



We
Will
Design

ITA

The Convivial Laboratory

The Convivial Laboratory

“We have lost the pleasure of being together. Thirty years of precariousness and competition have destroyed social solidarity. Media virtualization has destroyed the empathy among bodies, the pleasure of touching each other, and the pleasure of living in urban spaces. We have lost the pleasure of love, because too much time is devoted to work and virtual exchange”¹

Welcome to We Will Design 2024:
The Convivial Laboratory.

La convivialità, intesa come un desiderio collettivo basato sulla cooperazione, la cura reciproca e la solidarietà diventa uno strumento architettonico eccezionale per favorire dinamiche progettuali inclusive, dove voci diverse si uniscono intorno a principi comuni.

Gli spazi influenzati dalla convivialità tendono anche ad annullare le differenze razziali, etniche, religiose, di classe e di genere: sono un antidoto alle disuguaglianze. Gli spazi pubblici diventano spazi di “visibilità e incontro con l’altro*”: come possiamo definire questi incontri come conviviali? E quali idee di design possono sorgere da tali incontri?

In occasione della Design Week 2024, BASE apre le porte alla costruzione di una comunità temporanea di designer, architetti*, artisti* emergenti e affermati* che vivono e lavorano all’interno degli spazi e li trasformano in un “laboratorio di convivialismo”.

Insieme invitiamo il pubblico a riflettere sulle più innovative pratiche di convivenza, coabitazione e di condivisione in Italia e nel mondo e la loro intersezione con i fenomeni migratori, il patrimonio culturale delle comunità, ma anche le questioni di genere, o la salute fisica e mentale.

Mentre le città producono costruzioni futuristiche ed elitarie, qui sopravvivono visioni utopiche della domesticità e proliferano soluzioni autonome e insediamenti informali, in cui abitare diventa un gesto di resistenza e di affermazione della dignità umana.

Iniziamo ad abitare pensieri e progetti e non solo più spazi e oggetti. Abitiamo il futuro, abitiamo il turbamento, abitiamo mondi che non esistono, corpi che sono organismi collettivi.

¹ Francesco Bifo Berardi and Geert Lovink. 2011. “A Call to the Army of love and to the Army of Software,” published online by the Institute of Network Cultures, Amsterdam

We Will Design 2024 è:

Due installazioni leggere ma giganti, un campeggio in terrazza, performer e designer da tutto il mondo, oltre 4000 metri quadri di esposizione, 5 residenze di design e un festival musicale: ben tornat* alla Design Week a BASE Milano.

We Will Design è il programma che dal 2021 porta il meglio della ricerca sull'architettura e le sperimentazioni di design e che quest'anno ha come tema The Convivial Laboratory.

Installazioni

TALAMO, la scultura performativa di Lemonot (Sabrina Morreale e Lorenzo Perri) in collaborazione con Xavier Madden e Katja Banović; un immenso letto sospeso, un palcoscenico irrequieto che si attiva attraverso l'incontro con il pubblico.

FLOWAIR, la grande installazione site specific di Ingo Maurer che riporta il vento nella vita delle persone.

Exhibit

Un luogo di ricerca e sperimentazione sul design che raccoglie i lavori di accademie, università, studi di progettazione, designer emergenti, e presenta la restituzione inedita di processi di residenza.

Temporary Home

Una residenza per 5 designer e artist* internazionali. Cinque stanze di casaBASE — il nostro ostello — diventano casa e luogo di sperimentazione dell* designer, che qui sviluppano, espongono e raccontano i propri progetti al pubblico.

The Camp

Un esperimento collettivo sulle forme diverse dell'abitare. Dalla panificazione live alle dirette radiofoniche, per oltre 10 giorni, 20 designer e student* da tutto il mondo vivono in un campeggio allestito sulla terrazza di BASE, attivando uno scambio di pratiche e discussioni condivise sul tema dell'abitare precario.

Public Program & Music

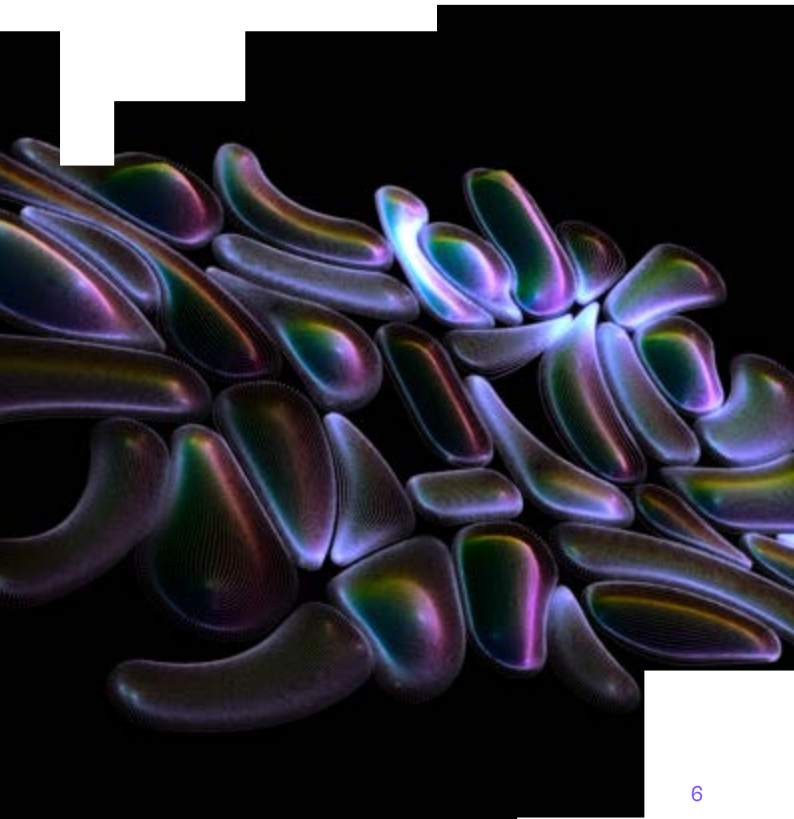
Un vero e proprio festival tra appuntamenti di musica, intrattenimento e talk, con collaborazioni internazionali.

Lemonot (Sabrina Morreale e Lorenzo Perri)

Talamo in a restless state

“Talamo” [dal lat. thalāmus], è un termine dai significati molteplici. Fin dall’età classica, indica la camera nuziale ed in letteratura e poesia, per estensione, il letto nuziale. Nelle rappresentazioni medievali era il palco su cui venivano eseguiti i drammi liturgici, mentre in anatomia denota la parte centrale del cervello. È la stazione di ritrasmissione delle informazioni del nostro corpo: processa i segnali sensoriali - inclusi quelli motori - prima di inviarli alla corteccia, che poi li interpreta; regola sonno, veglia, coscienza, apprendimento e memoria.

All’interno di BASE, TALAMO è una scultura performativa — sospesa e abitabile — che prova a farsi carico di tutte queste sfumature.



Un immenso letto leggero, che diventa stanza senza delimitare un volume, senza mai chiudersi. Un paesaggio morbido, fluido, che prenderà forma grazie al suo movimento costante tra pavimento e soffitto, plasmato dalla forza di gravità e dalle interazioni con i corpi più disparati - che ne alterano, anzi ne creano, la topografia.

Un palcoscenico irrequieto che dà vita, dapprima con i performers arisandmartha e poi coinvolgendo il pubblico, a coreografie e configurazioni fantastiche - in cui si lima il confine tra materia e corpo umano. Tutt* sono liber* di esprimere e reinventare la propria gestualità, all’interno di una piccola architettura conviviale - che accoglie la fisicità di ognuno e la colloca in una dimensione di rinnovato confronto collettivo.

TALAMO è uno specchio ergonomico, un dispositivo catartico per le differenze di tutt*: un luogo in cui rivendicare la propria identità, ma allo stesso tempo dialogare, accettarsi ed accettare. Nel suo continuo farsi e disfarsi, TALAMO è dunque un oggetto vivo - in agitazione - conscio di quanto sia complicato costruire linguaggi condivisi che diano tuttavia spazio alle unicità, senza appiattirle.

