

WILL

WE

DESIGN

WE HAVE AN I.D.E.A.

Tra il 2023 e il 2024, progetteremo attorno ai concetti di accessibilità e design democratico e plurale, e cioè un'idea di design non solo legato al valore economico del prodotto ma al valore delle pratiche e degli attori coinvolti durante il processo di sviluppo creativo.

I corpi, i desideri e le fragilità che modelleranno il mondo futuro.

Verso un mondo possibile capace di essere inclusivo, che supera le dinamiche sistematiche che portano all'esclusione, che accetti le differenze dove la globalizzazione vuole "normalizzare". Un mondo equo in termini di risorse e accessibilità per tutti, dove il design sia uno strumento per sperimentare in maniera aperta e multidisciplinare.

INCLUSIONE.
DIVERSITÀ. EQUITÀ.
ACCESSIBILITÀ
QUESTE SONO
LE PAROLE CHE
DESCRIVONO
QUESTA TERZA
EDIZIONE DI WE
WILL DESIGN : WE
HAVE AN I.D.E.A .

3

Insieme a designer da tutto il mondo, scuole, università, istituzioni internazionali, studenti, professionisti, giovani vogliamo iniziare una riflessione sul concetto di design democratico e plurale.

Tutti i progetti, installazioni, workshop ed eventi della Design Week 2023 di BASE sono sviluppati attorno all'acronimo di I.D.E.A. - Inclusione. Diversità. Equità. Accessibilità.

INCLUSIONE

creare un ambiente in cui tutti gli individui si sentano accolti, sicuri, rispettati, valorizzati e supportati per consentire la piena partecipazione.

DIVERSITÀ

ogni individuo è unico e ne riconosciamo le caratteristiche. Origini etniche, genere (identità, espressione), orientamento sessuale, provenienza, status socioeconomico, religione o convinzioni personali, stato civile, età e disabilità.

EQUITÀ

identificare e rimuovere le barriere, soprattutto economiche, per garantire la piena partecipazione di tutte le persone e di tutti i gruppi.

ACCESSIBILITÀ

progettare prodotti, dispositivi, servizi o ambienti per le persone con disabilità. Un insieme di soluzioni che consentono al maggior numero di persone di partecipare alle attività nel modo più efficace possibile.

Quattro dimensioni e centinaia di intersezioni e sfumature, che intrecciano la vita di quasi otto miliardi di persone sul pianeta. Persone di ogni genere, origine, età, abilità, cultura, a cui per definizione il design plurale parla e si rivolge.

La pluralità del design promosso da BASE racconta anche il percorso di co-ideazione e co-progettazione con attori generalmente non inclusi nelle conversazioni e strumenti del design contemporaneo.

DISCLAIMER:
BASE MILANO
UTILIZZA FORME
DI LINGUAGGIO
INCLUSIVO. CON
IL SOLO FINE
DI AGEVOLARE
LA LETTURA E
L'ASCOLTO CON
STRUMENTAZIONI
SCREEN READER
PER IPOVEDENTI,
IN QUESTO
MAGAZINE VERRÀ
UTILIZZATO
IL MASCHILE
SOVRAESTESO.

WE WILL DESIGN: WE HAVE AN I.D.E.A.

WE WILL DESIGN È IL GRANDE LABORATORIO SPERIMENTALE PROMOSSO DA BASE, PRESENTA PROGETTI DI DESIGNER DA TUTTO IL MONDO, SCUOLE, UNIVERSITÀ, ISTITUZIONI INTERNAZIONALI E GIOVANI STUDENTI, SVILUPPATI ATTORNO ALL'ACRONIMO I.D.E.A. - INCLUSIONE, DIVERSITÀ, EQUITÀ E ACCESSIBILITÀ.

We Will Design non è solo uno spazio di racconto ed esposizione: è un percorso di sperimentazione che va avanti tutto l'anno con residenze e scambi internazionali, in cui le pratiche e le esperienze di design diventano strumento per leggere - e, talvolta, risolvere - le tante contraddizioni del nostro presente. Un banco di prova per progetti che, insieme a quelli di altri designer, vedono la luce e incontrano il pubblico proprio in occasione della Design Week.

Secondo il concetto di design plurale e democratico durante la Design Week 2023 We Will Design ha curato alcuni macro progetti:

CANCEL PATRIARCHY, DI CLAIRE FONTAINE

un'installazione LED che mette in discussione il nostro abituale contesto emotivo e sociale, portando nello spazio architettonico parole che ci interpellano, ci sollecitano, ci provocano.

TEMPORARY HOME

cinque donne designer e artiste da Francia, Inghilterra, Olanda, Grecia e Germania trasformano casaBASE in una residenza sui generis, allo stesso tempo casa, luogo di sperimentazione, spazio di presentazione e interazione con il pubblico.

EXHIBIT

oltre 30 progetti italiani e internazionali di università, collettivi, designer artisti e giovani talenti.

WE WILL DESIGN KIDS

una guida e una serie di laboratori a misura di bambino per dare anche ai più piccoli la possibilità di avvicinarsi al mondo del design.

PUBLIC PROGRAM AND MUSIC

Ogni sera del Fuorisalone 2023 vibrerà al suono di We Will Design Music: un festival dentro e fuori BASE Milano, costruito con la speciale collaborazione di Volvo Car Italia e Le Cannibale.

CANCEL PATRIARCHY

L'INSTALLAZIONE DI
CLAIRE FONTAINE
NELLA GROUND HALL
DI BASE.

Patriarchy kills (love) e **We are all clitoridian women** sono installazioni al LED che denunciano i pericoli di una cultura patriarcale e l'ignoranza circa ciò che riguarda il piacere femminile.

La presenza del testo illuminato nello spazio cambia la nostra lettura della realtà e interagisce con i corpi che la attraversano. L'installazione è un omaggio a Carla Lonzi, in cui la donna clitoridea rappresenta il piacere rivoluzionario negato dall'oppressore, il soggetto imprevisto che, al di fuori delle griglie di lettura abituali della società, insorge e fa apparire nuove possibilità di libertà.

8



Claire Fontaine è una collettiva artistica fondata da James Thornhill e Fulvia Carnevale nel 2004 a Parigi. Dal 2017 vive e lavora a Palermo. Il suo nome è uno pseudonimo che suona come un nome di donna francese e si ispira all'orinatoio di Duchamp (Fontaine) e a una famosa marca di cartoleria francese (Clairefontaine), in modo da creare uno spazio di disoggettivazione in cui gli artisti che lavorano con questo nome possono sperimentare in libertà, senza bisogno di sentirsi costretti dal loro genere, razza o classe di nascita.

Claire Fontaine predilige un approccio di ricerca sperimentale, una continua esplorazione, spesso servendosi del *détournement* e della citazione.

La pratica dell'artista, utilizza il femminismo come metodo e posizione etica, non si focalizza sul genio individuale e l'eccellenza della singolarità, ma cerca l'attivazione delle forze e delle forme contenute all'interno della storia dell'arte, evidenziandone il potenziale politico. Secondo l'artista, infatti, esiste un valore d'uso delle immagini che consiste nel loro potere di smuovere i nostri corpi e i nostri pensieri, nell'illuminare il sensibile.

Claire Fontaine utilizza diversi media e rifiuta l'obbligo di adottare un vocabolario di forme riconoscibile nel suo lavoro, piuttosto lo affronta come una ricerca sperimentale in corso, una continua esplorazione.

9

5 STANZE. 5 VISIONI.
5 SCENARI FUTURI

Anche quest'anno casaBASE – la guest house di BASE – diventa Temporary Home e si trasforma in una residenza sui generis per cinque designer e artiste donne provenienti da Francia, Inghilterra, Olanda, Grecia, Germania.

Cinque stanze si fanno casa e luogo di sperimentazione delle designer, che qui svilupperanno, esporranno e racconteranno i propri progetti al pubblico.

DESIGNERS

LOUISA WOLF
MARIA VARELA
ADI HOLLANDER
SANNE VISSER
EMIMA SFEZ

IN COLLABORAZIONE CON
**GOETHE-INSTITUT
MAILAND**
BRITISH COUNCIL
ONASSIS STEGI
**THE EMBASSY AND THE
GENERAL CONSULATE OF
THE NETHERLANDS
IN ITALY**
INSTITUT FRANÇAIS

TEMPORARY

HOME



12

LOUISA WOLF

BOTANICAL ROLE PLAY

Botanical Role Play sfida narrative e relazioni basate su norme binarie suprematiste e di controllo. Studi di genere, femminismo e BDSM si intersecano con la botanica e il giardinaggio attraverso una varietà di strumenti, outfit e oggetti in uno spazio dove piante e il genere umano possono esplorare.

