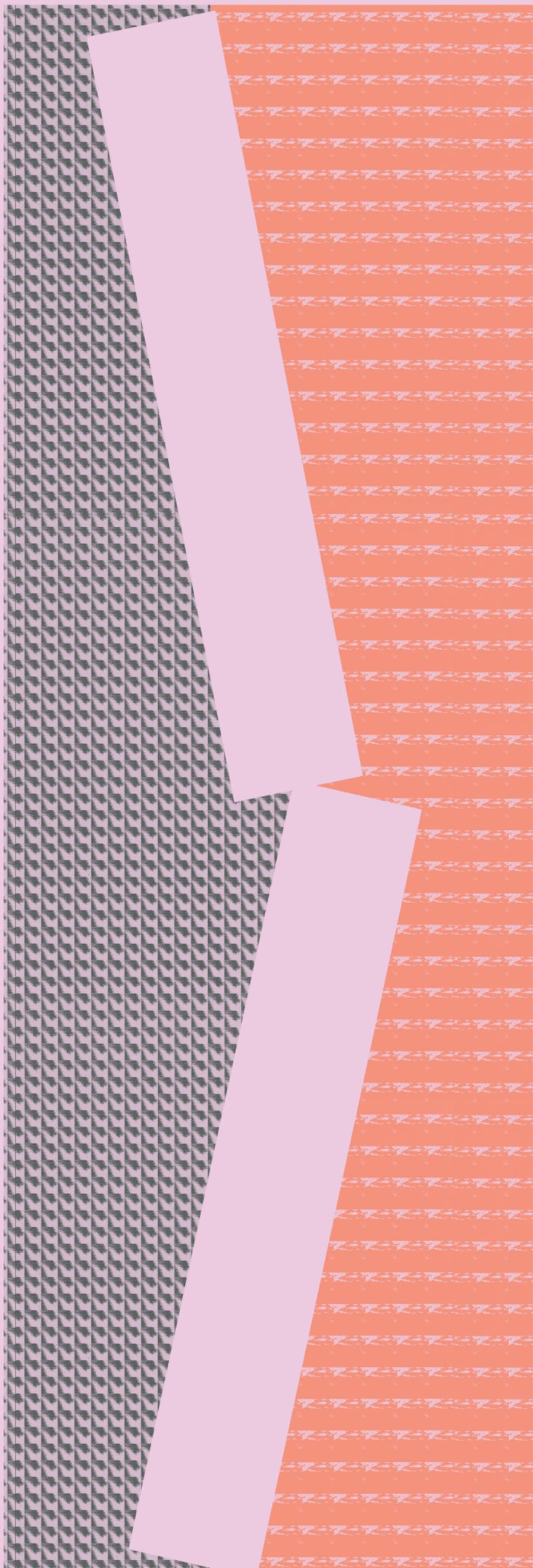


**WE WILL**

**DESIGN**



# UN LABORATORIO INTERNAZIONALE PER RISPONDERE ALLE CONTRADDIZIONI DEL NOSTRO TEMPO ATTRAVERSO MICRO- UTOPIE E ISTITUZIONI FANTASTICHE .

**IN UN MOMENTO  
STORICO CARATTERIZ-  
ZATO DA ENORMI  
INCERTEZZE, FACCIA  
A FACCIA CON IL  
CROLLO DELLE PIÙ  
GRANDI UTOPIE DEL  
XX SECOLO, ANCHE  
LE PIÙ PICCOLE  
IDEE VISIONARIE,  
RADICALI, A VOLTE  
FOLLI POSSONO  
FINIRE PER DIVENTARE  
LE RAGIONEVOLI  
SOLUZIONI DI DOMANI  
AI PARADOSSI DI OGGI.**

Siamo tutt3 già dolorosamente consapevoli della nostra situazione - estinzioni ecologiche, diminuzione delle riserve di combustibili fossili e caos economico.

Le soluzioni sono meno scontate, nonostante le tante opportunità che ci circondano. Non abbiamo mai avuto così tanto accesso a risorse, conoscenze e tecnologie, ma ciò che ci manca maggiormente è una riflessione creativa, alimentata da un'intelligenza collettiva. Da elettor3 e consumator3, siamo stati abituat3 a scegliere e a lamentarci, ma non ad immaginare cosa realmente vogliamo.

# COME POSSIAMO PROGETTARE UN MONDO MIGLIORE SENZA RIPROPORRE UN APPROCCIO UTOPICO?

Forse dovrebbe essere dovere di ogni cittadina immaginare futuri alternativi; in altre parole, pensare di più come degli designer. Il concetto di “Micro-Utopie” – che analizziamo, rimodelliamo e proponiamo in queste pagine - abbraccia una versione pluralizzata e mutevole di ciò che è un’utopia, prendendo ispirazione dal famoso romanzo omonimo del 1516 di Thomas More. Accogliere questa visione ci costringe a trasformare l’impossibile nell’immaginabile.

We Will Design 2022 – La Design Week a Base Milano - è un workshop sperimentale di immaginazione ed inclusione dove le pratiche di design e le esperienze offrono informa-

zioni - e a volte soluzioni - alle grandi contraddizioni del nostro presente, evocando visioni di un futuro prossimo, ideali di vita quotidiana e micro-utopie. Un “oggi” che ci permette di riesaminare le spaccature e le divisioni che generano conflitto, aiutandoci a capire come uno spazio di attrito possa diventare terreno fertile per la creatività. Chiedendoci, ancora una volta: quale ruolo gioca il design in questo controverso panorama moderno? Le micro-utopie possono anche fungere da “dispositivo” per spostare l’ideale dall’astratto al concreto non solo in una dimensione politica, ma anche nella nostra vita sociale e nella nostra esistenza quotidiana.

**ECONOMIA  
CIRCOLARE E  
BIODIVERSITÀ  
COME RISORSA  
CREATIVA, PROCESSI  
DI CO-DESIGN,  
CASE DEL FUTURO,  
NUOVI APPROCCI  
ALL'APPRENDIMENTO,  
UN RIFUGIO NELLE  
MICRO-UTOPIE E  
NELLE ISTITUZIONI  
FANTASTICHE, FINO  
ALLA CREAZIONE  
DI DISPOSITIVI DI  
SALVEZZA SENZA  
PRECEDENTI DA PARTE  
DEGLI INDIVIDUI.**

We Will Design 2022 è un laboratorio sperimentale che vede coinvolti designer da tutto il mondo, scuole, università, istituzioni internazionali e giovani studenti, usando il design per produrre nuovi strumenti, pratiche ed esperienze in risposta alle tante contraddizioni del presente. BASE ha curato tre macro-progetti del Fuorisalone 2022:

## **TEMPORARY HOME**

casaBASE - la guesthouse di BASE - si trasforma ancora una volta per offrire una residenza sui generis a cinque designer internazionali, uno spazio per sviluppare i loro progetti e lavorare indirizzati verso nuove modalità di vita futura.