Con la collaborazione di:
Xavier Madden e Katja Banović
Performance: arisandmartha
(Aris Papadopoulos e Martha Pasakopoulou)
Prodotto da: BASE Milano
Con il supporto di: Culture Moves Europe
In partnership con: Noctis spa

BASE



Noctis

The Camp

Nato ai primi del 900, il campeggio e le sue tende sono associate alla fuga temporanea dalla grigia metropoli tra le due rivoluzioni industriali. Ma le tende sono anche diventate nella storia un simbolo di protesta, dalla Resurrection City della Poor People's Campaign a Washington negli anni '60 A Nomadic Furniture di Hennessey e Papanek tra gli anni '60 e '70, il fil rouge è sempre quello di una voglia di ripensare il mondo e le sue strutture in maniera collettiva.

Dal 12 al 23 aprile BASE lancia The Convivial Laboratory — The Camp: designer, student*, curat^ e operat^ della cultura vivono in un campeggio allestito in terrazza. Un esperimento collettivo che diventa il punto in cui le grandi piazze dei movimenti di protesta metropolitani e gli sconfinati spazi naturali della controcultura s'incontrano.

Giornate scandite da momenti di conversazione e pratiche di condivisione di una piccola comunità che vive e re-inventa lo spazio: dalla panificazione alla cerimonia del té, con le dirette radiofoniche di Elevator Radio.

Con il supporto di:



The Camp è stato realizzato in collaborazione con Parasite2.0, agenzia di progettazione e ricerca fondata da Stefano Colombo, Eugenio Cosentino e Luca Marullo. È anche in connessione con DOPO?, spazio per il lavoro culturale e la ricreazione condivisa, e il suo progetto "Runways".

Partner tecnico:



Elevator Radio

Elevator Radio, gestita in modo indipendente dall* student* della Design Academy Eindhoven, funge da rete radio dinamica che amplifica le voci all'interno della comunità del design. Opera come piattaforma che offre spazio per la sperimentazione e la collaborazione.

Ascolta qua:

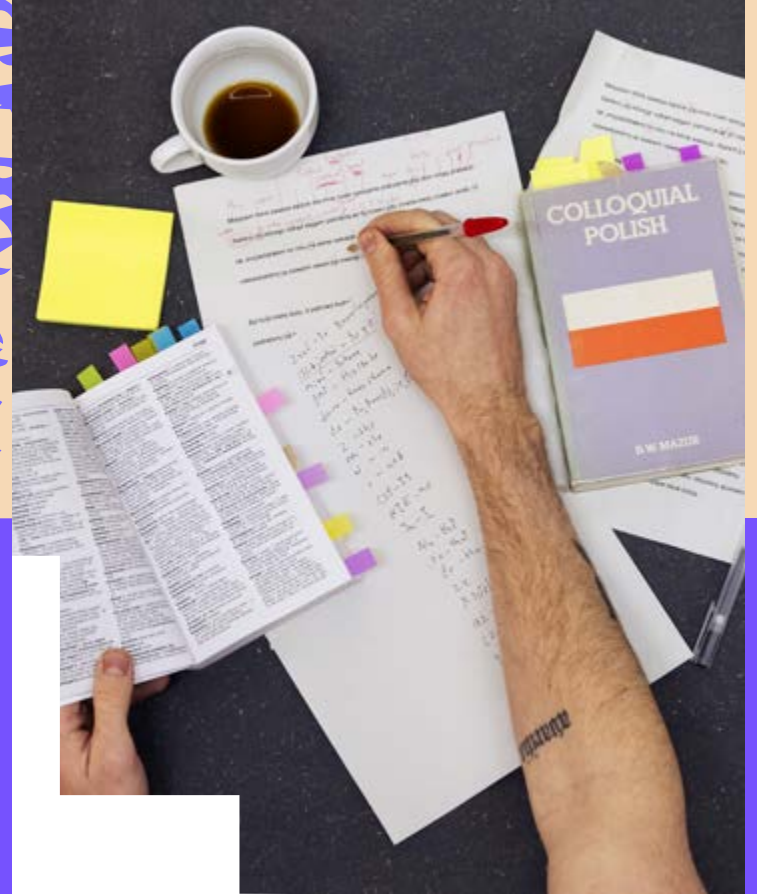


Temporary Home

casabase
1ST FLOOR

Cinque stanze che diventano casa, luogo di sperimentazione e di incontro. Temporary Home è uno speciale programma di residenze di design: cinque designer provenienti da tutto il mondo vivono dentro casaBASE, il nostro ostello, continuando la loro ricerca e mostrandola al pubblico durante tutte le fasi del suo sviluppo.

Ti stanno aspettando al primo piano!



Computer Room Found in Translation

ROOM
01

Commissionato da: British Council nell'ambito del programma "Circular Cultures"

Il collettivo presentato dal British Council e composto da Andu Masebo, Charlie Humble-Thomas e Jesse Butterfield—parte da 5 storie personali in 5 lingue diverse, da cui i designer hanno tratto ispirazione per altrettanti artefatti che raccontano la fragile bellezza di diverse culture. Ispirata alla natura globale della Milano Design Week, Found in Translation si serve della lingua come punto di accesso a culture sconosciute. Si parte da interpretazioni ingenuie ma molto umane, che finiscono per stimolare nuove narrazioni.

Nato dall'incontro di Andu Masebo, Charlie Humble-Thomas e Jesse Butterfield al Royal College of Art nel 2019, Computer Room è uno studio di design finanziato dal programma Circular Cultures del British Council che si concentra sull'impatto della produzione di oggetti e il loro significato culturale, integrando le loro diverse pratiche individuali.



Montjoi Institut Angeli's the light

ROOM
02

Angeli's the light è una riflessione sulla convivialità a partire dalla condivisione del pasto con le persone care, dalla preparazione al suo consumo, rappresentato da una serie di utensili da cucina, oggetti ma anche simboli. Ognuno di questi strumenti costituisce uno studio sulla struttura del nostro mondo industriale e sui nostri legami emotivi con esso.

Montjoi Institut è un collettivo formato da Théa Brochard, Nathan Raccah, Perle Venzal, Louise Dousset, Ward Lauwers, Xander Maclaren.



forty five degrees Radical Rituals 45°N 1°W-45°N 35°E

ROOM
03

Allianz Foundation, Institut Français Bureau des arts plastiques, PERSPEKTIVE FONDS, Akademie Schloss Solitude, Alfred Töepfer Stiftung, Goethe Institute Bucharest, Arc Bucharest, PUNCH Bucharest

Radical Rituals è una raccolta di pratiche spaziali: seguendo una linea immaginaria, il 45° parallelo nord, che attraversa l'Europa dalla costa atlantica al Mar Nero, l'indagine itinerante cerca scenari, metodi, azioni che rafforzino il potenziale dell'azione collettiva per favorire il cambiamento sistemico, incoraggiando la riflessione verso futuri possibili.

forty five degrees è uno studio collaborativo di ricerca e design impegnato nella progettazione critica dello spazio. Attraverso ricerca, design e sperimentazione artistica, analizzando le sue interconnessioni fisiche, sociali ed economiche su diverse scale, lo studio promuove approcci collettivi per sviluppare modelli alternativi di vita urbana, coinvolgendo le comunità locali per creare spazi inclusivi e accessibili.



Erica Curci MOULTING

ROOM
04

In collaborazione con Regione Lombardia.

Nell'esplorazione dell'esistenza umana, il microbioma prospera all'interno di ogni individuo, collegandoci intimamente con il nostro ambiente. Attraverso un rituale trasformativo, l'artista cerca di rendere tangibile questa comunicazione invisibile: attraverso l'utilizzo di calchi in silicone e piastre di Petri, Erica Curci coinvolge l* participant* in un processo immersivo, scoprendo nuove forme di connessione e convivialità attraverso i confini delle specie.

Erica Curci, laureata in Design presso l'Accademia di Belle Arti di Roma, si concentra nella sua ricerca sulla connessione tra specie, analizzando la pelle umana e la relazione tra corpi e microbi. Utilizza tecniche di bioarte, ispirata dalle teorie scientifiche contemporanee. Il suo lavoro è stato esposto in diverse gallerie internazionali e selezionato da Vogue Talents e altre pubblicazioni.



Sophie Conroy Without a House

ROOM
05

In un esperimento durato sei mesi, Sophie Conroy ha scelto di vivere senza la propria casa nella città di Eindhoven, alla ricerca di modi di vivere più connessi, esplorando una connessione più forte con la comunità, la natura e il sé. Sophie condivide la sua esperienza in un'installazione intima, sollevando questioni relative alla casa, al comfort, al bisogno e alla dipendenza, con la speranza di suscitare conversazioni e connessioni.