Louisa Wolf è una information designer che desidera rompere le norme sociali creando spazi e occasioni per azioni collettive. Usa il design per provocare, evocare domande, sfidando lo status quo e dando spazio a voci e prospettive fuori dal coro. Louisa racconta queste storie tramite visual research, conversational objects e auto theory.

PROMOSSO DA
GOETHE-INSTITUT MAILAND



13

MARIA VARELA

BUTTERFLIES OF THE BEAUTIFUL

Traduce i report delle Nazioni Unite sull'uguaglianza di genere in farfalle generate da un algoritmo, prendendo spunto dal protagonista della storia di Nathaniel Hawthorne "The Artist of the Beautiful", sottoponendo ad un punto di vista contemporaneo la battaglia tra estetica e praticità, la combinazione di Arte, Scienza e Tecnologia all'interno di un processo creativo e lo stato dell'ambito femminile contemporaneo globale. Allegoria del continuo sforzo delle donne nell'essere perfette farfalle diventa specchio della continua battaglia per la parità di genere.

Maria Varela è un'artista interdisciplinare che utilizza nuove tecnologie come strumento creativo, collaborando con comunità di donne, e realizzando archiviazioni di dati attraverso materiali tessili. Dando forma al mondo digitale attraverso oggetti ed eventi che esplorano concetti e dinamiche riguardo temi come identità, memoria e tradizione.

IN COLLABORAZIONE CON STATHIS MITROPOULOS E THE SUSTAINABLE SEQUIN COMPANY.

COMMISSIONATO DA ONASSIS STEGI E BRITISH COUNCIL COME PARTE DEL PROGRAMMA CIRCULAR CULTURES

SANNE VISSER LOCALLY GROWN

Il progetto “Locally Grown” lavora a contatto con i parrucchieri, attraverso dei tagli di capelli eseguiti in diretta su una sedia da barbiere ridisegnata, coinvolgendo il pubblico in un’installazione interattiva per mostrare come i capelli possano essere una risorsa riciclabile, aprendo un discorso più ampio su un futuro di sostenibilità a partire da questo materiale riutilizzabile.

Sanne Visser è una designer e ricercatrice olandese, fondatrice dello studio Sanne Visser a Londra. I suoi interessi principali sono innovazione materiale, design rigenerativo e future thinking. Sanne Visser è nota per le sue ricerche nell'utilizzo dei capelli come potenziale nuova risorsa materiale. In nomina per il New Material Award, AFFA Awards e selezionata come Designer in Residence per il Design Museum di Londra.

IN COLLABORAZIONE CON BRITISH COUNCIL, COME PARTE DEL PROGRAMMA CIRCULAR CULTURES

14 **ADI HOLLANDER, ANDREAS TEGNANDER AND ILDIKÓ HORVÁTH WITH OTHERABILITIES** HAPTIC ROOM STUDY #2: TRAVELING TACTILE CONCERT

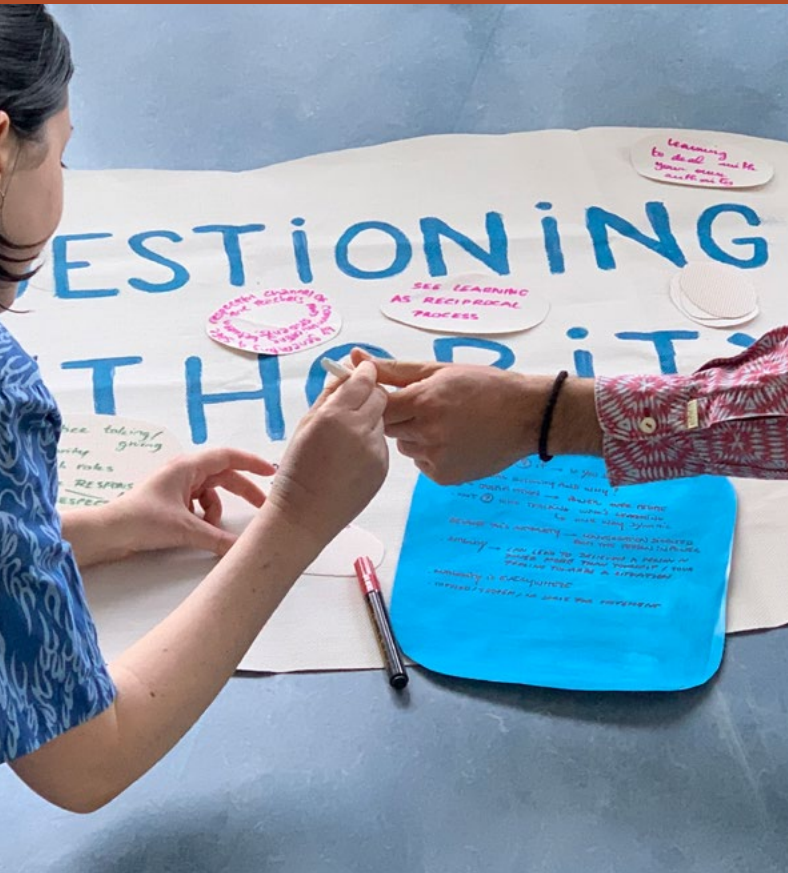
Un’installazione sonora e un concerto itinerante aptico/tattile in cui i visitatori sono invitati ad ‘ascoltare con il proprio corpo’. L’installazione è l’arrangiamento di superfici tattili come assi di pavimento vibranti, superfici morbide e piastrelle di porcellana su cui il pubblico si potrà sedere, appoggiare o sdraiare per percepire il suono attraverso il tatto.

The OtherAbilities è un’iniziativa dell’artista Adi Hollander, che si occupa di ricerca a metà tra arte e scienza, traducendo la capacità di sinergia tra i nostri sensi. L’iniziativa punta a essere ponte/punto di incontro tra teoria, mondo accademico e praticità, sperimentazione; con l’obiettivo di far appropiare l’arte a un pubblico più ampio.

MUSICA DI: ANNEA LOCKWOOD, CLAUDIO F. BARONI, PHILL NIBLOCK, E YANIS KYRIAKIDES. IN COLLABORAZIONE CON L’AMBASCIATA E IL CONSOLATO GENERALE DEI PAESI BASSI IN ITALIA E CREATIVE INDUSTRIES FUND NL

15





16

EMMA SFEZ QUEERING SCHOOL/S

Con “Queering School/s”, Emma Sfez lancia una sfida e una riflessione sui linguaggi, le rappresentazioni, le immagini, le strutture e le narrazioni che circolano e si sono radicate nel sistema educativo. Grazie alla collaborazione nella ricerca con il collettivo Queer Education Emma Sfez ha ideato un workshop dedicato al corpo docenti.

Emma Sfez è una designer, artista e curatrice che esplora le possibilità del design. Negli ultimi anni ha collaborato con varie associazioni, collettivi e istituzioni Francesi. La sua pratica è incentrata su tematiche di attivismo riguardo gender, queer theorie. La sua curiosità, il desiderio di scoprire novità e affrontare l'ignoto e la collaborazione in progetti differenti tra loro, le donano una visione ampia su queste tematiche.

IN COLLABORAZIONE CON
INSTITUT FRANÇAIS

**WE WILL DESIGN
EXHIBIT** RACCOGLIE
I LAVORI DI DESIGN
EMERGENTI, STUDIOS,
ACCADEMIE,
UNIVERSITÀ
DIVENTANDO COSÌ
LUOGO DI RICERCA
E SPERIMENTAZIONE
SUL DESIGN PLURALE
E DEMOCRATICO.

EXHIBIT

18

19





20



1. DESPISE DESIGN GROUP

DESPISE DESIGN, ALL BLESS THE FAIR!

Un'installazione, il prodotto di discussioni, argomentazioni e collaborazioni. Questo progetto presenta una ricerca che mira a contrastare e riflettere le economie di partecipazione e aspettativa che modellano gli eventi di design.

2. ONOMATOPEE

DESIGN IN CONVERSION: THINKING — KNOWING — MAKING

Cinque progetti ispirati dal libro "Designerly ways of knowing: a working inventory of things a designer should know" di Danah Abdulla, che incorporano il processo creativo attraverso il quale gli autori pensano, conoscono e mettono in discussione le verità indiscutibili del design, per rivelare/scoprire nuove tecniche di realizzazione autentiche, narrazioni trascurate e scomode, nonché collaborazioni arricchenti.