## **EXHIBIT**

una piattaforma di ricerca su larga scala che riunisce progetti ed installazioni per riflettere su nuovi approcci all'apprendimento che affrontino le sfide del nostro tempo.

## **THEY WILL DESIGN**

uno spazio dove i giovani diventano protagonisti, esplorano ed espongono la loro visione del futuro, proponendo un nuovo concetto di "istituzione" che nasce dal regno dell'immaginazione.



Con Temporary Home, casaBASE – la guesthouse di BASE – si trasforma in una residenza sui generis per cinque giovani designer provenienti da Francia, Germania, Inghilterra, Paesi Bassi e Italia, invitati a riflettere nello specifico sul tema dell'economia circolare.

Ognuna di queste cinque stanze si apre su cinque scenari all'avanguardia e funge da casa e allo stesso tempo da luogo di sperimentazione per i designer nel corso della settimana. Un luogo da cui sviluppare, esibire e raccontare i propri progetti in un dialogo con la comunità.

# TEMPORARY HOMIE 5 STANZE PER IMMAGINARE 5 SCENARI DEL FUTURO

## DESIGNER

JOPPE BROERS

GOLIATH DYÈVRE

ELENI MICHAEL

KAAJAL MODI

NICHOLAS RAPAGNANI

REBECCA SCHEDLER

IN COLLABORAZIONE CON

INSTITUT FRANÇAIS MILANO-

INSTITUT FRANÇAIS PARIS

BRITISH COUNCIL

FAST LAB DELLA LIBERA

UNIVERSITÀ DI

BOZEN-BOLZANO E SALEWA

(OBERALP GROUP)

GOETHE-INSTITUT MAILAND

# JOPPE BROERS PROPOSALS FOR A PREVAILING WORLD-VOL.I



**JOPPE BROERS È UN DESIGNER OLANDESE CHE INTENDE TRACCIARE LA STORIA DEI CAMBIAMENTI GEOPOLITICI ATTRAVERSO IL DESIGN.**

Questa residenza va alla ricerca di un modo per esprimere qualcosa che non può essere espresso: elenca tutte le specie estinte conosciute dal 1800 in poi e suggerisce come esaminarle in relazione alla rapida urbanizzazione. Quanto spazio occuperebbero se fossero collocate lungo tutta la Fifth Avenue? Quanto volume occuperebbero le loro ceneri se ognuna di esse fosse cremata? Attraverso il confezionamento - simbolo dello sviluppo urbano - di vere ceneri di animali, il progetto rappresenta allo stesso tempo un'ode agli umani presenti sulla Terra e un memoriale ai suoi abitanti perduti.

# GOLIATH DYÈVRE THE BIG ASSEMBLY

In collaborazione con  
Institut français Milano-  
Institut français Paris



**GOLIATH DYÈVRE È UN DESIGNER E SCENOGRFO FRANCESE. RECENTEMENTE HA VINTO IL «MAÏF PRIZE FOR SCULPTURE» CON L'ARTISTA GREGORY CHATONSKY PER «INTERNES», UN PROGETTO RA CHE COMBINA STAMPA 3D CON ESPERIENZE CONCRETE ED INTERATTIVE.**

“The Big Assembly” riflette sulla vera natura dell’innovazione attraverso la trasformazione di materiali che sono presenti nella nostra vita quotidiana. Insieme, questi materiali, che vanno dai più semplici ai più complessi, diventano oggetti singolari che possono essere funzionali o scultorei.

Goliath Dyèvre propone un nuovo modello nell’industria del design ispirato all’economia circolare: con una rete di produzione autonoma e una piattaforma libera dedicata al supporto di talenti e designer, “The Big Assembly” offre una visione sia stravolgente che positiva, adattata ai nostri tempi grazie alla sua praticità, un metodo di creazione e un basso costo di produzione.

# ELENI MICHAEL E KAAJAL MODI 'INTERCULTURAL' DESIGN: MULTISPECIES COLLABORA- TIONS IN THE KITCHEN

In collaborazione con il  
British Council



**L'ANTROPOLOGA ALIMENTARE ELENI MICHAEL E LO DESIGNER MULTIDISCIPLINARE E RICERCATORE CREATIVO KAAJAL MODI LAVORANO SULLE PRATICHE DI FERMENTAZIONE E ARTIGIANATO PER COINVOLGERE DIVERSE COMUNITÀ NELLE DISCUSSIONI INCENTRATE SUL FUTURO DELLA CULTURA, DELLA TECNOLOGIA E DELL'ECOLOGIA.**

L'antropologa alimentare Eleni Michael e il designer multidisciplinare Kaajal Modi ci invitano a esplorare le culture alimentari circolari in cucina. La loro conoscenza della fermentazione come pratica di nutrimento multispecie viene applicata per trasformare gli scarti alimentari provenienti dalle cucine di casaBASE. Così facendo, invitano i visitatori a riflettere: quale processo (umano, animale e microbico) avviene quando consumiamo cibo? In che modo le pratiche di fermentazione influenzano la nostra comprensione della cura e della responsabilità verso gli altri nelle nostre reti alimentari? Quali possibilità apre una consapevolezza di queste relazioni simbiotiche per il futuro?

# NICHOLAS RAPAGNANI THE GROWING SNEAKERS

In collaborazione con i laboratori FaST  
Lab della Libera Università di Bozen-  
Bolzano e Salewa (Oberalp Group)



**NICHOLAS RAPAGNANI È UN DESIGNER ITALIANO. SNEAKERHEAD (COLLEZIONISTA DI SCARPE DA GINNASTICA), SI È SPECIALIZZATO IN DESIGN ECO-SOCIALE, FOCALIZZANDOSI SU METODI DI RICERCA INNOVATIVI E COLLABORATIVI.**

Una riflessione sul ciclo di vita di un paio di sneakers, utilizzando growing materials, “materiali in crescita”, nella ricerca di soluzioni più sostenibili. Il designer si concentra sulla sperimentazione di materiali organici a base di micelio coltivato in laboratorio come risposta alle attuali pratiche di produzione di massa.