Di cosa abbiamo veramente bisogno? Da qui parte la ricerca di Sophie Conroy, designer e ricercatrice che usa la propria vita come un laboratorio per sperimentare diverse modalità di esistenza, cercando di comprendere meglio il mondo e sé stessa. Tramite le sue esperienze, crea narrazioni per comunicare e scambiare con l* altr*, sviluppando pratiche per riconnettersi con l* altr*, l'ambiente e sé stessa.

EXHIBIT

4000 metri quadri di esposizione su due piani.

Un luogo di ricerca e sperimentazione sul design che raccoglie i lavori di Accademie, Università, studi di progettazione, designer emergenti, e presenta la restituzione inedita di processi di residenza.

∨ FLOOR 0
∨ 1ST FLOOR

Anas Chao — Architects Against Housing Alienation (AAHA) — Augustina Lavickaitė — Berta Grau Sánchez — Bhavneet Kaur — Central Saint Martins — Tin Ayala — Claudia Rao Hackett — Elle Hey & Ildoppiosegno Design Studio — Erica Petrillo — Eros Risiglione — Falsework & Bovrie — Femke Hoppenbrouwer — Gijs Schalkx — Giulia Del Gobbo — Holly Zambonini — Ilaria Cavaglià — Ingrid Enache — Kasia Rachuba — Design for Sustainability Lab, Università degli Studi di Firenze — Laura Stachon — Liana Kuyumcuyan — Lison Guéguen — Marco Loi — First Last Name — MTMY — NOI Libreria + Eccentrico — Onomatopee & Baltan Laboratories — Dóra Léhy — Laura Papke x Nino Basilashvili — Qiaochu Guo — Yeon Sung 연성 — Faculty of Architecture and Urban Planning, Politehnica University Timișoara — Rosalie Piras — ADS7, Royal College of Art — Sintetica Collettivo — Slovak University of Technology (Vladimír Boroň, Petra Hurai, Vlasta Kubušová, Filip Maukš, Martin Mjartan, Martin Sombathy, Lucia Suchá) — SO — Sonia Górecka — Susanna Tomassini — T12 Lab — Department of Furniture and Interior Design, Technical University in Zvolen — Tecnológico de Monterrey — Pjorkkala, Academy of Fine Arts and Design, University of Ljubljana — Yufei Gao — Ziyi Lian — Agora du Design — Marine Ruit-Leduc — Hors-studio — Emma Pflieger & Antoine Føeaglè

Beginners

✂ ROOM 2100

Designer emergenti che per la prima volta varcano le porte della Design Week di Milano

Creative Industries Fund NL

Sono vincitori* della Open Call pensata per favorire lo scambio di conoscenze, esperienze e relazioni internazionali durature, realizzata in collaborazione con Stimuleringsfonds Creatieve Industrie / Creative Industries Fund NL fondo culturale nazionale olandese dedicato a design, architettura e cultura digitale.



¹ Gijs Schalkx The Plastic Car (is made from metal)

Gijs Schalkx ha riprogettato un'auto abbandonata per farla funzionare con un carburante ricavato dai rifiuti di plastica. La de-raffineria converte i rifiuti plastici in carburante ed è installata sulla parte superiore dell'auto, rendendo il veicolo indipendente dalle infrastrutture per i combustibili fossili. L'opera celebra il potere del fai-da-te e l'autonomia individuale che ne deriva.



2



3

² Eros Risiglione The Plantslator

L'installazione, ispirata dal desiderio di comunicare con una collina speciale, traduce i segnali delle piante in suoni: i* visitatori* possono ascoltare le piante locali attraverso le cuffie, convertendo la bioelettricità in suoni e sinfonie. Il progetto mira ad aumentare la consapevolezza dell'interconnessione di tutti gli esseri viventi e a promuovere l'armonia tra l'uomo e l'ambiente.

³ Laura Stachon Walls That Match My Mood

Un'installazione trasformativa che promuove spazi accoglienti e adattabili, favorendo la neurodiversità ed enfatizzando i gesti timidi: a partire dalla sua esperienza, Laura Stachon crea con strati di tessuto imbottito uno spazio calmante e sicuro, consentendo alle persone di sentirsi rassicurate.



4



6



5



7

4 Falsework & Bovrie RGD Furniture

RGD Furniture presenta i primi risultati di uno studio in corso sulla progettazione e la produzione di un sistema di costruzione modulare e sostenibile per mobili e interni. Questo sistema mira a fondere adattabilità e coerenza: se da un lato permette (e incoraggia!) usi creativi e imprevedibili, dall'altro garantisce che ogni oggetto rimanga allo stesso tempo una parte riconoscibile di un assemblaggio in continua crescita.

6 Sonia Górecka Slavic phantasmagoria

Il progetto reinterpreta antichi simboli folcloristici in totem contemporanei, fondendo tecniche antiche e nuove: uno spazio ibrido contemplativo con arazzi e mattoni incisi mobili che riflettono la costante inquietudine delle terre slave, accompagnato da un paesaggio sonoro elettronico con voci di cori slavi, che evidenzia il potere trasformativo della reimmaginazione dei simboli culturali in un'epoca globalizzata.

5 Susanna Tomassini The Southern Thruway

Un'installazione video che intreccia storie personali e concetti politici, esplorando i temi dell'incertezza, della collettività forzata, della transitorietà e dell'amore non convenzionale, dove questi spazi condivisi possono diventare piattaforme per l'attuazione di politiche dirompenti, in cui entrano in gioco concetti come beni comuni, lavoro condiviso e relazioni non codificate.

7 Anas Chao An Inquiry into Dutch Dumplings

Questa installazione ritrae la ricerca di Anas Chao sull'esistenza dei ravioli olandesi nel guazzabuglio della società odierna. L'idea di casa è l'intreccio di una rete di storia e potere che porta allo scambio di origini e alterità. L'identità non può più essere trovata nella singolarità, l'appartenenza è sempre mutevole e in costante movimento.



8



9

8 Holly Zambonini Poison Apple

Si ipotizza che se una persona di 65 kg dovesse mangiare 40 mele, probabilmente morirebbe per avvelenamento da cianuro. Esplorando modi alternativi di morire con l'aiuto della biotecnologia, Poison Apple evidenzia la natura in evoluzione dei rituali di morte post-COVID, durante i quali le pratiche di sepoltura tradizionali sono state stravolte.

9 Marco Loi Queer, Folks.

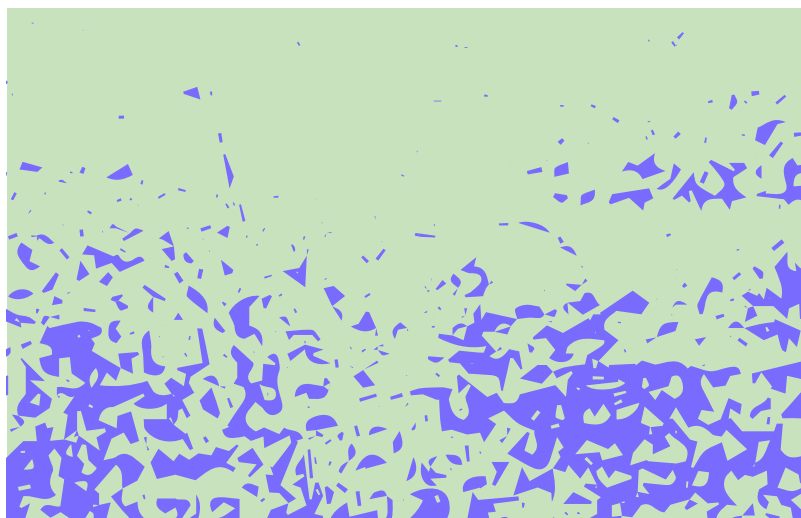
Queer, Folks analizza il rapporto tra queerness e geografie rurali sarde, esplorando come la performatività della tradizione popolare produca norme e illusioni di coerenza. Motivi e simboli saldamente radicati nell'immaginario agro-pastorale diventano mezzi per esplorare come la queerness possa essere espressa attraverso una rivisitazione della grammatica popolare.



10

10 Augustina Lavickaitė Information Smuggling

Information Smuggling analizza l'ecosistema mediatico dell'editoria illegale e della diffusione di informazioni come forme di resistenza all'oppressione russa e alla cancellazione culturale in Lituania. Esamina la complessa relazione tra persone, infrastrutture e territorio ai confini di Lituania, Bielorussia, Polonia e Kaliningrad, utilizzando varie modalità di testimonianza per facilitare il contrabbando di informazioni attraverso il paesaggio, la storia e la prospettiva dello spettatore.