21

3. CENTRAL SAINT MARTINS MATERIAL FUTURES

WHERE SCIENCE, DESIGN AND TECHNOLOGY COLLIDE. Gli studenti del corso Material Futures creano narrative alternative a quelle che diventeranno le questioni determinanti dei nostri tempi. Studenti ed ex studenti esplorano oltre le discipline esistenti per prevedere i nostri bisogni futuri per il ventunesimo secolo, uniti nella visione che il nostro mondo è al punto di rottura e che i nostri attuali modi di controllare e gestire questi sistemi sono inadeguati e antiquati. **Material Futures** è un master di due anni con sede a Central Saint Martins, University of the Arts London.

4. MANCDESIGN — MANCHESTER SCHOOL OF ART 'MANCDESIGN'

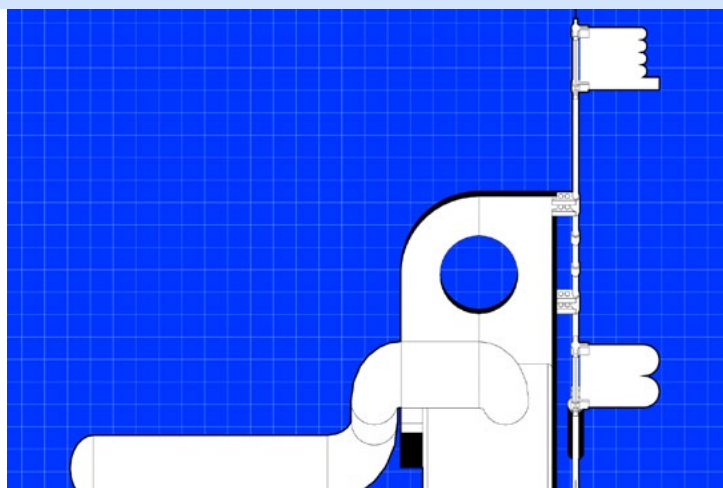
'MANCDESIGN': A MANIFESTO OF PRINCIPLES, PROPOSITIONS AND POTENTIAL IN RELATION TO MANCHESTER, PEOPLE AND PLACE.

Un progetto che desidera sperimentare con il design offrendo anche una soluzione alle grandi preoccupazioni moderne della nostra società.

5. ANALOGIQUE

*FR*OG*: UNA COLLEZIONE DI OGGETTI FRUGALI

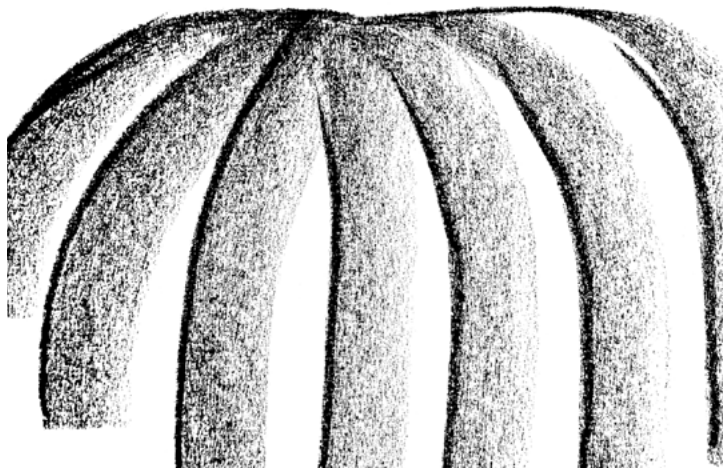
Un catalogo di (s)oggetti che può essere associato a delle apparentemente distinte ambizioni culturali, definisce un repertorio di possibili nuove occasioni che, con tempi e modalità diversi, intrecciano la sostenibilità economica al bisogno effettivo di una moltiplicazione degli utilizzi.



6. STANDARD404 & ERETICO

CINEMA PARENTESI

Un omaggio all'immagine in movimento, media sempre più diffuso nelle discipline del design e dell'architettura. È un rito, un'esperienza consapevole e premeditata, un momento in cui "tutto può succedere, tutto è possibile e probabile".



22

7. ECOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN SAINT-ÉTIENNE, 3ER CYCLE DESIGN RESEARCH

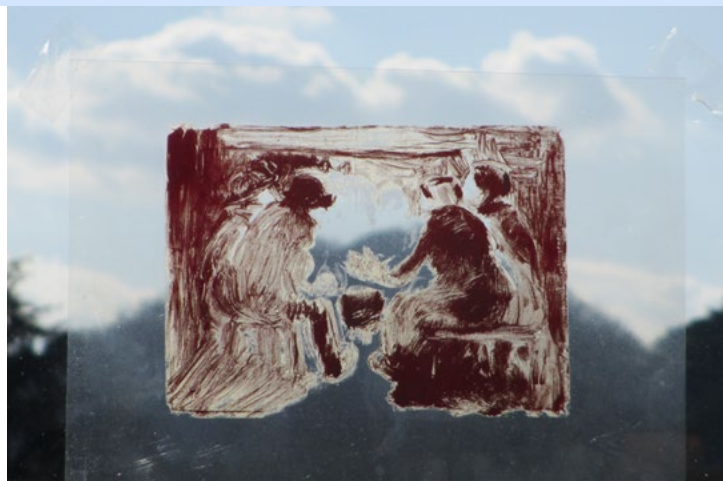
MANGER, DORMIR, COMMUNIQUER

Non un'esibizione ma un "foyer" (che in italiano si potrebbe tradurre in "focolare" per indicare un posto dove la comunità si raccoglie). Preoccupati per la disuguaglianza sociale e le sfide ambientali, i designer e gli accademici mettono in discussione l'escalation delle soluzioni apolitiche del design. Offrono un contesto post-innovazione: dormire, mangiare e conversare possono essere usati per resistere e creare?

Con Ernesto Oroza, Alex Delbos-Gomez, Delphine Hyvrier, Karolina Borkowska, Kiti, Zerma, Thomas Goumarre, Sijie He, Thibault Le Page.

Special guests: Mirwan Andan (ruangrupa), Rifqi (artlab ruangrupa, gudskul) Barak Aziz (riwanua).

Con il supporto di Institut Français.



23



24

8. MATTEO PROIETTI SUPRA MODUS

Cosa e come comunicheresti se non fossi in grado di vedere o sentire? *Supra Modus* è un'installazione site-specific in cui suoni e vibrazioni vengono percepiti dentro e attraverso l'ambiente che circonda il pubblico. Una metafora dell'invisibile che ci circonda.

9. SIMON DOGGER, BOEY WANG AND MATTEO PROIETTI DESIGN BEYOND VISION 2.0

Design Beyond Vision è un metodo di progettazione intuitivo che utilizza il tatto per connettere i mondi visivi e non visivi. *Simon Dogger, Boey Wang e Matteo Proietti* mostreranno una versione 2.0 di DBV durante la *Milano Design Week*. L'installazione coinvolge lo spettatore in modo intuitivo utilizzando il suono, il tatto e la vista. Ad esempio, cerca di instillare la comprensione del valore della cooperazione.

25

10. ATELIER AD-HOC co-LIZA

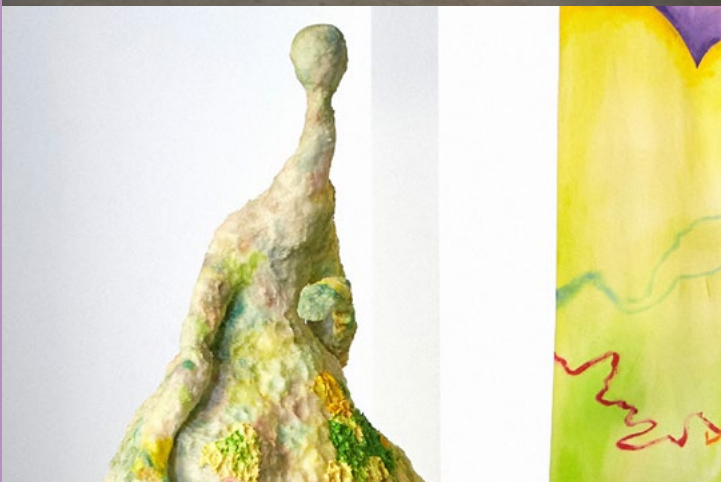
Co-LIZA è un progetto incentrato sull'inclusione dei migranti e dei rifugiati a Bucarest. Propone un'unità mobile e adattabile finalizzata alla co-gestione di attività collettive da parte di comunità, ONG e diversi attori locali.

In collaborazione con *Romanian Design Week* e Istituto Romeno di Cultura e Ricerca Umanistica di Venezia.



11. SOHYE SHIN (SHISOH) INSIDE-OUT

Questo progetto è un'indagine spensierata su come i comportamenti alimentari - un'ampia gamma di abitudini alimentari - dimostrino la richiesta di autocontrollo nella società capitalista. Durante lo studio, il grasso è diventato un simbolo importante delle emozioni sottostanti, dei comportamenti protettivi e delle aspettative della società. Le fat creature e il loro universo intergalattico interno sono stati progettati per decostruire gli stigmi e i pregiudizi associati al grasso presentando immagini a più livelli dell'organismo controverso.