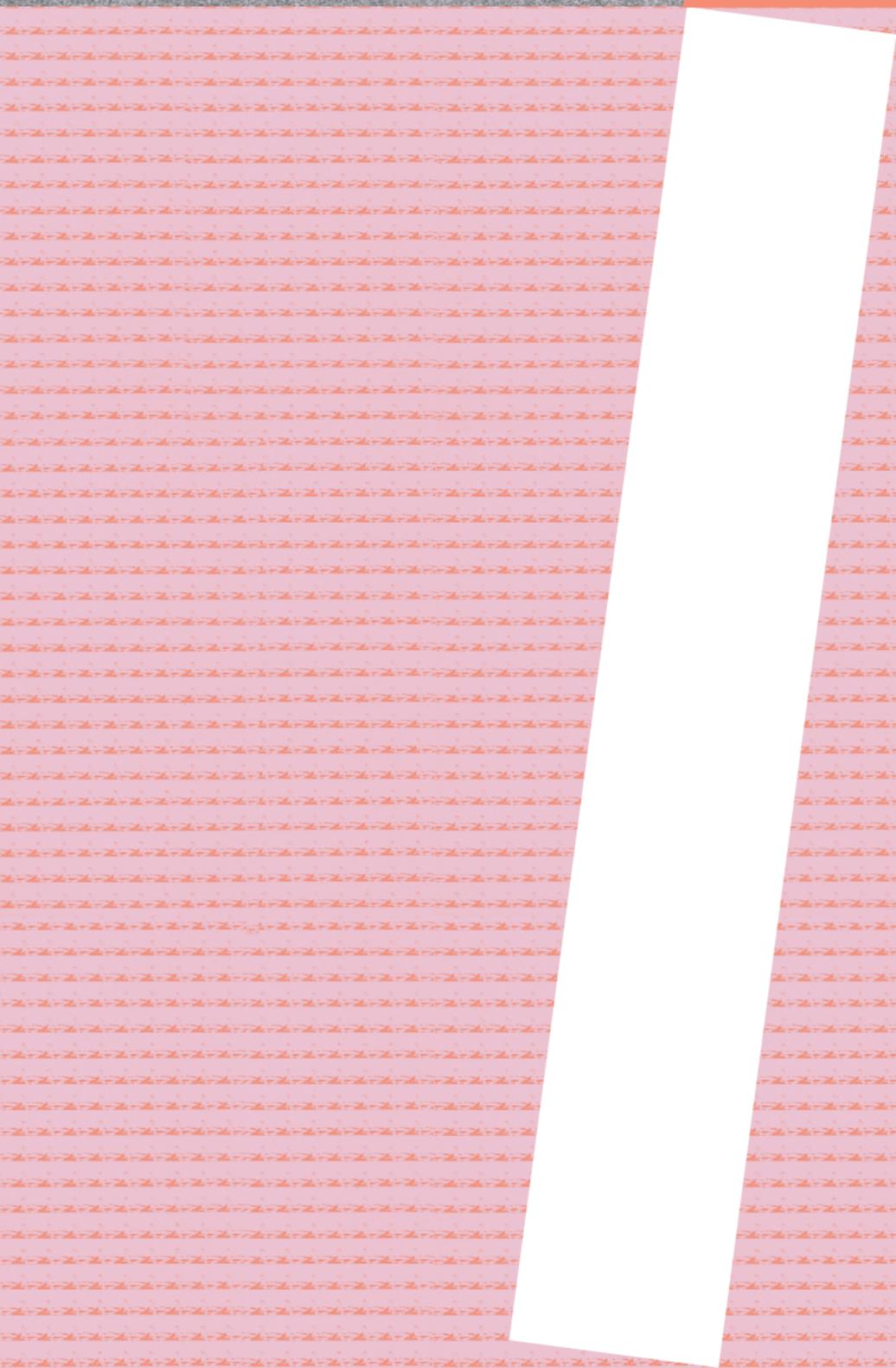
# REBECCA SCHEDLER SYMBIOPUNK

In collaborazione con il  
Goethe-Institut Mailand



**REBECCA SCHEDLER È UNA DESIGNER E RICERCATRICE TEDESCA. INDAGA LE COMPLESSE RELAZIONI TRA I TEMI SOCIALI, CULTURALI, POLITICI ED AMBIENTALI ESPLORANDO L'INCROCIO TRA DESIGN E SCIENZA. IL SUO LAVORO SI OCCUPA DELLE INTERAZIONI INTERSPECIFICHE TRA TECNOLOGIA E MATERIALI DI RECUPERO, E COME QUESTI POSSANO PORTARE AD UN FUTURO PIÙ CONDIVISO ED EQUO.**

Symbiopunk” è un bioreattore e sistema di compostaggio che converte le feci umane in concime fertile, mostrando come i rifiuti umani possano essere una risorsa preziosa non solo per l'agricoltura ma anche per supportare il ciclo della natura in senso più ampio.



# EXHIBIT

Il primo piano di BASE ospita 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



**DESIGNER****ABADIR****ADARSH NELLORE****ANALOGIQUE****ANNA BALDOCCHI****BOEY WANG****BOLAERO****EDERN JANNEAU****ELENI MICHAEL****FESTIVALDIVERCITY****FRANCESCA TAMBUSI****GIULIO BORDONARO****GOLIATH DYÈVRE****HI KYUNG EUN****IED—ISTITUTO EUROPEO****DI DESIGN****IPER—COLLETTIVO****JOHANNA REYMANN****KAAJAL MODI****KIM VAN DEN BELT****MATTHIEU HENRY****NICHOLAS RAPAGNANI****NICOLETTA GOMBOLI****NID-NUOVO ISTITUTO DI****DESIGN PERUGIA****NOI LIBRERIA****PARASITE 2.0****REBECCA SCHEDLER****ROMANIAN DESIGN WEEK****ROYAL COLLEGE OF ART****RUFA—ROME UNIVERSITY****OF FINE ARTS****SIMON DOGGER****STUDIO SOPHIA SCHULLAN****STUDIO FORMOSA****STUDIO.TRACCIA****TECNOLÓGICO DE MONTERREY****THE SWEDISH SCHOOL OF****TEXTILES—UNIVERSITY OF BORÅS****THIBAUT DUPILLE****VALENTINE MAURICE****4F.STUDIO**

# **SIMON DOGGER & BOEY WANG**

## **DESIGN BEYOND VISION TRASFORMARE IL DESIGN DA ESCLUSIVO A INCLUSIVO.**

“Design Beyond Vision” è una collaborazione tra due giovani designer, il designer non vedente Simon Dogger e il designer Boey Wang. Lo spazio di questo spazio vivono un’esperienza interattiva volta al promuovere un modo e diversificato di pensare il design, da una prospettiva non esclusivamente visiva. In un modo invitante e coinvolgente, Dogger e Wang indirizzano l’attenzione e l’interesse dello spettatore verso la propria responsabilità nella creazione di società più inclusive.