✂ ROOM 1400 + 2100

Central Saint Martins, Royal College of Arts, Academy of Fine Arts and Design | University of Ljubljana, Politehnica University-Timisoara, Technical University-Zvolen, Slovak University of Technology, Design for Sustainability Lab | Università degli Studi-Firenze, Tecnológico de Monterrey sono le università e accademie italiane e internazionali che contribuiscono al programma con ricerche e proposte.

Partecipa a:

BEING WITH-IN

17 aprile H17

talk con Lemonot & Royal College of Art ADS7 in conversazione con Adrian Lahoud, Beth Hughes, Dubravka Sekulić, Zowie Broach e Delfina Fantini van Ditmar



12



13

11



¹¹ Faculty of Architecture and Urban Planning, Politehnica University Timișoara **TAKE A SIT WITH ME**

Questa mostra presenta piccoli oggetti originali, realizzati da student* che reinterpretano la tradizionale sedia rumena dalla prospettiva di diversi concetti e temi come riciclo, relax e stile. Negli ultimi sei anni di questo progetto, il concetto principale è rimasto l'invito, rivolto a tutte le persone che passano molto tempo sui gadget, a sedersi con noi e ad ammirare l'arte.

¹² Department of Furniture and Interior Design, Technical University in Zvolen, Slovakia **BioWdesign**

Un progetto interdisciplinare finanziato dall'Agenzia slovacca per la ricerca e lo sviluppo e condotto dal Dipartimento di Design dell'Università Tecnica di Zvolen. Il progetto fonde design e scienza attraverso la biomimetica e la biomimetica, traendo ispirazione dai meravigliosi meccanismi presenti nella struttura del legno. Imitando l'efficienza della natura, affronta le sfide funzionali e di design nel settore dell'arredamento e dell'edilizia abitativa, liberando il pieno potenziale di soluzioni belle e sostenibili.

¹³ University of Ljubljana, Academy of Fine Arts and Design **Echoes of Tomorrow**

L'installazione si impegna in un discorso critico sulle ripercussioni ambientali e sociali. Il caso di studio selezionato, Dodola, un progetto di master del gruppo Pjorkkala, esemplifica come la conoscenza acquisita dal processo accademico possa accumularsi in una risposta di alto livello alle pressanti questioni di sostenibilità.

14



15



¹⁴ Design for Sustainability Lab,
Università degli Studi di Firenze
DESIGN ACROSS
THE BORDERS IN TIMES
OF GLOBAL CRISIS

Il Laboratorio di Design per la Sostenibilità (LDS) dell'Università di Firenze integra diverse discipline come il Biodesign, il Circular Design, il Design Ecosociale e il Design Digitale Sostenibile per affrontare sfide ambientali, sociali e politiche. Durante la Design Week, presenterà i suoi progetti di ricerca attraverso una serie di performance "live", ponendo l'accento sull'innovazione sostenibile nell'immaginare scenari futuri alternativi.

¹⁵ Tecnológico de Monterrey
Weightless Visions

Un kit da viaggio creato appositamente per la Design Week sulla base delle esigenze personali e del desiderio di sentirsi vicini alla propria città natale. È un sogno? No, è il progetto dell'* student* del Tecnológico de Monterrey, che immaginano il perfetto bagaglio da viaggio dell'espositore da una prospettiva latinoamericana.



16



17

¹⁶ Trintab, Slovak University of
Technology DESIGN x SCIENCE

Questo progetto presenta i progetti di ricerca dottorale di Vladimír Boroň, Petra Huraj, Vlasta Kubušová, Filip Maukš, Martin Mjartan, Martin Sombathy e Lucia Suchá, facendo leva sulle scoperte scientifiche ed esplorando i nuovi ruoli del design.

¹⁷ The Royal College of Art
BEING WITH-IN

L'Architectural Design Studio 7, insieme ad altri studi di design provenienti da MA Architecture, MA City Design, MA Fashion del Royal College of Art di Londra, presenta una serie di manufatti che inquadrano la convivialità come strumento attivo da realizzare attraverso un'ampia gamma di pratiche spaziali a scale multiple. Queste pratiche affrontano, con radicale delicatezza, vari contesti di super-diversità - sfidandoli come paesaggi di risorse stratificate, con preziose capacità materiali e relazionali.

Agora du Design

Da oltre 40 anni, Agora du Design è stata una realtà di riferimento nel panorama del design francese. Focalizza la sua attività nello scouting e nella promozione di talenti emergenti.

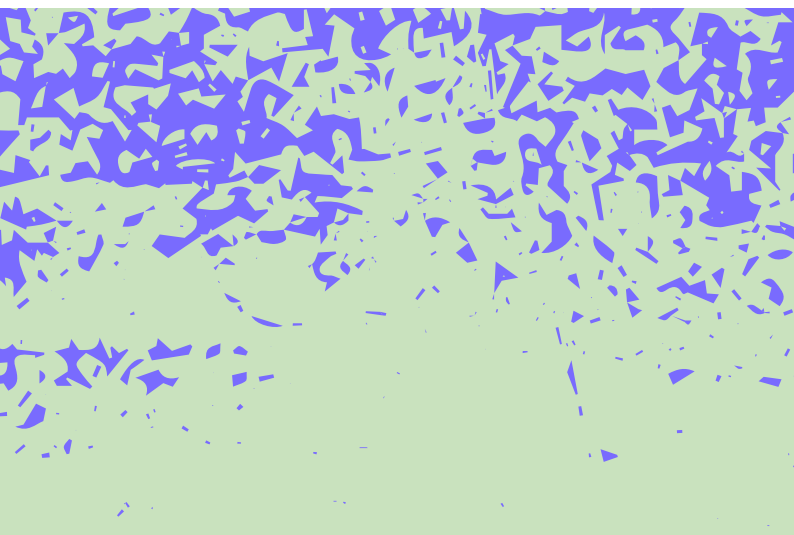
Ogni due anni, conferisce tre prestigiose sovvenzioni, di cui due dedicate a progetti pionieristici di ricerca sul design e una assegnata ad un eccezionale progetto espositivo.

Agora porta a We Will Design I* vincitore* dei suoi premi nel 2021: Marine Rouit-Leduc con la sua ricerca sul Colore della luce, Hors-studio con la loro ricerca sui frullatori per stimolare il riutilizzo dei materiali di scarto e, infine, Emma Pflieger e Antoine Foegle con la loro installazione Keep It Flat che raccoglie artefatti attorno ai quali si aggrappa la teoria della terra piatta.



18 Central Saint Martins School Material Futures

Dove scienza, tecnologia e design si scontrano. Dall'estrazione di metalli pesanti con le piante ai forni comunitari, dalle giacche cresciute in laboratorio al futuro degli archivi inclusivi, Material Futures presenta soluzioni innovative alle varie sfide che dobbiamo affrontare oggi. Molto più che semplici oggetti materiali, offrono un riflesso poetico e stimolante del nostro mondo e uno sguardo sul nostro futuro comune.



Onomatopoeie & Baltan Laboratories

“Il corpo: questo insieme di organi avvolti nella pelle, pieni di fluidi, sentimenti e sensazioni. È il nostro modo di sperimentare e rispondere a ciò che ci circonda, di sentire e dare senso. Ci dice quando qualcosa non va (...). Mentre vivevamo in strutture capitaliste, i nostri corpi divennero veicoli di profitto. Da ottimizzare per la produttività. Essere costantemente al lavoro. Essere efficienti ed essere quantificati. Mentre i nostri bisogni fisici primari, come il sonno, finiscono come ultime voci nelle nostre interminabili liste di cose da fare. Sii produttivo, sii attivo, sii bello, valorizza te stesso, cammina di più, ignora i tuoi sentimenti, vai avanti.

Ma che dire dei nostri orologi biologici, che conoscono i nostri ritmi e i nostri bisogni?