12. HYUKJOON CHOI

WHERE POSITIVITY IS PLUGGED IN

Un'installazione performativa che stimola la discussione sulle conseguenze della felicità forzata e sulla necessità di un pensiero positivo imposto dagli standard moderni per aumentare la produttività.

13. EUNGYUN KIM

DIS+EASE

Molte persone devono convivere con qualche forma di malattia. Dis+ease è una collezione di abbigliamento progettata per sfidare la nostra percezione della malattia, innescando una conversazione su pregiudizi, fisicità e dignità personale. Dis+ease sottolinea che una malattia, come gli indumenti che possono essere indossati e tolti, non ledono fundamentalmente la dignità umana.



26

14. AVA ASAADI —

THE VANITY TABLE

COSMETIC FOOTPRINTS

Questa serie di manufatti cattura il valore degli accessori cosmetici scartati raccolti da Ava Asaadi nel corso degli anni. Confezioni, scatole vuote di rossetti, palette di ombretti e immagini delle collezioni di cosmetici delle persone di tutto il mondo sono parte di questa collezione. Questi prodotti suggeriscono nuovi modi di pensare ai cosmetici come strumenti di bellezza, nonché un cambiamento nel modo in cui le persone costruiscono la propria identità.

15. EVA LOTTA LANDSKRON

DO TOUCH

Eva Lotta Landskron introduce una condizione intermedia tra solido e fluido attraverso un'installazione che utilizza slime come materiale principale, nell'esplorazione metaforica di un percorso fuori dalla solidificazione e dalla polarizzazione di punti di vista estremi.



27



28



16. SCUOLA DEL DESIGN – POLIMI WITH GIULIO CEPPI DESIGN FOR FUTURE FRAGILITIES (2033)

Nel 2033, come vivremo e lavoreremo?
Come entreremo e usciremo dalla città?
Come comunicheremo gli uni con gli altri? Gli studenti del PoliMi hanno condotto una ricerca nell'Integrated Product Design, concentrandosi sui soggetti vulnerabili, sulla fragilità e sui rischi che il cambiamento impone all'umanità e su come proteggere il valore della variazione umana nel prossimo futuro.

In collaborazione con Esselunga e Fastweb.

17. GUUS HOEBERECHTS (DE)CONSTRUCTING FAMILY MODELS

Questa raccolta e il dialogo che l'accompagna trascendono i limiti che poniamo al concetto di famiglia presentando convenzioni alternative sugli oggetti di uso quotidiano.

29

18. AGNIESZKA CIESZANOWSKA CLUSTERED

L'ambiguità dei fenomeni di tricofobia, spesso descritti come paura o disgusto verso immagini di una serie di buchi e cerchi, viene esplorata nei campioni tessili multisensoriali di Clustered. Il progetto esamina come la relazione tra questi modelli e il corpo umano si basi anche sul fascino e sull'attrazione.

19. JULIETTE VANDERMOSTEN MEANDERS

Meanders è un gioco da tavolo collaborativo e uno strumento di conversazione progettato per avviare conversazioni nelle famiglie che affrontano la demenza, ma non esclusivamente. Permette ai partecipanti di ascoltarsi l'un l'altro, riconnettersi e riconsiderare le loro relazioni in termini di cura reciproca. Ogni giorno durante la Design Week, alle 15:00, ci sarà una sessione di gioco organizzata.

20. STUDIO SOPHIA SCHULLAN

MY DREAM BUNKER

I giocattoli insegnano ai bambini come dare un senso e navigare nel mondo. La designer Sophia Schullan suggerisce il suo progetto speculativo "My Dream Bunker" con questo in mente: questo giocattolo spiritoso prepara i bambini delle generazioni future alla vita quotidiana in un mondo che soffre delle inevitabili conseguenze della crisi climatica.



21. MARGARIDA COELHO

AMOR? LUTA!

Una sovversione essenziale della propaganda politica con l'uguaglianza di genere/ un sovvertimento cruciale della retorica politica sull'uguaglianza di genere. I tradizionali costumi folcloristici portoghesi sono stati ridisegnati con messaggi e simboli femministi in collaborazione con artisti femminili locali.



30

22. ENDELEA, CO.ARCH AND EQUILIBRI

FURNITURE KARIBU KITI

Una seduta accogliente e un'insolita poltrona che porta a Milano i vibranti colori dell'Africa. Le forme arrotondate delle sedute tradizionali della Tanzania sono servite da ispirazione per le sedie, o kiti in swahili. La struttura in metallo è imbottita e avvolta in tessuti creati dal designer tanzaniano Shahbaaz Saye.

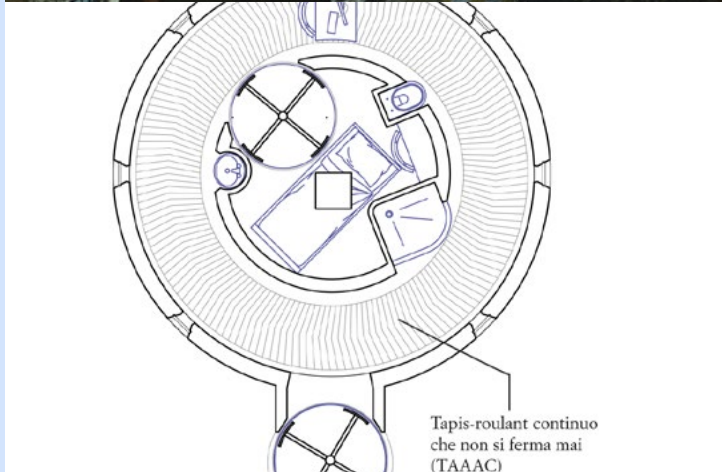
Le sedie sono realizzate da Equilibri e una parte dei profitti andrà alla costruzione di un laboratorio specializzato per artigiani regionali a Dar es Salaam nel 2024.

23. COLLETTIVO AAA

INCLUSIVE DESIGN

Il Collettivo AAA lavora costantemente per offrire opportunità ai giovani talenti di presentare le proprie idee. Grazie alla nostra partnership con Tangity, siamo stati in grado di fornire a tre gruppi di studenti la possibilità di farlo (A Good Time, Ennelunga stress-free supermarket e Parcoo - safer together). I progetti del corso di Inclusive Design di Polimi mirano a rendere le attività quotidiane più inclusive e coinvolgenti. [In collaborazione con Politecnico di Milano e Tangity Design Agency.](#)





32



24. FESTIVALDIVERCITY COSTITÜIRE

I vincitori della Call for Designers "Costitüire", promossa da FestivalDivercity in collaborazione con BASE, presentano le loro idee sulla "cura" come risposta all'oppressione sistemica delle comunità emarginate e razzializzate, che viene perpetrata anche attraverso il design (o la sua assenza).

25. MIOCUGINO E ALVAR AALTISSIMO CASE MILANESISSIME IN 3D

Una mostra di modelli 3D e schizzi di abitazioni moderne di Milano, destinata a fornire una spiegazione completa di ciò che meglio descrive la vita urbana transitoria. I visitatori sono invitati a partecipare a una discussione o a una riflessione sui paradossi del presente.

In collaborazione con Corraini Edizioni, HPO, The Digital Circle

33

26. XI'AN JIAOTONG — LIVERPOOL UNIVERSITY (XJTLU) PICTO-FURNITURE

Il collettivo propone una selezione di pezzi di design che comunicano la Cina antica e moderna attraverso forme e significati, basati su antichi pittogrammi cinesi e le loro interpretazioni di caratteri cinesi contemporanei semplificati.

27. NEWCOMER SOCIETY BOM NOH, DONGWOOK JANG, SEOK PARK, YICHEN SHEN

Quattro progetti che utilizzano forme digitali e fisiche. Questo collettivo usa la prospettiva nomade e "aliena" della loro esperienza nei Paesi Bassi per mettere in evidenza uno scenario sociale e culturale del comportamento consumistico.

28. BRUNO SZENK

I=Fe

Uno studio su come si è personalmente coinvolti nella mutazione continua del ferro sul pianeta, perseguito attraverso l'estrazione mineraria, la produzione di pigmenti e la narrativa. Il pezzo è esposto a BASE Milano come un "assemblaggio metabolico", un breve reindirizzamento dei flussi di materiali dalla Milano Design Week.



29. SUBIN SEOL REMEMBRANCE

Valorizzare l'architettura significa preservare il nostro passato e la nostra creatività.