“Design Beyond Vision” offre la possibilità di sperimentare un approccio diverso al design, utilizzando anche gli altri sensi come il tatto, l’olfatto e così via. Attraverso questa differente metodologia, il design diventa istintivo, intuitivo ed empatico.

Boey Wang e Simon Dogger sono entrambi designer laureati alla Design Academy Eindhoven. Il loro lavoro comprende la progettazione di concetti e prodotti all'interno del dominio dell'innovazione, inclusività e multisensorialità.

Il loro obiettivo principale è creare consapevolezza sulla prevalenza della vista nel mondo del design e stimolare un nuovo modo di osservare.





## **FRANCESCA TAMBUSSI**

### **HYPERBURGERS**

“Hyperburgers” è un “inconvenience store”, un supermercato innovativo interamente gestito dall3 consumator3, dove per prendere è necessario dare qualcosa in cambio in una forma non monetaria, che si tratti di cibo, tempo o packaging.

## **ROYAL COLLEGE OF ART**

### **SUPPORT SYSTEMS**

Un gruppo di laureat3 indipendenti del Royal College of Art di Londra partecipa alla Design Week con “Support Systems”, una mostra che raccoglie ed esplora i loro ultimi progetti.

## **STUDIO.TRACCIA**

### **ATTI FONDAMENTALI**

Un progetto in cui il cibo diventa una lente investigativa sul nostro rapporto con il pianeta. Il Design diventa lo strumento di attuazione di questa ricerca, dando vita ad un evento speciale che culminerà in una scultura di oggetti realizzati con materiali prodotti da scarti alimentari.

“Atti Fondamentali” è promosso da ActionAid Italia, come parte del progetto Food Wave EU, pensato e curato da studio.traccia. in collaborazione con BASE Milano.

## **THE SWEDISH SCHOOL OF TEXTILE — UNIVERSITÀ DI BORÅS**

### **TEXTILE INNOVATION**

Una mostra incentrata sull’innovazione tessile, una serie di manufatti realizzati per sfidare “ciò che è stato fino ad oggi”, proponendo un prodotto in visioni sempre nuove.

# GOLIATH DYÈVRE

## THE BIG ASSEMBLY

“The Big Assembly” riflette sulla natura stessa dell’innovazione attraverso la trasformazione dei materiali che caratterizzano la nostra vita quotidiana. Insieme, questi materiali, che vanno dai più innocui ai più complessi, diventano oggetti singolari che possono essere funzionali o scultorei.

In collaborazione con Institut français Milano - Institut français Paris

# ROMANIAN DESIGN WEEK

## THE FUTURE IS IN THE MAKING

Un’esposizione collettiva curata dalla Romanian Design Week e dall’Istituto Romeno di Cultura e Ricerca Umanistica di Venezia - che presenterà dei progetti di Megan Dominescu, Radu Abraham, Simina Filat, UAU e co/rizom. “The future is in the making” indaga come il design possa effettivamente creare spazi per discutere o dibattere su modi alternativi dell’essere. L’esposizione presenta pratiche ed esperimenti riguardanti il futuro oltre ad affrontare le attuali questioni sociali e ambientali.

# IPER-COLLETTIVO

## PLASTIC LANDSCAPE & MICROMEGLÀSUONI

“Plastic landscape” (al primo piano, nell’area Exhibit) è un dispositivo tattico che parla di riciclaggio e ci invita a pensare a nuovi usi degli spazi.

“Micromegàsuoni” (in cortile) è un’installazione site-specific che stabilisce un dialogo tra paesaggi urbani e naturali, prodotta da NAM-Not A Museum, il programma di arte contemporanea della Manifattura Tabacchi nell’ambito della prima edizione della residenza artistica SUPERBLAST.

# THIBAUT DUPILLE

## MITOSIS

Il designer francese Thibault Dupille dona nuova vita ad oggetti fisicamente danneggiati con l’aiuto di una stampante 3D, ispirandosi alla natura dove alcune specie sono in grado di rigenerare autonomamente alcune parti del corpo.





## **KIM VAN DEN BELT** **KAIA & THE LIGHTHOUSE**

Nuovi filtri sostenibili per CO2 realizzati con alghe, più specificamente diatomee: “Kaia” assorbe la CO2 e restituisce ossigeno attraverso la fotosintesi. Assieme a Joshua Kelly nel collettivo 4F.STUDIO, Kim van den Belt presenta “The Lighthouse”: un innovativo reattore cianobatterico sotto le spoglie di un faro.

## **VALENTINE MAURICE** **THE PARADOXICAL SCREEN**

Il nostro mondo è dominato da un’idea di produttività in cui il riposo è ritenuto inutile. In “The Paradoxical Screen”, Valentine Maurice analizza l’insonnia come fenomeno sociale e contemporaneo dal punto di vista della Gen Z. L’installazione propone di sperimentare il rapporto tra memoria e sonno: l’idea è quella di creare uno spazio onirico utopico, basato sulla metodologia di “Unlearning”, per aiutare lo spettatore ad addormentarsi.

## **ADARSH NELLORE** **THANATOS AND MACHINE ANTHROPOMETRY**

“THANATOS” è un rituale funerario per i rifiuti digitali che trasforma l’attività digitale in artefatti funerari, i quali possono successivamente essere usati in rituali funebri individuali, rendendo i dati personali e profili digitali beni preziosi seppur non realmente posseduti dall’utente.

“Machine Anthropometry” propone un esperimento: come possiamo cogliere il potenziale scultoreo dell’intelligenza artificiale?

## **MATTHIEU HENRY** **HUMAN MOULD**

Chi plasma chi quando il divano che abbiamo costruito ci costringe a sederci?

“Human Mould” avvia un cerchio di creazione in cui il corpo alimenta l’oggetto tanto quanto l’oggetto alimenta il corpo. Mira a generare nuove forme attraverso un processo performativo di progettazione in cui l’azione del fare è importante quanto il risultato finale.

Ci lascia con oggetti per i quali la proprietà della forma è confusa, sedie auto-generate derivanti da uno scambio specifico tra mondi statici e non statici.

## **JOHANNA REYMANN** **LEFT BEHIND**

“Left Behind” propone una riflessione sulla quantità di rifiuti generati dai processi di produzione di oggetti semplici, come gli zoccoli olandesi. Usando la fotografia, scansioni e mappe infografiche del processo produttivo, la designer presenta la sua prospettiva richiamando l'attenzione sui materiali di recupero.