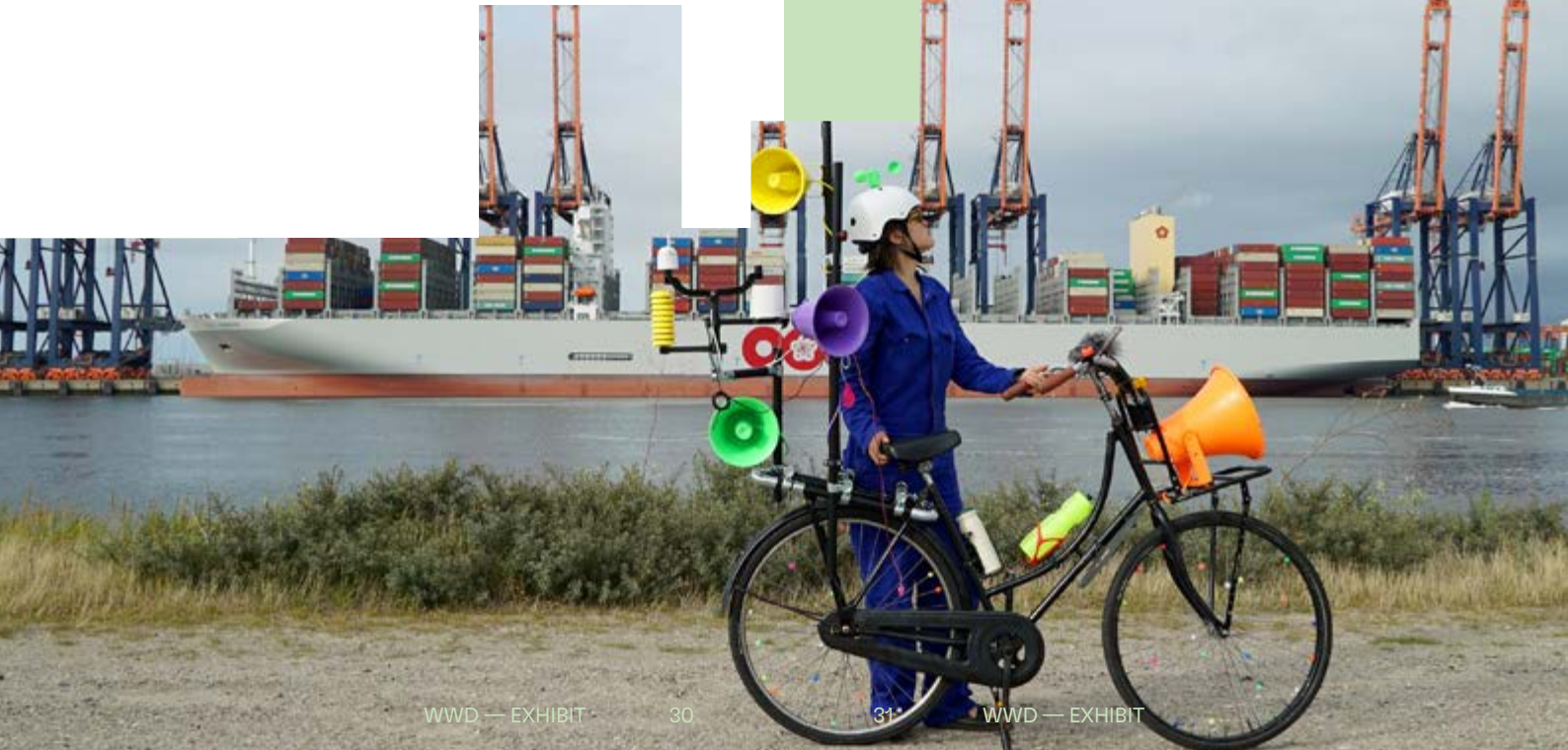
Che dire del disarmante senso di piacere innescato dai sapori, dai profumi o dal gioco erotico? Questi nostri corpi meravigliosi, sorprendenti e meravigliosi, capaci di provare così tanta gioia ed eccitazione: come possiamo recuperarli?”

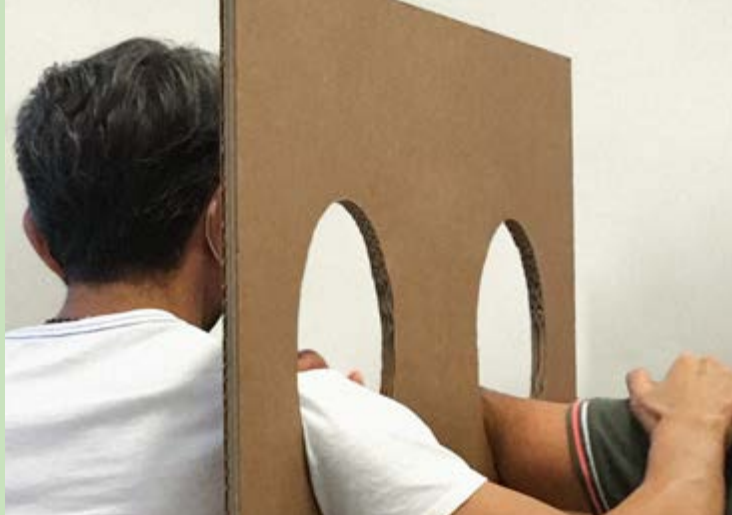
Arriva a BASE la palestra The Body is a Movement, un processo di accettazione, celebrazione e condivisione. Per questa Design Week Laura Papke x Nino Basilashvili presentano un'installazione sensoriale sui battiti del cuore, Yeon Sung 연성 un lavoro sull'inquinamento della zona industriale di Maasvlakte, i Touching Tools di Dóra Léhy e Qiaochu Guo, che invitano a riscoprire il rapporto tra i nostri corpi e lo spazio, mediato da tecniche di Moxibustione.

Con il supporto di:



Kingdom of the Netherlands





19 **Giulia Del Gobbo**
Il corpo nel design -
Oggetti interattivi
per decostruire la
violenza di genere

Pensato inizialmente per i centri CAM italiani, attività e oggetti interattivi si intrecciano in una giornata di workshop articolata in tre momenti: Equilibrio, Contatto e Creazione comune. Il progetto lavora con coreografie di corpi, sperimentando come agiscono e reagiscono attraverso il design di oggetti e spazi al fine di gettare le basi della convivialità e cura, empatia e attenzione reciproca tra corpi.

20 **Lison Guéguen**
Borrowing Materials

Supportato da Institut Francais.

Una collezione di oggetti temporanei realizzati con materiali raccolti nel raggio di 5 km dal laboratorio di Lison, lavorati con sapienza locale e completamente compostabili.

21 **Femke Hoppenbrouwer**
The Mobility Scooter
Dance Collective

Esplorando ed eseguendo collettivamente nuovi movimenti di danza con gli scooter elettrici come prolungamento del corpo, il collettivo amplifica la visibilità della comunità dei "mobility scooter" nei Paesi Bassi. La danza, accompagnata da un documentario che svela il dietro le quinte della performance, mira a destigmatizzare l'uso del motorino elettrico radicato nell'ageismo e nell'abilismo che scoraggia coloro che ne hanno bisogno.

22 **Claudia Rao Hackett**
Within my mind

Attraverso paesaggi sonori stimolanti, il pubblico è invitato a riconoscere e ad abbracciare quelle parti del sé che rimangono nell'ombra, favorendo una più profonda comprensione della propria salute mentale e della condizione umana.



23 Liana Kuyumcuyan The Absent Speaker's Corner

Come nei confessionali, l* utent* saranno incoraggiat* a parlare e ad ascoltare senza pregiudizi visivi, facilitando il dialogo inclusivo e permettendo di ascoltare prospettive diverse senza giudizi basati sull'apparenza. L'invisibilità temporanea mira a creare un momento di interazione tra gruppi sociali, età, generi o contesti culturali diversi, senza i preconcetti che possono essere causati dalle apparenze.

24 Ingrid Enache Kaas FM

Kaas FM è una stazione radio online che trasmette musica alternativa interamente olandese, creando un legame tra la musica olandese e il suo potenziale pubblico internazionale. Ispirata da un ritrovato senso di appartenenza che Ingrid Enache ha trovato nella scena musicale locale, Kaas FM celebra la realtà immigrata dei Paesi Bassi, riflessa anche nella sua identità visiva, che rende omaggio alle tradizionali caffetterie olandesi, oggi gestite per lo più da persone espatriate.

25 Elle Hey + Ildoppiosegno Design Studio Chorus Of Things

Vuoi cimentarti in un coro unico nel suo genere? Elle Hey vi guiderà attraverso la sua installazione tattile che comprende sedie, lampade, scarpe e frutta. Gli oggetti toccati singolarmente producono una voce sonora utilizzando il dispositivo elettronico Playtronica.