Il designer Subin Seol ricicla i rifiuti di costruzione, come i corrimano della Fawley Power Station distrutta, in oggetti utili che preservano il design brutalista della struttura. Seol si assicura che i ricordi e i racconti del nostro passato architettonico siano preservati riutilizzando i materiali.



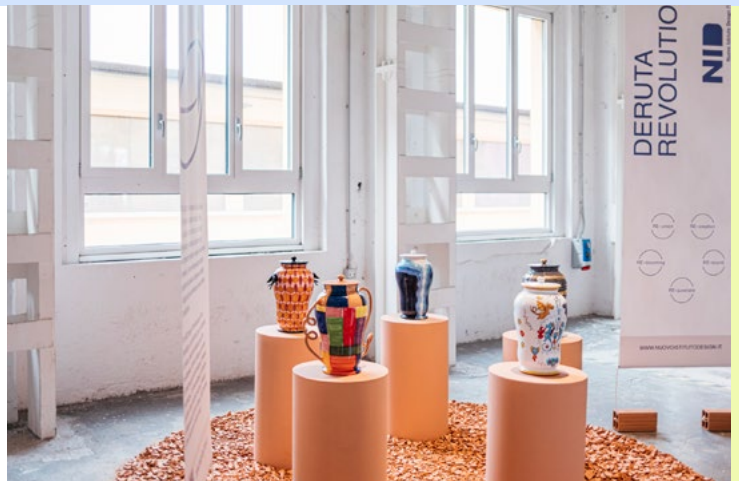
34

30. NID NUOVO ISTITUTO DESIGN MATERIA BOTTEGA

Utilizzando un'esperienza multisensoriale, multimateriale ed evocativa, questo progetto cerca di evidenziare le differenze significative che potrebbero sorgere tra la produzione locale legata al suo contesto e l'enorme produzione multinazionale.

31. GRETA BALLSCHUH QUESTION OF MATTER

Questo progetto prevede un futuro più sostenibile in cui, dopo la sepoltura, i nostri corpi ritornano naturalmente al suolo, alimentando il ciclo di decomposizione del suolo e prevenendo l'aridità del suolo senza cremazione o sepolture.



35



32 - 33. TECNOLÓGICO DE MONTERREY OFFICE FUTURES

Una piattaforma per immaginare il futuro degli spazi di lavoro attraverso la ricerca e il design critico. Gli studenti hanno ideato oggetti per l'ufficio pensati per essere decorativi e divertenti, per ridurre lo stress o per stimolare l'ispirazione creativa.



IDEA MACHINES

DATA-GATHERING ARTIFACTS THAT WILL MAKE US REFLECT ON INCLUSION, DIVERSITY, EQUITY, AND ACCESS.

Questi articoli, che riflettono sui temi dell'inclusività, della diversità, dell'equità e dell'accesso, sono stati realizzati utilizzando metodi low-tech e high-concept. Un modo innovativo e interessante per esplorare nuove strade per la raccolta dei dati e per spingere i limiti dei metodi di costruzione convenzionali.

36



37

34. MATILDE BRIZZI BROCCOLI BAR

Un'area conviviale che invita gli ospiti ad ascoltare discussioni casuali su temi di rilevanza pubblica le cui analisi sono sempre più limitate agli ambienti accademici a causa del loro vocabolario complesso e spesso incomprensibile. Un VIP (Very Informal Protocol), che regola come i dibattiti attuali possono essere resi più amichevoli e meno esclusivi, è in vigore al Broccoli Bar. Un ambiente che accetta sia la conoscenza che l'ignoranza, che è sia intellettuale che quotidiano.

ANALOGIQUE

*FR*OG*

UNA COLLEZIONE
DI OGGETTI FRUGALI

*FR*OG* è una collezione di oggetti frugali, un progetto fondato sul lungo termine delle dinamiche sociali tramite un processo che va a sollecitare nuove relazioni tra BASE Milano, il tessuto urbano circostante e gli abitanti come parte integrante della città. Un catalogo di (s) oggetti che può essere associato a delle apparentemente distinte ambizioni culturali, definisce un repertorio di possibili nuove occasioni che, con tempi e modalità diversi, intrecciano la sostenibilità economica al bisogno effettivo di una moltiplicazione degli utilizzi.

I seguenti hanno preso parte all'iniziativa: Ludosofici, Corraini edizioni, Food ensemble, OSS, che rappresentano rispettivamente le figure del filosofo, l'editore, il cuoco e il musicista. Ciascuna materia identificata è stata raffigurata della proiezione di una micro-architettura associata al partner.

*FR*OG* è un'opportunità per attivare (inter)azioni tra diversi ambiti disciplinari. I cinque dispositivi, posizionati all'interno di BASE Milano, andranno a definire una connessione che va oltre ai confini fisici degli spazi per aumentare le possibilità di interscambio e visibilità, nutrendo un progetto inclusivo, che si focalizza sulla forza della convivialità.

UN PROGETTO DI Analogique
Studio Claudia Cosentino, Dario Felice, Antonio Rizzo
CON Sofia Privitera, Michael Costantino, Francesca Trovato, Giorgia Strano
GRAPHIC PROJECT BY Carlo Amico
TUTOR WKS Iliara Rodella (Ludosofici), Pietro Corraini (Corraini Editore), Francesco Sarcone (Food Ensemble), Andrea Normanno (Musician), Diego Pascal Panarello (Musician)
PARTNER Ludosofici, Corraini Edizioni, Food Ensemble, Ortigia Sound System, Fondazione Listone Giordano, Farm Cultural Park, Isola Catania, Maison Decor, D'Annigo Officine

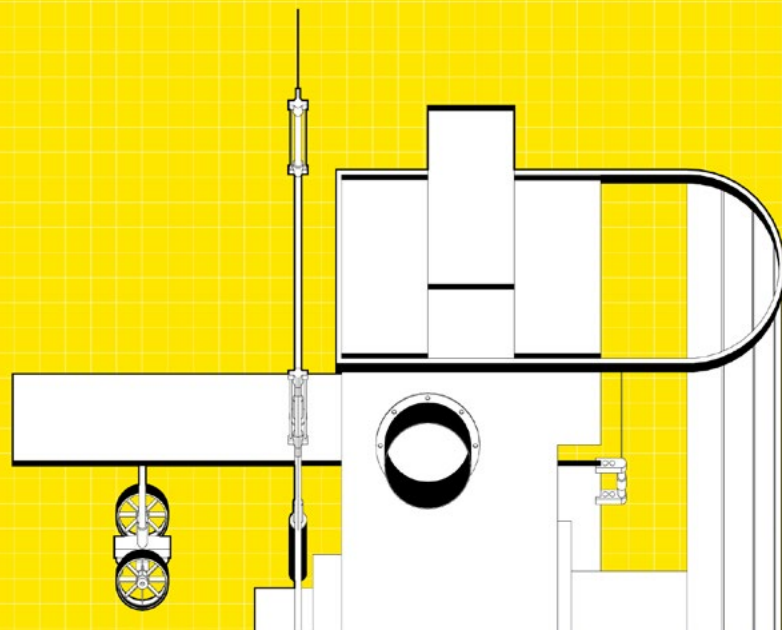
Analogique è uno studio di architettura fondato in Sicilia nel 2015 da Claudia Cosentino, Dario Felice e Antonio Rizzo, opera nel campo dell'architettura, del progetto urbano e di paesaggio, della produzione di arredi e della pratica curatoriale. Lo studio è impegnato nel campo della ricerca e della sperimentazione. Analogique ha preso parte a La biennale di Venezia, Fuori Salone di Milano, Manifetsa, Farm Cultural Park, Palermo Capitale Italiana della Cultura, , Procida Capitale Italiana della Cultura e altre Istituzioni nazionali e internazionali.

38

39

FROG
collezione di oggetti frugali

Come proteggiamo le cose che ci stanno a cuore? In che modo sappiamo ordinarle? Il CUSTODE è un dispositivo che oltre a tutelare gli affetti, ci racconta storie di accadimenti e visioni fantastiche in una successione di immagini, oggetti statici ed esseri in movimento. Un saggio bizzarro con cui condividere il proprio tempo, senza fretta. Vuoi sapere cosa nasconde?



SIMON DOGGER AND MATTEO PROIETTI

WE FEEL DESIGN

40

Simon Dogger è un designer non vedente laureato alla Design Academy, ora ha uno studio di design a Eindhoven. Una sperimentazione di successo richiederà la collaborazione tra l'educazione al design, i comuni, l'UWV e il governo, ma soprattutto deve essere testata. Quando ha successo, dice qualcosa sulla capacità della società di stabilire l'uguaglianza; quando non lo fa, dice qualcosa sul sistema scolastico o sul modo in cui è guidata. L'inclusione di persone con disabilità visive nell'industria del design amplierà e arricchirà il mondo del design, rendendolo più egualitario, introducendo nuove prospettive e modalità di funzionamento.