## **NID — NUOVO ISTITUTO DI DESIGN PERUGIA** **DERUTA REVOLUTION**

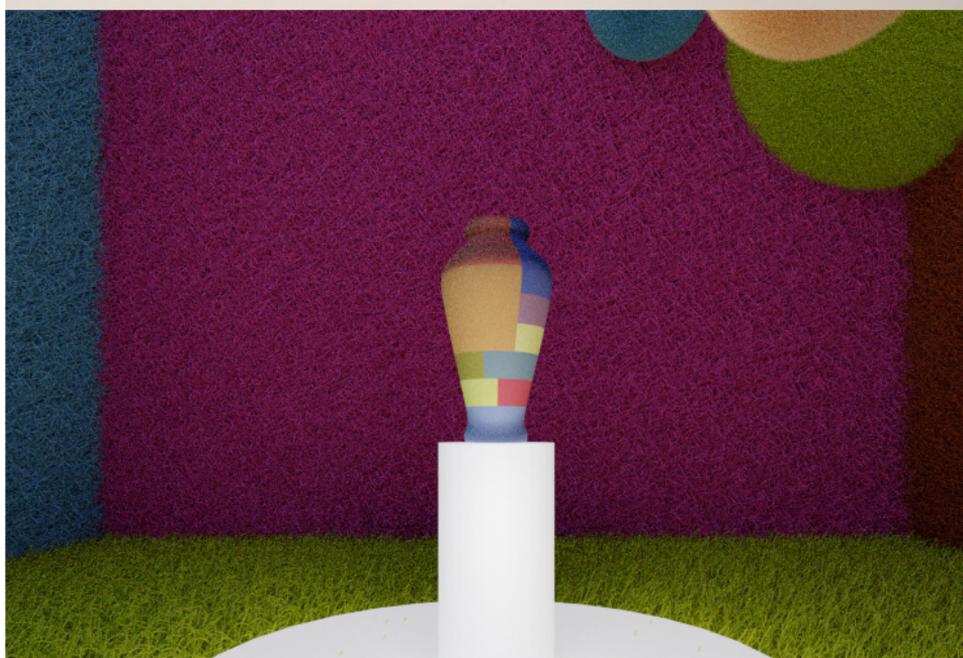
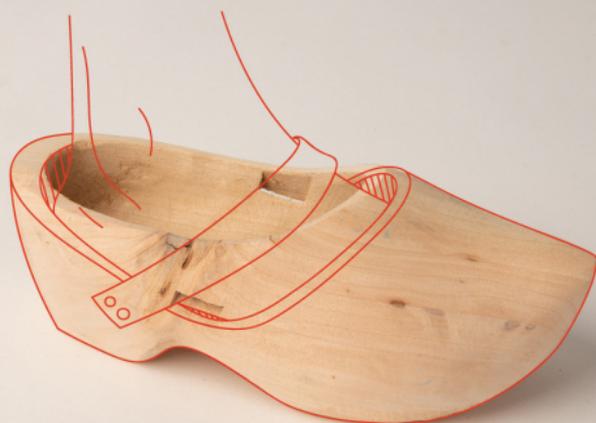
Curato dall3 student3 del corso di Product Design condotto da Sara Ricciardi, il progetto affonda le sue radici nel territorio umbro, proponendo la rivisitazione dell'Alberello, un contenitore usato nel passato per conservare spezie e medicinali nelle farmacie antiche.

## **TECNOLÓGICO DE MONTERREY** **CULTURE CONTAINERS**

L'istituto presenta una collezione di vasi scultorei ispirati alla vita quotidiana di Città del Messico. L3 student3, guidati dalla designer Joel Escalona e dalla gallerista di design Montserrat Castañón, hanno creato una famiglia di oggetti che comunicano concetti differenti della cultura popolare del Paese.

## **STUDIO FORMOSA** **SUPERNATURAL COLLECTION**

“Supernatural Collection” consiste in una serie di candelieri la cui natura è parte fisica e parte 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. Ogni pezzo fisico è associato ad un certificato digitale registrato su blockchain (NFT) che garantisce l'unicità e l'autenticità dell'oggetto.





## HI KYUNG EUN PANTA RHEI

Il progetto esplora alcuni concetti della cultura tradizionale coreana in relazione alla tecnica macramè, donando nuova vita a materiali di recupero quali la ceramica comprata in negozi di seconda mano.

## STUDIO SOPHIA SCHULLAN PLAYFULNESS

Il progetto riunisce una serie di installazioni ludiche per trasformare la routine quotidiana e gli oggetti di uso comune in nuove fonti di ispirazione e creatività.

## GIULIO BORDONARO E NICOLETTA GOMBOLI GAMES WE'LL NEVER PLAY

Una sala giochi nell'era dell'intelligenza artificiale. Una serie di installazioni interattive illustrano come certi giochi possano diventare aberranti, noiosi o frustranti.

## ANALOGIQUE & ABADIR W.E.L. (L)! - WORK, ENJOY, LIVE, LOVE — FOUR COORDINATES OF HUMAN EXISTENCE

Una serie di discussioni, eventi e possibili azioni per ripensare le sfere della nostra esistenza secondo quattro coordinate che si estendono nell'intero corso della nostra vita. Le celle per l'uso domestico, lavorativo, romantico o di bivacco, indipendentemente dalla loro dimensione, sono configurate secondo i nostri bisogni, diventando così trans-scalari (o senza scala).

## **EDERN JANNEAU** **SOUND OF TOUCHES**

Attraverso una serie di piccoli strumenti amplificati da sintetizzatori, Edern Janneau dà vita ad un'orchestra che raccoglie le diverse potenzialità dei suoni naturali e digitali in relazione all'ambiente che li circonda.

## **BOLAERO** **BOLAERO 0.1**

Bolaero presenta la sua prima collezione progettata da Tommaso Mirabella Roberti, proponendo una linea di arredi leggeri, flessibili e sostenibili, composti da parti individuali e gonfiabili che possono essere assemblate in diverse configurazioni adattandosi ai bisogni dell'utente e ad un ambiente in costante evoluzione.

## **RUFA – ROME** **UNIVERSITY** **OF FINE ARTS** **ROOTS, FLOCK,** **FRESHLY BREWED**

Un elemento di arredo urbano che potrebbe essere un luogo di riposo, incontro, lavoro e gioco per nuovi modelli di socializzazione. Questa esibizione è presentata dall3 student3 che hanno vinto la sfida del Social Furniture di Particle: l'obiettivo era quello di soddisfare i bisogni crescenti di coloro i quali sono definiti come "nomadi digitali".