26 Bhavneet Kaur my body is a walking exhibition

Immagina di vedere tutti gli oltre 600 oggetti della Sala 41 del Victoria & Albert Museum di Londra, tranne otto, coperti da un tessuto khadi bianco. Il khadi ha un significato storico come simbolo della resistenza coloniale indiana e del lutto: coprendo intenzionalmente gli oggetti si interrompono le dinamiche di potere soggetto-oggetto perpetuate dall'allestimento egemonico "moderno/coloniale", invitandoci a rimanere nel disagio di una mostra in cui gli oggetti non possono essere visti.



27 T12 Lab From The Silence

La collezione di oggetti nasce da un laboratorio di design in cui scarti di produzione industriale vengono trasformati in oggetti attraverso una progettazione condivisa tra udenti e non udenti (segnanti e oralisti), creando dispositivi di dialogo, ri-costruendo oggetti comuni che diventano uno strumento relazionale tra noi e il mondo, lo spazio, sia esso naturale o artificiale.

28 Ziyi Lian The ORGANic club

Street food a base di...Frattaglie? Attraverso le conversazioni e l'esperienza incarnata delle frattaglie, il chiosco mobile agisce come uno strumento di ricerca per scardinare i pregiudizi politico-culturali tra le comunità e per far fermentare la comprensione reciproca attraverso il cibo, affrontando questioni più ampie legate alla sostenibilità sociale e al modo in cui il cibo si integra nello spazio pubblico e contribuisce a una società multiculturale.

29 Ilaria Cavaglià The Popping Sound of Bubble Wrap

Una serie di sculture funzionali, per dare nuovo valore a materiali "indesiderati" (materiali da imballaggio scartati come pluriball, polistirolo e cartone) e creare uno spazio di riflessione collettiva per ispirare il pubblico a immaginare un modo alternativo di consumo e gestione dei rifiuti.

30 Sintetica Collettivo UNA SEDIA, UN TAVOLO, UN EVENTO

Convivialità, autocostruzione, spazi di relazione: il pranzo è servito. Attraverso una serie di workshop, si costruiranno arredi modulari per stimolare la creatività e coinvolgere attivamente la comunità. A concludere un "Pranzo Domenicale" celebrativo, rendendo tangibile il lavoro di squadra, trasformando lo spazio in un laboratorio aperto di creatività e costruzione collaborativa.

31



32



³¹ Rosalie Piras

Rendez-vous autour du brasero

Un brasero mobile in terracotta. Questo oggetto di socialità che si muove con l'aiuto di 2 o 4 persone e viene occasionalmente installato in spazi pubblici ci permette di considerare la città come uno spazio da praticare al di fuori dell'ambiente privato. Un invito a resident* a riunirsi intorno al fuoco, ricordando i falò o le veglie sulla spiaggia, e a farlo proprio come si vuole: cucinando, bevendo, mangiando o anche ballando.

³² SO

TATREEZ COLLECTIVE COLLECTION

La collezione combina la creatività di designer internazionali con la tradizionale tecnica di ricamo a punto croce palestinese delle artigiane di Tatreez Design, le loro conoscenze e le loro storie.



33

³³ Kasia Rachuba

The Common Thread

Come interpretiamo la cucina e il suo legame con l'identità? Riunendo sei persone e sei varianti dello stesso piatto, The Common Thread esplora l'interazione tra cibo, società e identità. Sfidando la nozione di autenticità, il progetto evidenzia la fluidità della cucina e sottolinea l'importanza dei legami comunitari e regionali che trascendono i confini politici.

³⁴ Yufei Gao

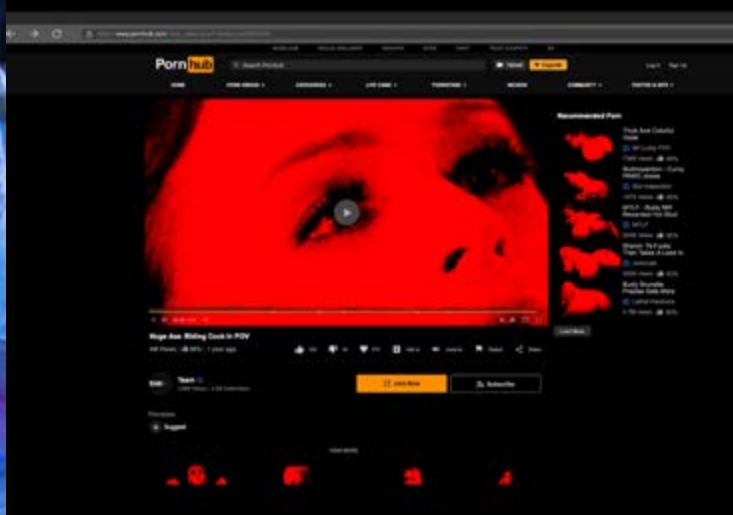
Time well spent dismantling your black box(es): for all watched over by Cookie Monsters of loving grace

Un'installazione video che analizza l'impatto socioeconomico e ambientale dell'intelligenza artificiale. Yufei Gao incarna il "mostro biscotto" illustrando la circolazione dei dati attraverso scenari assurdi e surreali.

34



35



37



36



38

35 **MTMY** Moving Waters - evolving into one fluid body

Questo progetto fonde antiche tecniche di stampa sull'acqua con colori e vibrazioni per creare effetti visivi unici. Quest'arte organica riflette i cambiamenti e le energie naturali, promuovendo la socializzazione e la solidarietà in un omaggio al rituale collettivo delle lavandaie.

36 **Tin Ayala** CHOLONIZACIÓN

Una piattaforma che applica metodologie transculturali andine per favorire l'espressione delle comunità cholo (gruppi sociali emarginati nelle Ande dal periodo coloniale). Intendendo la musica come strumento di aggregazione delle comunità, l'installazione è un archivio di quattro interviste che approfondiscono il razzismo nelle Ande, le economie di contrabbando, le relazioni con i resti coloniali, le piantagioni di foglie di coca, il futurismo andino e la migrazione.

37 **Berta Grau Sánchez** POV: Exploring Pornucopia

Un'installazione, un video-saggio che racconta una visita a Pornhub, che sovverte l'interfaccia del sito e i filmati al suo interno per offrire una visione critica del materiale per adult* da un punto di vista femminista.

38 **First Last Name** Gain access: bottom-up participation

12 linee guida per esercitare l'empatia, un insieme di semplici indicazioni da mettere in pratica nella nostra vita quotidiana, forse uno stimolo per analizzare come e secondo quali costanti affrontiamo le nostre giornate. Basandosi sulla sua vita personale, First Last Name le ha applicate al contesto di un centro per rifugiati a Eindhoven, nei Paesi Bassi. Un video mostra l'esperienza fatta e alcuni dei risultati ottenuti.

Bookshop NOI Libreria + Eccentrico

Eccentrico – progetto dell'azienda Galileo s.r.l. specializzata nella produzione e commercializzazione di ceramica italiana – si unisce alla libreria milanese indipendente NOI Libreria e trasforma lo spazio del bookshop di BASE in un'esperienza immersiva.

L'ambiente, progettato per stimolare i sensi e offrire un rifugio ai visitatori combina elementi di design innovativi e una selezione bibliografica mirata.

Ispirata alla musica e alla sinergia tra le note, la collezione BEAT presenta una combinazione ben architettata di strutture geometriche e cromie, offrendo la massima libertà progettuale per dare un ritmo inedito alle pareti e agli spazi circostanti.

Not for Sale! A Dialogue between c\`a\n\`a\`d\`a and Italy

Architects Against Housing Alienation (AAHA)

L'Italia, come molti altri Paesi del mondo, è in preda a una profonda e prolungata crisi abitativa. In conversazione con pensatori e attivisti milanesi, sui temi della decolonizzazione, della finanziarizzazione e del queering the future, "Not for Sale! A Dialogue between c\`a\n\`a\`d\`a and Italy" accende una conversazione transnazionale per affrontare questi temi urgenti.

Il programma degli eventi pubblici:

16 Aprile, H17 — Alternative Forms of Collective Living / Queering the Future

April 19th, H15 — Decolonized Housing Futures

April 19, H17 — Financialization and the Production of Housing Alienation

Canada



CASE

Il 3 maggio 2023, una studentessa di 23 anni, Ilaria Lamera, ha piantato una tenda in piazza Leonardo, proprio davanti al Politecnico di Milano, per richiamare l'attenzione sul problema degli affitti alti nella città di Milano. Non passò molto tempo che anche altri student piantarono le tende e la protesta si allargò, ramificandosi anche a Roma, Bologna e Pisa.