Matteo Proietti è un designer, nato nel 1983, studente dell'accademia di design di Eindhoven. Vive la vita tra performances, produzione eventi, occupandosi di accessibilità, micro-macrosistemi, tra realtà sociali e nasi rossi da clown.



41

Nel framework di We have an I.D.E.A., BASE ha invitato due designer Simon Dogger e Matteo Proietti per sviluppare due progetti che interpretano/ rappresentano questo nuovo concetto di design democratico, plurale capace di racchiudere/ abbracciare gente di tutte le età, genere (identità, espressione) e culture.

Dogger e Proietti vengono coinvolti nel processo di miglioramento del sistema di orientamento di BASE, ripensando a un sistema di indicazioni adeguato a possibili visitatori con disabilità visive. Contribuendo anche nella fase di ricerca per il futuro lancio di un protocollo per l'accessibilità (Ottobre 2023).

Il protocollo per l'accessibilità sarà una risorsa per la promozione di linee guida che aiutino a migliorare l'inclusività nelle reti di hub culturali, e parte di un programma iniziato da BASE nel 2023/2024 per ampliare la propria funzione sociale, impegnandosi nell'eliminazione di retaggi di stampo coloniale e razziale, o qualsiasi forma di discriminazione di abilità o genere (identità e espressione)

Il programma si basa su un approccio corale e intersezionale, e si concentra sui temi raccolti nell'acronimo I.D.E.A (Inclusion, Diversity, Equity, Access), coinvolgendo individui e organizzazioni appartenenti a comunità attualmente poco coinvolte nella vita di BASE, per ampliare la capacità del centro di accogliere e allo stesso tempo sperimentare nuovi modelli di partecipazione, inclusione e apertura a nuovi pubblici di istituzione culturale.

ISABELLA MARTIN PLAYING GROUND

**PLAYING GROUND -
GIOCARRE IN CITTÀ** è un progetto site specific di arte pubblica per immaginare e sperimentare nuove forme che la città potrebbe assumere, esplorando i linguaggi creativi per smontare la città e rimontarla, a partire dal punto di vista dei bambini. Isabella Martin, in residenza creativa presso BASE nel periodo marzo-giugno 2023, immagina un mondo in cui i bambini possano ri-mappare e ridefinire la città di Milano, attraverso approcci creativi improntati all'inclusività e all'empowerment delle generazioni più giovani. Dal significato dell'abitare ai modi in cui si possono leggere i cartelli stradali, il progetto vuole far riflettere il pubblico sulla sostenibilità ambientale, sociale, economica e culturale dei modelli di città in cui viviamo.

PROGETTO CREATO CON IL
SUPPORTO DI FONDAZIONE
MAURIZIO FRAGIACOMO

FMF FONDAZIONE
MAURIZIO
FRAGIACOMO

E CON IL CONTRIBUTO
DI DANISH ARTS FOUNDATION

K:
Danish Arts
Foundation

43



ERNESTO OROZA

MANGER, DORMIR, COMMUNIQUER

Questo progetto è stato sviluppato in risposta all'appello di Base Milano a indagare l'idea di piattaforma e le sue dimensioni pedagogiche, spaziali e politiche. Allo stesso tempo, la nostra proposta raccoglie un anno di lavoro svolto durante il terzo ciclo dell'Esadse (CyDRe).

Un progetto tra quelli sviluppati durante quest'anno spicca tra gli altri: il viaggio di CyDRe a Documenta 15 nell'agosto 2022 a Kassel. Il fine di questo viaggio era la realizzazione della pubblicazione numero 55 della rivista Azimuts, che verrà mostrato per la prima volta in occasione di questo evento a BASE Milano.

L'argomento principale dell'attuale numero della rivista sono gli articoli realizzati da e per le comunità per organizzarsi e mobilitarsi. Il concetto di Lumbung, un granaio di riso comunale indonesiano, che è servito da fondamento e ispirazione per la nostra pubblicazione, è stato adottato da ruangrupa come protocollo per la distribuzione delle risorse di Documenta. Uno degli oggetti più rilevanti è una piattaforma chiamata bale-bale in Indonesia, dove la popolazione pratica il cosiddetto nonkgrong - un'attività sociale che implica riposare, mangiare e socializzare.

44



A novembre alcuni membri di CyDRe hanno visitato ruangrupa, gudskul e Riwanua, persone e collettivi coinvolti nella pianificazione dell'ultimo documenta, in Indonesia.

Incollaborazione con il designer e artista Rifqi hanno realizzato una bale-bale, che diventata parte integrante dell'infrastruttura del Rrrec Festival, organizzato da ruangrupa e gudskul a Sukabumi. Durante Marzo 2023 Rifqi, Mirwan, e Barak sono venuti in visita e per confrontarsi e collaborare con gli studenti della CyDRe e Esadse. Insieme a Bertrand Mathevet hanno creato una delle bale-bale esposte.

Il progetto si è sviluppato attorno a tre pilastri: tre azioni giornaliere dormire, mangiare e comunicare.

Mangiare, dormire, comunicare

Tre azioni vitali, che ogni essere vivente umano e non umano, compie e di cui ha bisogno per vivere. Queste comuni azioni hanno mille risvolti e modi di essere compiute, e che si modificano in base all'ambiente, usanze e abitudini di chi le svolge, e così anche gli strumenti che accompagnano questi gesti. Potrebbero forse essere questi gesti così comuni un modo per combattere e resistere la crisi ecologica e sociale che si sta abbattendo su di noi?

Mangiare, dormire e comunicare diventano così una risposta alla continua richiesta di produzione e innovazione imposta dalla società odierna. Da questa prospettiva cercheremo di trovare il tempo insieme per riflettere su come il design modella le interazioni più essenziali.

Durante la Design Week di Milano, la nostra idea si presenta nella forma di un foyer, una casa, un posto Tranquillo e amichevole dove riposare e discutere più che un'esibizione.

45

PARTECIPANO ALL'ESIBIZIONE

Karolina Borkowska, Laita Cardin, Alex Delbos-Gomez, Thomas Goumarre, Sijie He, Delphine Hyvrier, Thibault Le Page, Kiti, Ernesto Oroza, Lola Peling, Lucie Sahuquet

CON LA COLLABORAZIONE
DI Mirwan Andan (ruangrupa, Riwanua),
Barak Aziz (Riwanua) and
Rifqi Fajri (artlab ruangrupa)

CON IL SUPPORTO DI
Institut Français

WE

WILL

Partendo dai lavori esposti e gli argomenti trattati durante We Will Design 2023, durante l'evento i bambini rifletteranno su quattro temi principali: Corpo, Metamorfosi, Immaginazione e Relazioni/Rapporti, giocando e interagendo con l'ambiente circostante aprendo un dialogo tra mondi differenti.

IN COLLABORAZIONE CON Ludosofici
Dal 2010 l'associazione Coi Ludosofici ha progettato design experience e contenuti che puntano, grazie all'utilizzo del critical thinking e della creatività, a sensibilizzare adulti e bambini. L'associazione usa metodi di ispirazione filosofica e artistica, incorporando l'arte in tutte le sue forme.

Con Ludosofici pensi creando e rendendo

46

DESIGN

KIDS

UNA GUIDA E UNA SERIE DI LABORATORI A MISURA DI BAMBINO PER DARE ANCHE AI PIÙ PICCOLI LA POSSIBILITÀ DI AVVICINARSI AL MONDO DEL DESIGN.

47



SAVE THE DATE!

SABATO 22
APRILE 2022
11.30 Registrati per partecipare all'evento We Will Design - Kids con Ludosofici

PUBLIC PROGRAM

Storie, progetti, opportunità di crescita e cambiamento, grazie all'esperienza di designer, istituzioni, fondazioni e realtà italiane ed internazionali che si occupano di accessibilità e inclusione. Segna le date e partecipa al nostro programma per la Design Week 2023 a BASE, tre incontri per esplorare e sperimentare intorno ai concetti di accessibilità, futuro, collettività, città creative, movimento, cambiamento.

TUTTI GLI INTERVENTI PREVEDONO LA PRESENZA DI UN INTERPRETE LIS E/O BSL.

PARTICIPA AL
PUBLIC PROGRAM

→ → → → → → → →



19 APR — H 17

CREATIVE CITIES, INCLUSIVE CITIES

In collaborazione con Moleskine Foundation, ODI e LAGO. Il talk si terrà in inglese.