## **ANNA BALDOCCHI** **MALERBA**

Un "atlante umano" sotto forma di documentario che traccia i limiti linguistici e le divisioni culturali dell'Italia, iniziando da un caso studio nella regione più meridionale, la Sicilia.

Viaggiando nell'isola italiana, Anna Baldocchi ha mappato le principali differenze nel suono dei dialetti siciliani attraverso l'incontro con i locali che hanno condiviso le loro routine e storie quotidiane.





## **FESTIVAL DIVERCITY** **NEST — IL NIDO** **DEGLI INCIVILI**

In questo progetto-installazione, Andi Nganso e Maurizio Talanti condannano l'aggressione sistemica ai diritti e alla salute dell3 immigrat3, perpetrata anche attraverso il design (o la sua assenza). Partecipano a questo dialogo plurale e multidisciplinare: Sara Prestianni, BAMILEKE, Abreham Brioschi.

In collaborazione con PLUS+ studio.

## **IED – ISTITUTO** **EUROPEO DI DESIGN** **ABSOLUTE BEGINNERS**

Uno spazio organico e interattivo che vive di suggestioni e prende forma da progetti in dialogo tra loro, che si tratti di incroci, separazioni, rotture o rimontaggi, sia digitali che analogici. Il design gioca con luce, suono, proiezioni, materiali e colore.

I 10 "Absolute Beginners": Lina Bo Bardi, Eva Mamei Calvino, Ada Bursi, Rei Kawakubo, Cinzia Ruggeri, Laura Solera Mantegazza con Maria Montessori e Giuseppina Pizzigoni, Gala Eluard Dalì, Bélen Moneo, Carla Accardi, e Patricia Urquiola.

# ATTI FONDAMENTALI

**È UN PROGETTO  
CHE CATALIZZA  
SPUNTI DI  
RIFLESSIONE E ATTI  
DI RIVOLUZIONE DI  
UNA SOCIETÀ CHE  
OSSERVA SÉ STESSA  
E IL SUO RAPPORTO  
CON IL PIANETA.**

**ATTO I – food**, è il primo di tre atti di indagine. Una serie di interviste con policy maker, ONG, designer, chef e produttori di materiali ha aiutato ad identificare una serie di temi ricorrenti riguardanti i sistemi alimentari e di sceglierne uno specifico da sviluppare: lo scarto alimentare.

Ogni anno, circa il 20% del cibo prodotto nel mondo per l'essere umano si perde o viene sprecato. Unendo questi dati a quelli che affermano che circa il 30% dei rifiuti prodotti dall'intera Unione Europea proviene dal mondo del design e dell'architettura, Atti Fondamentali ha cercato di immaginare come questi due problemi potessero diventare la soluzione l'uno per l'altro. Ciò culmina in una cena organizzata durante l'evento di apertura di **We Will Design**: dall'unione tra l'alta cucina e il design, attraverso una ricerca che collega etica, ecologia e circolarità, Atti Fondamentali progetta una serie di vassoi, realizzati con materiali provenienti da rifiuti alimentari e, attraverso la collaborazione con 13 chef di **AITatto**, per creare un menù che collegasse il cibo con i piatti. Tutti i vassoi formano così una nuova scultura (Exhibit, primo piano), una metafora che focalizza l'attenzione non solo sul mondo del design, dove la sperimentazione circolare è già esplorata, ma anche sull'architettura (e società) dove invece la transizione sembra essere ancora troppo lenta ma inesorabilmente necessaria.

Atti Fondamentali è un'iniziativa promossa da ActionAid Italia come parte del progetto Food Wave co-fondato dall'UE, pensato e curato da studio.traccia. In collaborazione con BASE Milano.





**THEY WILL**

## **COSA ACCADREBBE SE FOSSERO LE NUOVE GENERAZIONI A “PROGETTARE” IL MONDO?**

Per quanto ne sappiamo, gli esseri umani sono l'unica forma di vita evoluta sul nostro pianeta che ha sviluppato strutture istituzionali flessibili e mutevoli come gli Stati, le entità burocratiche, la religione organizzata, le associazioni di volontariato, e, soprattutto oggi, le istituzioni imprenditoriali, come la società moderna. Queste istituzioni sono sempre “fittizie”. Il termine non è da intendersi nella sua accezione di “superficiale” ma



# DESIGN



## FOTO DI PARASITE 2.0

\*Fantastiche, dal greco *phantasia* “potere dell’immaginazione; apparenza, immagine, percezione”; da *phantazesthai* “raffigurarsi”; da *phantos* “visibile”; da *phainesthai* “apparire”; nel tardo greco “immaginare, avere visioni”; relativo a *phaos*, *phos* “luce”; da *phainein* “mostrare, portare alla luce”.

sta ad indicare il fatto che tali istituzioni possano raccontare qualcosa sulla società umana, sulla sua storia e sul come impariamo a comprendere o meno il mondo che ha creato. Dando per assunto il carattere “immaginario” di ogni istituzione, il progetto di They Will Design ha posto a 20 giovani partecipanti internazionali la sfida di decolonizzare la narrazione delle istituzioni esistenti, denaturarle e evocare nuove Istituzioni Fantastiche\*.

### L3 PARTECIPANT3 DI THEY WILL DESIGN:

Marta Bracci, Nan Chen, Fiorella Costantini, Zhuaon Dai, Gabriel Alfaro Fregoso, Laura Haagmans, Dianhui Huang, Marianna Antonia Inuso, Giorgia Loser, Davide Marcianesi, Prethisakana Mathisekar, Ryv Mehmetaj, Carlotta Oliosi, Samuele Palladino, Alessandro Pasero, Anna Raffaghello, Nina Rikken, Ludmila Secchin, Jasleen Singh, Sven Van der Steur.

“They Will Design” è iniziato ad Aprile e ha coinvolto student3 dai 18 ai 26 anni provenienti da Università, Accademie e luoghi di formazione italiani e internazionali, spostando l’attenzione dal WE al THEY, all3 più giovani, a coloro che sono destinatz ad ereditare la responsabilità di progettare il futuro. “Riprogettare un’istituzione”, infatti, implica immaginare nuovi modi per organizzare, produrre o non produrre, e relazionarsi con gli altri. La capacità di immaginare e inventare è insita nell3 giovani e viene accompagnata da un’insoddisfazione verso lo stato delle cose. Non è la loro gioventù che li rende in grado di ripensare le istituzioni ma piuttosto la loro abilità di impiegare la loro immaginazione

nella produzione di cambiamento. Durante lo sviluppo del progetto, i gruppi di lavoro sono stati supportati dal collettivo di architettura “PARASITE2.0” fondato nel 2010 da Stefano Colombo, Eugenio Cosentino e Luca Marullo per indagare lo stato dell’habitat urbano - che aiuterà i3 partecipanti a tradurre le loro idee in uno spazio che potrà essere usato dal pubblico.