La protesta studentesca della scorsa primavera non è stata un evento isolato. Anzi, ha rappresentato una manifestazione molto evidente di una questione molto più ampia che ha a che fare con la “vivibilità” delle città oggi. Una questione che ovviamente non riguarda solo student* pendolari, ma tutti noi.

Il programma pubblico CASE (parola italiana che racchiude al suo interno i due termini inglesi “houses” e “homes”) nasce proprio da questo contesto e da queste conversazioni. Come costruire nuove basi per la convivenza planetaria e locale che si basino sulla convivialità, intesa come bisogno collettivo fondato sul mutualismo, sulla cura reciproca e sulla solidarietà? Quali strategie spaziali possiamo guardare per sperimentare nuove forme di convivenza civica e modalità alternative di convivenza?

Tra gennaio e marzo 2024, CASE ha occupato (gentilmente) BASE Milano con tre episodi: una conferenza dell'attivista e sociologa Pelin Tan; una conversazione tra il professionista spaziale Rosario Talevi e il collettivo *forty-five-degrees*; e un construction workshop guidato dalla ricercatrice Francesca Gotti, che ha prodotto un totem mobile attualmente utilizzato dall'associazione di attivist* per la casa Abitare in via Padova.

Nel corso dei tre episodi, CASE ha avviato conversazioni sulla gestione dei beni comuni, sulle forme radicali di vita collettiva, sul legame che collega le pratiche spaziali al diritto alla casa.

Ogni puntata di CASE è stata accompagnata da una fanzine con testi critici, poesie, fumetti, meme – uno strumento di ricerca e divulgazione che racchiude l'eredità del programma pubblico, e che ora si manifesta in un'installazione che riveste le pareti di BASE Milano durante questa design week. — Erica Petrillo

BASE



VERYSERI



We Will Design Music

Ogni sera dal tramonto fino a tarda notte, live set e performance per un vero e proprio festival con il meglio della musica elettronica sperimentale internazionale, curato da Le Cannibale.

LE
CANNIBALE

Courtyard Music



Dove il design e la musica si incontrano per un aperitivo straordinario. We Will Design music courtyard è la programmazione musicale outdoor di Campari Soda e BASE in cui vi accompagniamo a vedere il tramonto — in collaborazione con Le Cannibale.

✂ COURTYARD

FREE ENTRY

16.04	LILY'S GROOVE w/ Larry Masmero, Ethan, Sweeng	h19
17.04	TOILET CLUB w/ LoZelmo, Erik Deep	h19
18.04	SIAMO UN MAGAZINE w/ Keiden, Fckpop, Juj + Sofia Rollo, Elex+ Atarde, Anzj, Juck (+ talk)	h18
19.04	SABOTAGE w/ Lovin Duo, Lvca	h19
20.04	GOD WILL SAVE US w/ Raumtester, Daria Kras, Novze	h19

Music by Night



TICKETS

19.04	SKEE MASK + HIROKO HACCI	h23
20.04	DEKMANTEL SOUNDSYSTEM + FABIO MONESI	h23

Rumore in Studio



INFO++

✂ VOLVO STUDIO MILANO

18.04	RUMORE IN STUDIO w/ Kety Fusco	h21
-------	--	-----

Ingo Maurer

FLOWAIR



Una grande installazione site specific firmata dal team di Ingo Maurer che già l'anno scorso aveva scelto di coinvolgere lo spazio pubblico di Milano Porta Nuova con un grande allestimento sperimentale di luci e riflessi.

Con FLOWAIR quest'anno Ingo Maurer, coerentemente con la scelta di creare interventi unici "su misura per il luogo", incorpora texture amorfe, forme fluide ed elementi organici in uno spettacolo di luci e colori sia di giorno che di notte, aperto a ogni tipo di interpretazione, secondo i principi della Gesamtkunstwerk [opera d'arte totale].

Usando la luce come materiale, Ingo Maurer ricorda all* visitor* il movimento dell'aria e la sua importanza, riportando il vento nella vita delle persone. La scelta di portare un intervento di questo tipo a BASE, tra la gente, testimonia la volontà di porsi al centro di un luogo in cui si incontrano culture e generazioni diverse, contesto perfetto per un'esplorazione innovativa dell'aria.

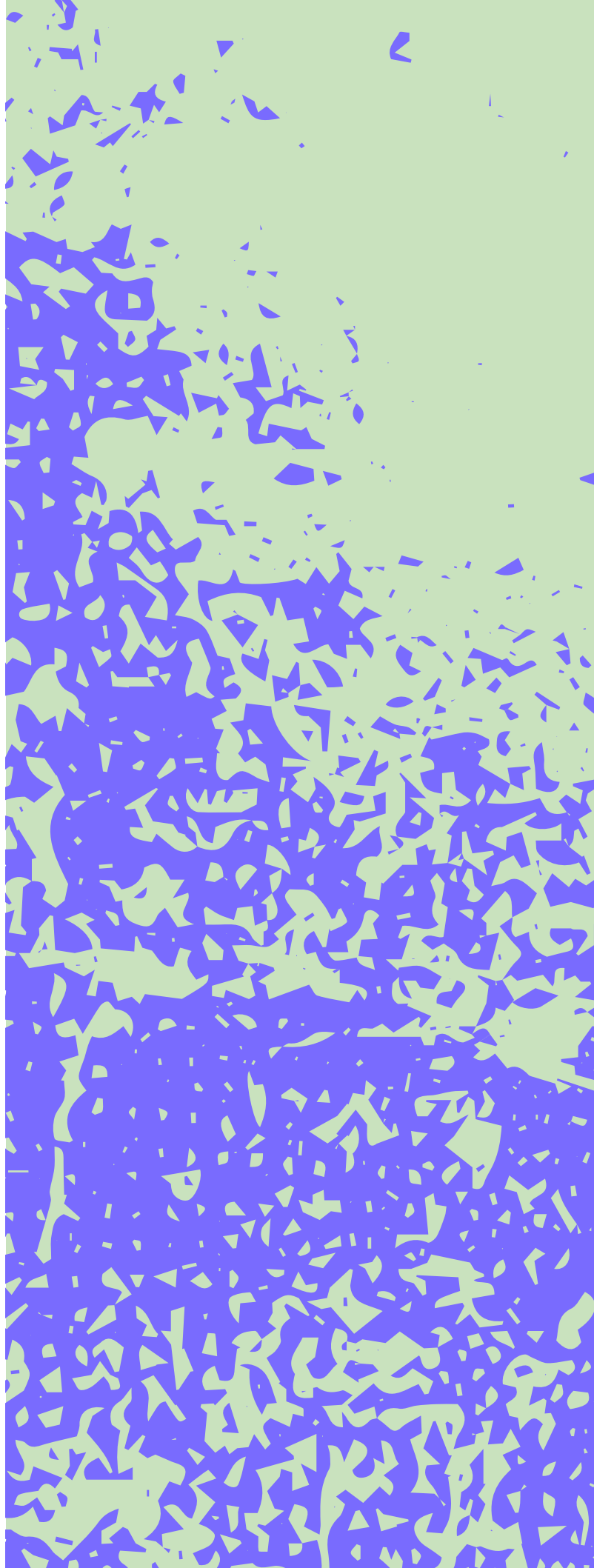
Carta

Questo magazine è stampato su carta Mohawk Everyday Digital in pura cellulosa vergine prodotta con energia eolica con il supporto di Paper&People, Supporting Ideas.

Punto d'incontro tra il potere evocativo della carta (Paper) e la creatività italiana (People), da sempre si impegna nella ricerca di nuovi supporti e proposte per la comunicazione, allargando la propria offerta a carte provenienti da produttori di tutto il mondo. Paper&People, con più di 3000 tipi di carte dedicate al mondo della grafica e del design e uno showroom nel cuore di Milano, offre un ambiente sensoriale, invita ad un'esperienza diretta la materia, per esplorare l'infinito mondo delle carte attraverso i propri sensi, ispirarsi, scegliere e acquistare, con il supporto di una qualificata consulenza tecnica.

Conoscere i materiali, scoprirne di nuovi, poterne fare esperienza, godere delle sue infinite applicazioni e tecniche, fa tutto parte di un viaggio bellissimo, quello della creatività.

Paper&People, grazie ai propri materiali, al suo archivio e alla sua storia, è un compagno di viaggio fidato in questo meraviglioso processo, augurando di sorprenderti ogni giorno delle tue infinite possibilità creative.



Chi siamo

BASE Milano è un centro culturale ibrido al servizio della città che nasce dalla rigenerazione degli spazi industriali dell'ex-Ansaldo in zona Tortona. Un hub creativo dall'atmosfera internazionale con una community che produce innovazione sociale e contaminazione culturale tra arte, impresa, welfare e formazione.