Gabriella Gómez-Mont, Fondatrice e direttrice di Experimentalista

Linda Di Pietro, Artistic Director di BASE

Marcus Desando, Director di Prince Claus Fund

Marta Foresti, Fondatrice e CEO di LAGO e Visiting Senior Fellow ODI

Considerazioni conclusive: Emilia Terragni, editore associato a Phaidon Press

Modera: Adama Sanneh, CEO di Moleskine Foundation

18 APR — H 17

ACCESS BY DESIGN ACCESSIBILITY AND INCLUSION AS RESOURCES TO IMAGINE FUTURE WORLDS AND CREATE CULTURE

In collaborazione con l'ambasciata e il Consolato Generale Olandese in Italia, T12 Lab, Danilo Ragona e tutti i partner di BASE I.D.E.A. project. Il talk si terrà in inglese

Con:

Elisabetta Bianchessi | T12 Lab

Simon Dogger | Studio Simon Dogger

Adi Hollander | OtherAbilities

Danilo Ragona | Able to Enjoy

Modera: Valeria La Corte | Fedora

20 APR — H 17

QUANTO SARÀ UN FUTURO DIVERSO? TECNOLOGIE, COMPORTAMENTI, FRAGILITÀ AL 2033

Scuola del design/Politecnico di Milano — Con il supporto di Fastweb e Esselunga. Il talk si terrà in italiano.

Con:

Giulio Ceppi, Architetto e Professore al PoliMi

Michele Sarzana, Head of Brand, Communication & Digital Experience per Fastweb

Francesco Rodighiero, Presidente di Design for all Italia

Francesco Samorè, Direttore di Fondazione Giannino Bassetti

Roberto Selva, Chief marketing and Customer officer di Esselunga

Modera: Giulia Cugnasca, Operations Director di BASE Milano

DESIGN

WILL

WE

MUSIC

OGNI SERA DEL
FUORISALONE
2023 VIBRERÀ AL
SUONO DI WE WILL
DESIGN MUSIC:
UN FESTIVAL
DENTRO E FUORI
BASE MILANO,
COSTRUITO
CON LA SPECIALE
COLLABORAZIONE
DI VOLVO CAR
ITALIA E
LE CANNIBALE

**WE WILL DESIGN
MUSIC NIGHTS**

18 APR — H 23
ALEX FERNET +
MILANO SHANGAI @BASE

19 APR — H 18
SELECT NIGHT
POWERED BY SELECT
APERITIVO @BASE

19 APR — H 19
RIL FACTORY W/ WALULA WAVE,
JAY ABEY, NICK NUWE @BASE

19 APR — H 21
P L Z @VOLVO STUDIO MILANO

19 APR — H 23
SPAGHETTI DISCO @BASE

20 APR — H 23
P L Z + LUCE @BASE

21 APR — H 23
DJ PYTHON + HIROKO HACCI
@BASE IN COLLABORAZIONE
CON LE CANNIBALE

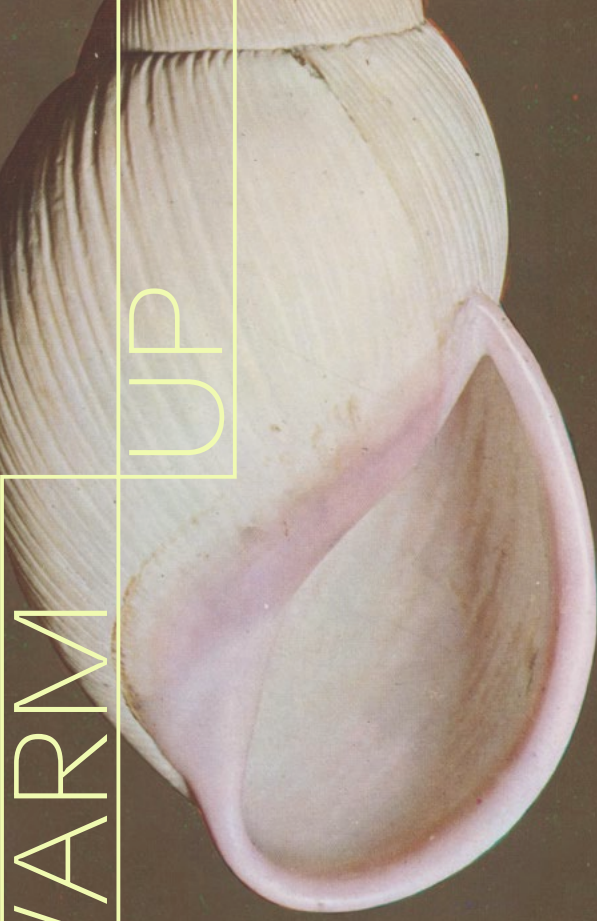
22 APR — H 23
HAAI + FABIO MONESI
@BASE IN COLLABORAZIONE
CON LE CANNIBALE



MUSIC

UP

WARM

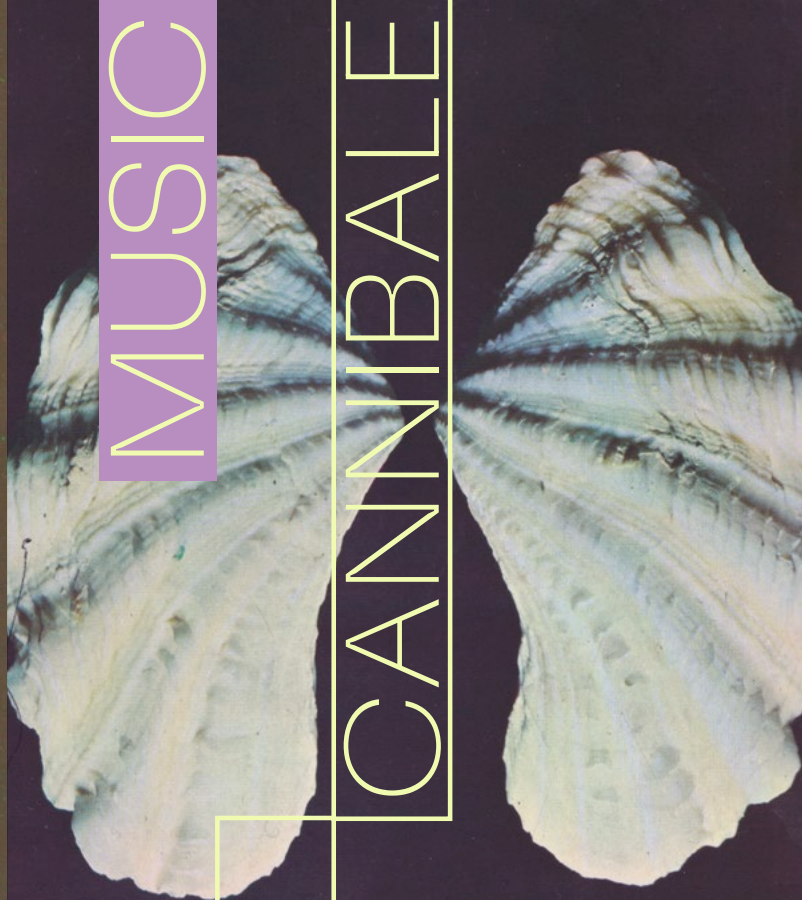


UN PROGETTO DI BASE MILANO E VOLVO CAR ITALIA IN COLLABORAZIONE CON COSTELLO'S RECORDS

MUSIC

LE

CANNIBALE



REGISTRATI

THE NEW ITALIAN MUSIC TO MAKE WORLD AT VOLVO STUDIO MILANO

We Will Design Music – Warm Up è il progetto, costruito da BASE Milano per Volvo Car Italia in occasione del Fuori Salone 2023 che presenterà al Volvo Studio Milano quattro artisti che rappresentano le innovazioni della scena musicale italiana.

12 APR — H 19 IDEA W/ CLAIRE FONTAINE un incontro intimo per conoscere l'artista Claire Fontaine.

12 APR — H 21 ALEX FERNET Tra modern funk e nu boogie, la musica di Alex Fernet viaggia su sentieri audaci e nottambuli, in cui l'unica cosa "dritta" è la cassa, che detta i ritmi da tenere.

19 APR — H 21 P L Z Due musicisti, due maschere. La musica di PLZ è un romanzo sentimentale di formazione e disfacimento senza direzione, ma nel nome dell'amore. Tanta elettronica, effetti e tastiere.



TICKET

LE CANNIBALE

Le Cannibale anima la Design Week di BASE grazie a due eventi speciali: due giornate dedicate alla musica con figure rilevanti nel panorama musicale internazionale, performer unici della musica elettronica.

21 APR — H 23 DJ PYTHON + HIROKO HACCI DJ Phyton contamina l'eredità della deep house con elementi della deriva elettronica del reggaeton e dem bow, o reggaeton di origine portoricana.