Il processo è stato arricchito dalla partecipazione dell’3 “Eretic3”, figure ispiratrici provenienti da un’ampia varietà di luoghi e background: il filosofo Leonardo Caffo; Marcello Cualbu, insegnante e freelancer in tecnologie applicate all’arte, al design e architettura; Janice Deul, scrittrice e attivista nella promozione della diversità culturale nei settori creativi; Rebecca Gomperts, dottoressa olandese e attivista per i diritti delle donne; Florian Malzacher, curatore di arte performativa, drammaturgo e scrittore; attivista queer ed antirazziale Naomi Pieter e Jonas Staal, artista visivo che si occupa della relazione tra arte, democrazia e propaganda.

They Will Design è stato creato con il supporto dell’Ambasciata e Consolato Generale dei Paesi Bassi in Italia.

**IMMAGINA SE SOLO LE PERSONE IN QUESTA STANZA FOSSERO RESPONSABILI PER IL FUTURO. THEY WILL DESIGN IT.**

**WE WILL  
DESIGN**

**KIDS**

**AVVICINARE L3  
BAMBIN3 AL MONDO  
DEL DESIGN.  
E VICEVERSA.  
DAL 6 AL 12 GIUGNO  
BASE PROPONE ALL3  
PIÙ PICCOL3 DELLE  
OCCASIONI PER  
VISITARE L'EXHIBIT  
E DIVENTARE CRITIC3  
D'ARTE, CON L'AIUTO  
DI ARIANNA GIORGIA  
BONAZZI E ISABELLA  
MUSACCHIA.**

**LITTLE GUIDE.** Durante tutta la design week a BASE, accanto ad alcune installazioni selezionate, sono disponibili delle mini descrizioni a misura di bambinè.

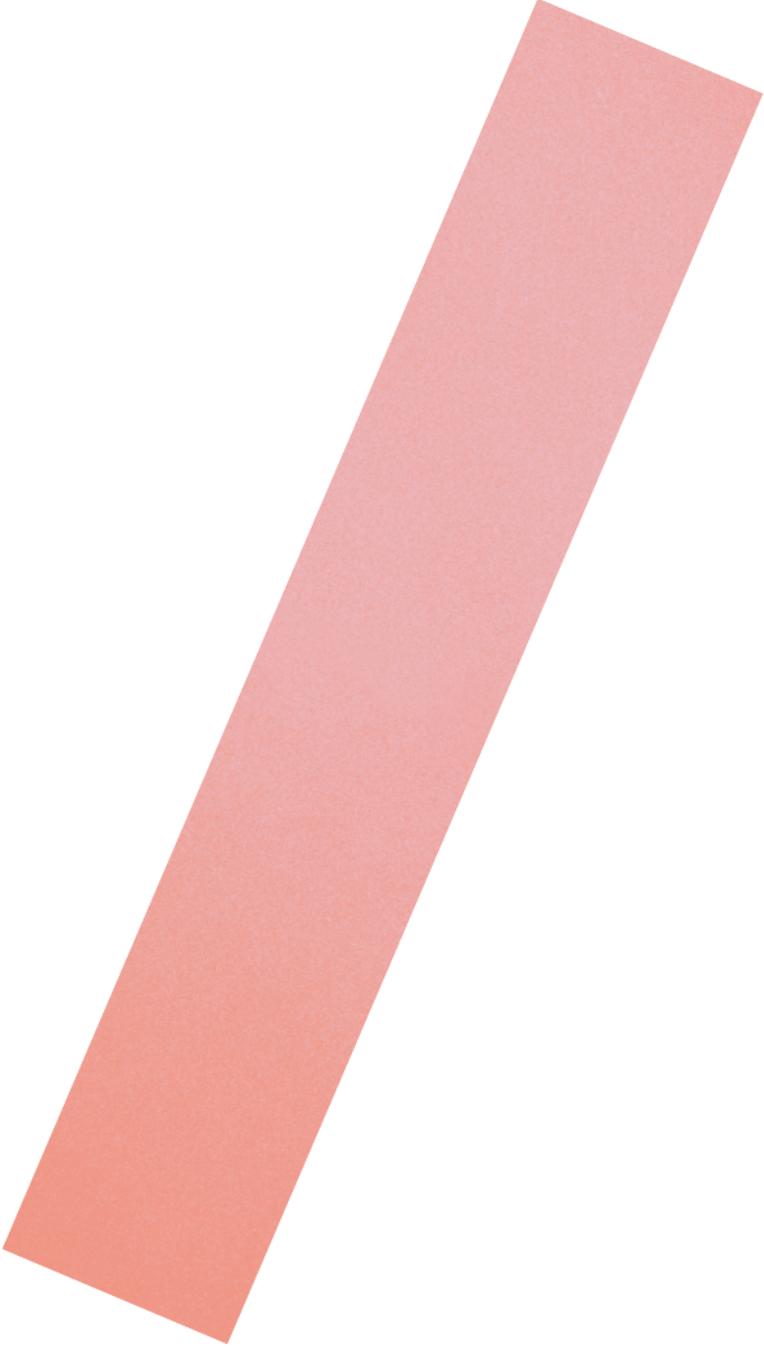
**LITTLE ART CRITICS.** Sabato mattina a partire dalle 10:30, con il laboratorio Kids Will Design, l3 bambin3 si trasformeranno in piccol3 critic3 d'arte e scriveranno delle vere e proprie recensioni, con parole e criteri tutti loro.

**LITTLE JURY.** Domenica mattina, durante l'evento finale a partire dalle 11:00. L3 bambin3, dotat3 di palette, voteranno l3 loro designer e progetti preferiti in base a categorie speciali (il progetto più simpatico, l'idea più strana, l'oggetto più comodo...). Infine, l3 designer saranno premiat3 con prestigiose medaglie di carta.