Qui co-esistono attività di ricerca, sperimentazione e progettazione sociale con la produzione e co-produzione di iniziative culturali e di intrattenimento, tra cui processi di residenza artistica, festival dedicati a design e arte, appuntamenti musicali e un programma pubblico annuale che apre lo spazio 365 giorni all'anno.

BASE si pone come istituzione artistica plurale e inclusiva, che abilita e promuove condizioni di accesso, convivenza e collaborazione tra i soggetti della filiera culturale e creativa.

Orari di apertura

Lunedì
10:30 am – 7 pm

Martedì — Sabato
10:30 am – 8 pm

Domenica
10:30 am – 6 pm

BASE



INSTITUTIONAL PARTNERS



PARTNERS



CULTURAL PARTNERS



TECHNICAL PARTNERS



MEDIA PARTNERS



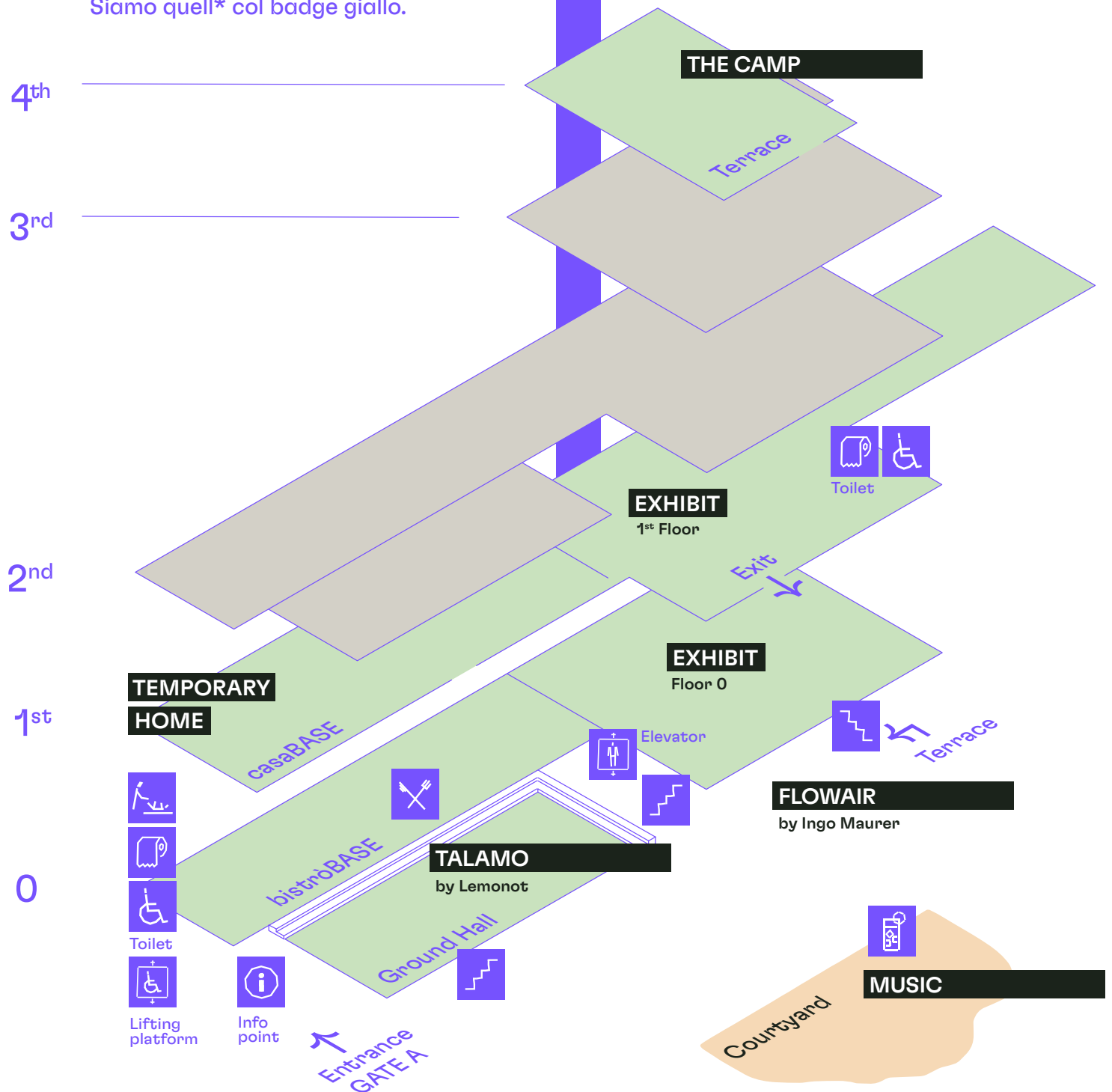
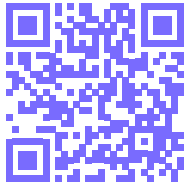
Mappa e accessibilità

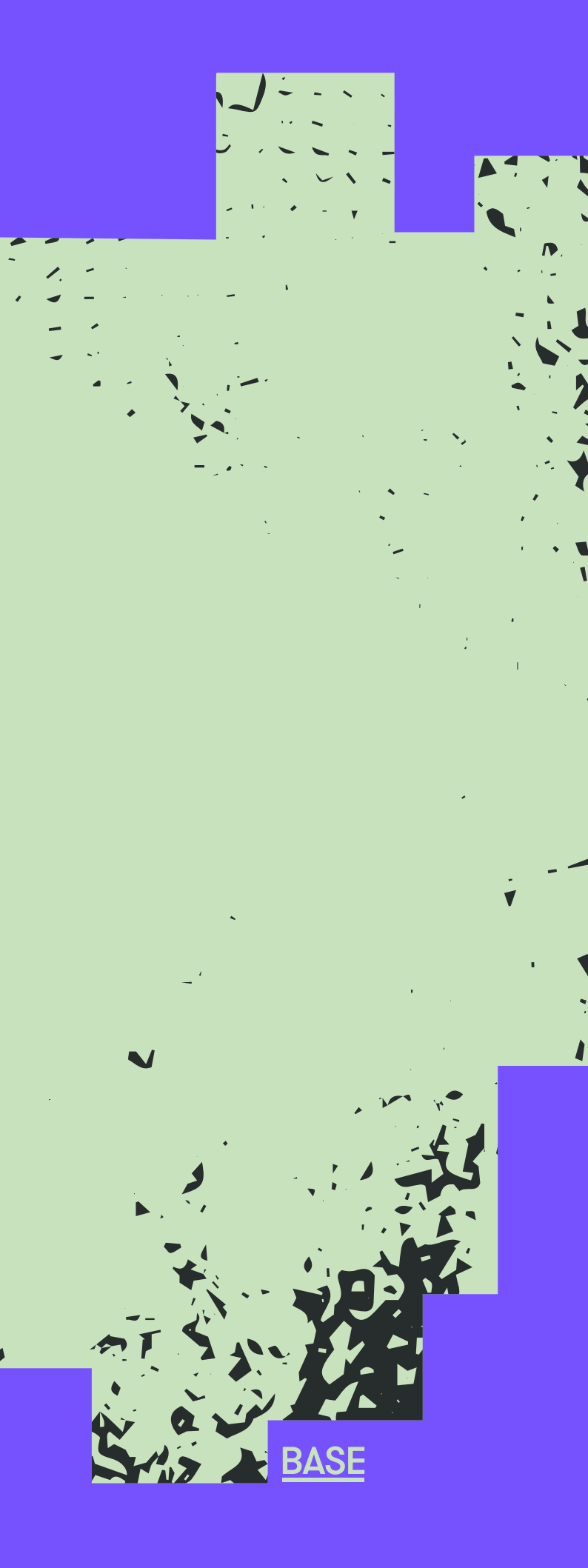
Per qualsiasi informazione o necessità puoi andare all'infopoint: si accede dal Gate A, ingresso principale. Se sei una persona con disabilità abbiamo predisposto degli strumenti per facilitare la tua partecipazione: ask us! Siamo quell* col badge giallo.

Ci teniamo davvero ad averti con noi e a sapere che tu viva la miglior esperienza possibile.

Se hai bisogno di assistenza specifica puoi scriverci a: hello@base.milano.it

Scansiona il codice QR e consulta tutte le informazioni sull'accessibilità a BASE.





BASE