22 APR — H 00 HAAI + FABIO MONESI HAAi propone dj set tanto originali quanto coraggiosi e "anarchici" nella scelta dei suoni. Una svolta nel mondo del clubbing e dell'elettronica.

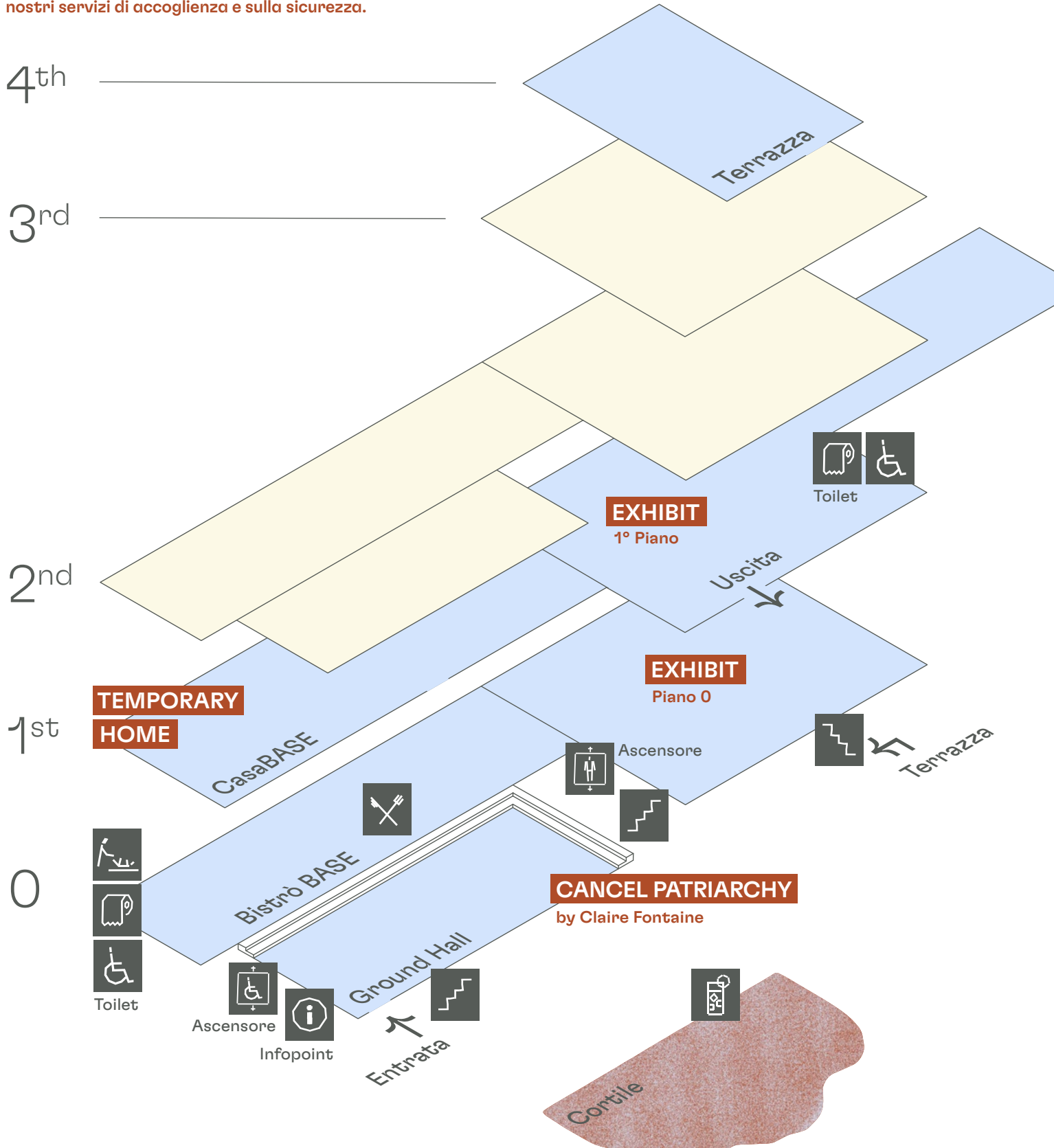
ACCESSIBILITÀ

BASE si impegna a diventare sempre più accessibile, trovando soluzioni che consentano alla maggior parte delle persone di partecipare alle nostre attività nel modo più efficace possibile. Questa mappa vi guiderà attraverso i nostri spazi durante la Design Week. Seguendo il codice QR otterrete anche alcune informazioni sui nostri servizi di accoglienza e sulla sicurezza.

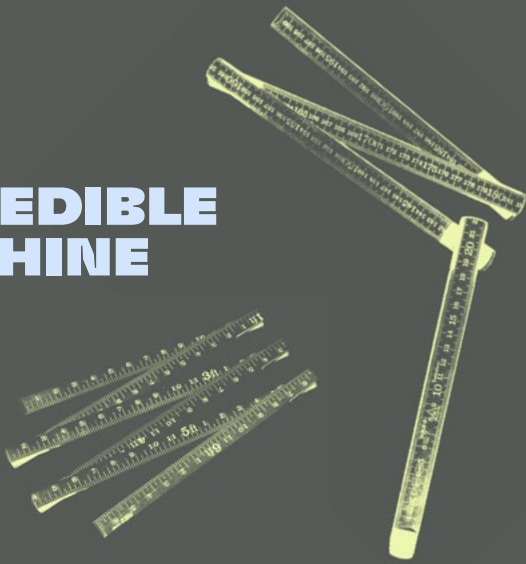


OPENING HOURS

LUN: 10.30 — 19
MAR — SAB: 10.30 — 20
DOM: 10.30 — 18



THE INCREDIBLE MACHINE



Per l'identità visiva 2023 di We Will Design il metro pieghevole in legno old fashion delle edizioni precedenti si evolve in costruzioni ludiche ed effimere.

Un'ispirazione sotterranea sono state le macchine di Rube Goldberg, nella versione del videogioco The Incredible Machine (1993) — dove collezioni di oggetti sono organizzate in modi super complessi, per eseguire azioni semplici e banali.

Ci piace l'idea di complicare le cose per aggirare le sfide, affrontandole in maniera inedita e immaginifica.

Questi blocchi di energia potenziale ci sembrano adatti per fare da cornice ad una così notevole riunione di designer, idee e questioni rilevanti.

CHIARA COSTA E
SARA MARAGOTTO /
STUDIO FLUDD
VISUAL IDENTITY
+ ART DIRECTION

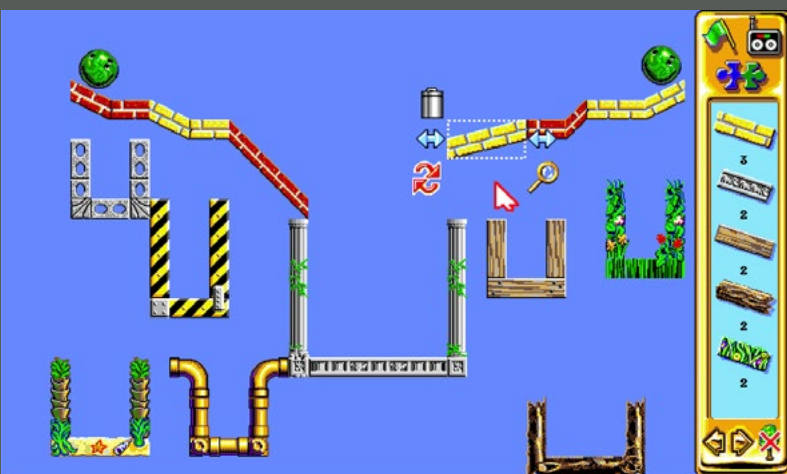
BASE MILANO È
UNA COMUNITÀ PER
L'INNOVAZIONE SOCIALE
E LA CONTAMINAZIONE
TRA ARTE, IMPRESA E
TECNOLOGIA A MILANO.

@BASE_MILANO
WWW.BASE.MILANO.IT

BASE Milano è un centro culturale poli-funzionale 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.

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.



Put both bowling balls into the large column box in the center.

BASE



PARTNER ISTITUZIONALI BASE



PARTNER ISTITUZIONALI DESIGN WEEK



PARTNER



PARTNER TECNICI



MEDIA PARTNER



DESIGN Studio Fluid

Questa rivista è realizzata in Tree-Free, una carta riciclabile e biodegradabile (FAVINI srl): 25% lintens di cotone, 75% bambù. Le emissioni generate per la produzione di questa carta ecologica sono interamente compensate da crediti di carbonio acquisiti per finanziare attività in grado di assorbire CO2 nell'atmosfera.

WE

HAVE

AN

IDEA.