**WE WILL**

**DESIGN**

**MUSIC**



**DAL 5 AL 11 GIUGNO  
BASE OSPITA UNA  
RASSEGNA MUSICALE  
CHE ANIMERÀ TUTTE  
LE SERATE DI WE WILL  
DESIGN. IL COURTYARD  
E LA GROUND HALL  
VEDRANNO ALTERNARSI  
PIÙ DI 15 ARTIST3  
PROVENIENTI DAL  
MONDO UNDERGROUND  
CHE PRESENTERRANNO  
OGNI SERA LIVE SET  
E PERFORMANCE DAL  
TRAMONTO FINO A  
TARDA NOTTE.**

Alcuni degli artisti che si inseriranno nella cornice della Courtyard Music Parade: Anna Molly Soundsystem, Etna e Restless dal Giardino dei Visionari; Fabio Monesi, rinomato DJ milanese che trascorre il suo tempo tra Italia e Londra, un amante di musica house e Hey, Cabrera!, DJ, produttore e autore residente a Torino con un sound punk-house puramente istintivo; Hiroko, DJ e producer giapponese e Ilaria Gr; Mare Cosmico, un giovane DJ e produttore pugliese e Nicodemo, il cui genere musicale varia dalla disco più classica alla techno sperimentale; Protopapa, DJ, produttore di musica/video e direttore artistico nel campo della musica ed eventi; e inoltre Sala Radio, Tamati e i suoi ritmi di disco e house e Volantis, DJ, produttore, strumentalista e fondatore di Alzaya e Wusketti.

In collaborazione con Le Cannibale, la Ground Hall diventa un grande palco per un festival musicale caratterizzato da tre eventi principali. I protagonisti sono alcuni dei nomi chiave della scena musicale internazionale: dall'house fatto in Berghain da Tama Sumo, alla italo disco in salsa francese di Dov'è Liana, fino al sound elettronico trasversale dell'artista cinese/canadese Yu Su. E ancora i DJ italiani Fabio Mone-si, Tamati e la musicista e producer giapponese Hiroko.



**SCOPRI IL PROGRAMMA  
DI WE WILL DESIGN MUSIC**

# BASE È: UNA COMMUNITY DI PERSONE IMPEGNATE IN UNA SERIE DI DISCIPLINE CREATIVE E COINVOLTE NELLO SVILUPPO DI UN ECOSISTEMA INCLUSIVO AL FINE DI PRODURRE CONTENUTI INNOVATIVI PER IL PROGRESSO CULTURALE.

La missione di BASE: generare nuove riflessioni per la città del XXI secolo, creare nuove connessioni tra le diverse arti, discipline e linguaggi. I valori guida di BASE: inclusione, interazione e innovazione.

Con 12.000 mq distribuiti su 3 piani, oltre 200 realtà creative in residenza, più di 400 eventi e 500.000 visitatori all'anno, BASE è un hub creativo con un'atmosfera internazionale, nonché un centro di ricerca, sperimentazione, produzione e co-produzione di iniziative culturali con reale valore sociale.

Situata all'interno del complesso ex-Ansaldo, uno dei più importanti progetti di riqualificazione urbana in Europa, BASE sta dando nuova vita a un monumento di architettura industriale, esplorando nuovi modelli di collaborazione tra pubblico e privato.

**@BASE\_MILANO**  
**WWW.BASE.MILANO.IT**

## BASE

MILANO  
DESIGN  
WEEK

SUPPORTED BY

Fondazione  
CARIPLO



BASE IS A PROJECT BY



avanzi

esterni



alcube

INSTITUTIONAL PARTNERS

BRITISH  
COUNCIL

CENTRINNO

nema



ISTITUTO ROMENO  
DI CULTURA E RICERCA  
UMANISTICA DI VENEZIA



RDW ROMANIAN  
DESIGN  
WEEK

PARTNER

SELECT  
OFFERED WINE & VENETIA

TECHNICAL PARTNER

FAVINI

MEDIA PARTNERS

archiproducts

tribune

design  
wanted

de  
zeen

domus

FUORISALONE.IT

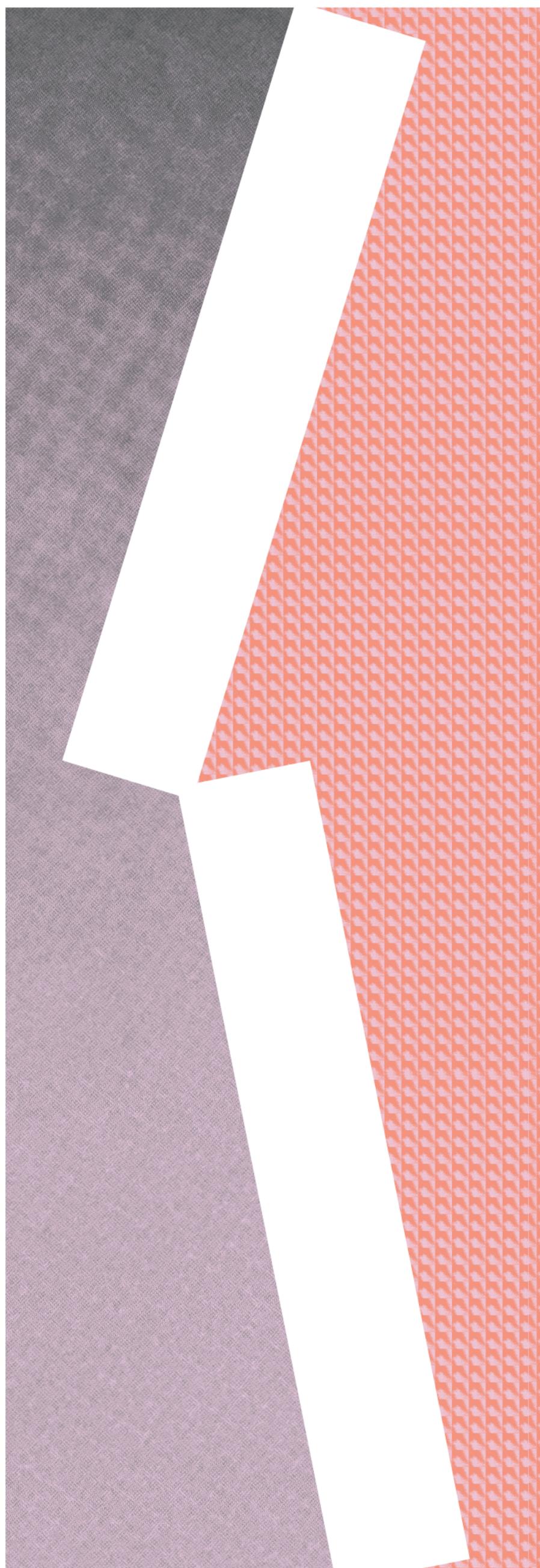
instagramers  
MILANO

isola

ZERO

DESIGN Studio Fludd.

Questo magazine è realizzato in carta Tree Free: 25% di linters di cotone e 75% di bambù (FAVINI srl). Le emissioni generate per produrre questa carta ecologica sono interamente compensate da Carbon Credit acquisiti per finanziare attività in grado di assorbire la CO2 nell'atmosfera.



**WE WILL**

**DESIGN**