

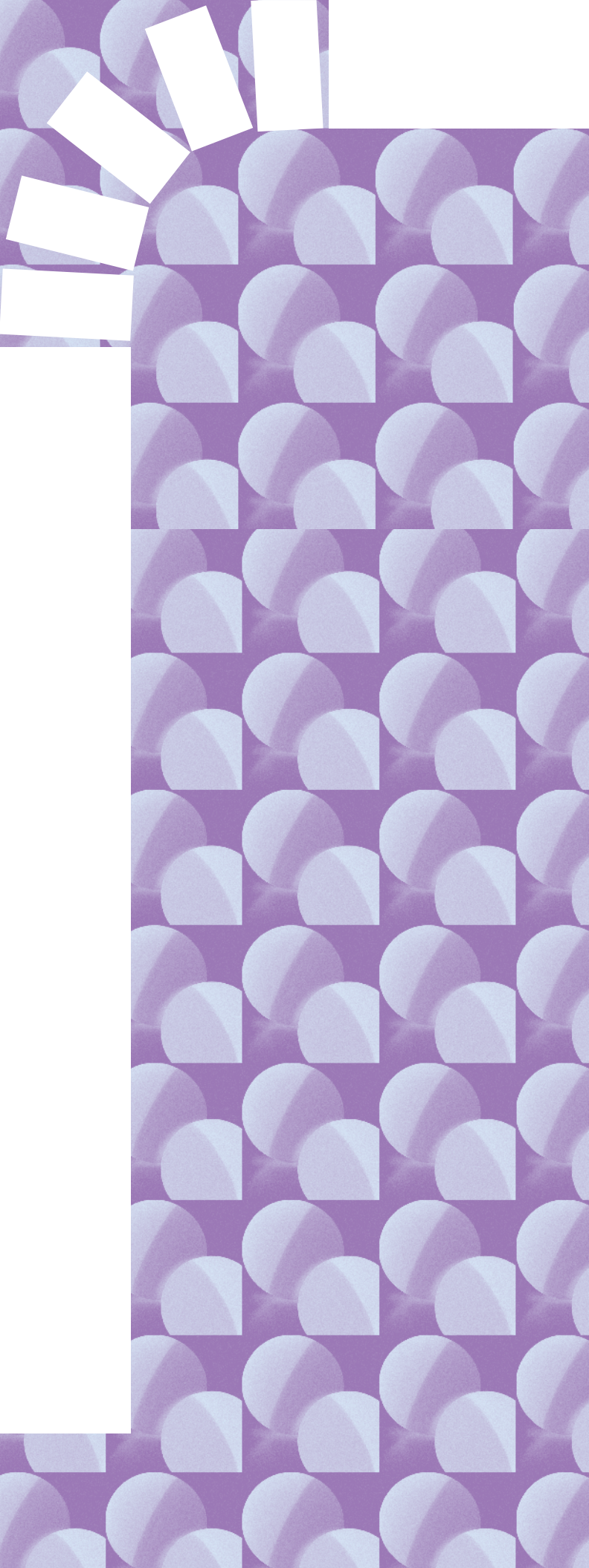


KIDS

TJMM

DESIGN

WE



# BENVENUTI ALLA DESIGN WEEK! MA CHE COS'È?

La Design Week è la settimana che la città di Milano, ogni anno, dedica al design.

Anche se è probabile che questa parola tu l'abbia già sentita, ti sei mai fermata a riflettere sul significato? *Design*, tradotto in italiano, significa *progettare*, ossia *gettare oltre*: ma che cosa getta oltre la progettista, la designer?

Sogni e idee che, grazie alla fantasia, all'immaginazione e all'ingegno, superano le barriere dettate dalle convenzioni e dalle convinzioni. Si può dire che il progetto (e quindi il design) sia un ponte tra il presente e il futuro. La designer è quindi una professionista che di mestiere guarda con molta curiosità e attenzione se ciò che la circonda può essere migliorato, ne analizza i problemi e progetta ciò che serve per superarli.

# IL TEMA DEI PROGETTI CHE VEDRAI QUI A BASE È I.D.E.A.

MA CHE COS'È  
I.D.E.A.?

Lo designer non progettano solo oggetti, ma sempre più spesso si occupano di persone e del loro benessere. È per questo motivo che BASE quest'anno ha invitato scuole, università, giovani student3 e artist3 a immaginare e progettare una nuova IDEA di mondo possibile, più accogliente e giusto per tutt3. Trasformare questo sogno in realtà è possibile. Per farlo, basta affidarsi alla parola IDEA e agli ingredienti di cui si compone:

**INCLUSIONE:** l'invito a creare un ambiente in cui tutti si sentano accolti e rispettati, così da poter partecipare e contribuire con le proprie idee.

**DIVERSITÀ:** la consapevolezza che ogni persona è unica e ha caratteristiche che la rendono speciale, come ad esempio l'origine etnica, la provenienza, il genere, l'età, la religione, la disabilità...

**EQUITÀ:** l'invito a rimuovere tutte le barriere e gli ostacoli che impediscono alle persone di partecipare veramente alle decisioni che le riguardano.

**ACCESSIBILITÀ:** l'invito a progettare prodotti, dispositivi, servizi o ambienti che anche le persone con disabilità possano usare e vivere a pieno, così che tutti possano partecipare davvero e in modo efficace.

**Per tutti questi motivi  
BASE ha bisogno delle  
vostre idee, sogni e  
proposte per progettare  
nuovi mondi possibili!**

# PRIMA DI COMINCIARE... UNA NUOVA LETTERA!

ə (SINGOLARE)  
3 (PLURALE)

Nel testo troverai due simboli che forse non hai mai visto: uno ricorda la lettera “e” ma rovesciata e si presenta come “ə”. Un altro ricorda un 3, ma scritto così 3.

Questi simboli si chiamano schwa e hanno un suono molto presente nella lingua inglese: assomigliano infatti alla “a” di about, “a proposito”, fino alla “u” di survive, sopravvivere. Si usa per indicare tutti, senza distinguere tra femmina e maschio, includendo anche chi non sa se si sente più maschio o più femmina o non vuole essere indicato come maschio o femmina.

Le lingue, infatti, nel corso del tempo cambiano perché le nostre idee sul mondo si trasformano e hanno bisogno di nuove parole per raccontarlo. Si può anche dire che le parole che scegliamo di usare danno forma al mondo intorno a noi. Il linguaggio non è infatti solo uno strumento per comunicare, ma serve anche per trasformare il modo in cui pensiamo, agiamo e viviamo le relazioni.

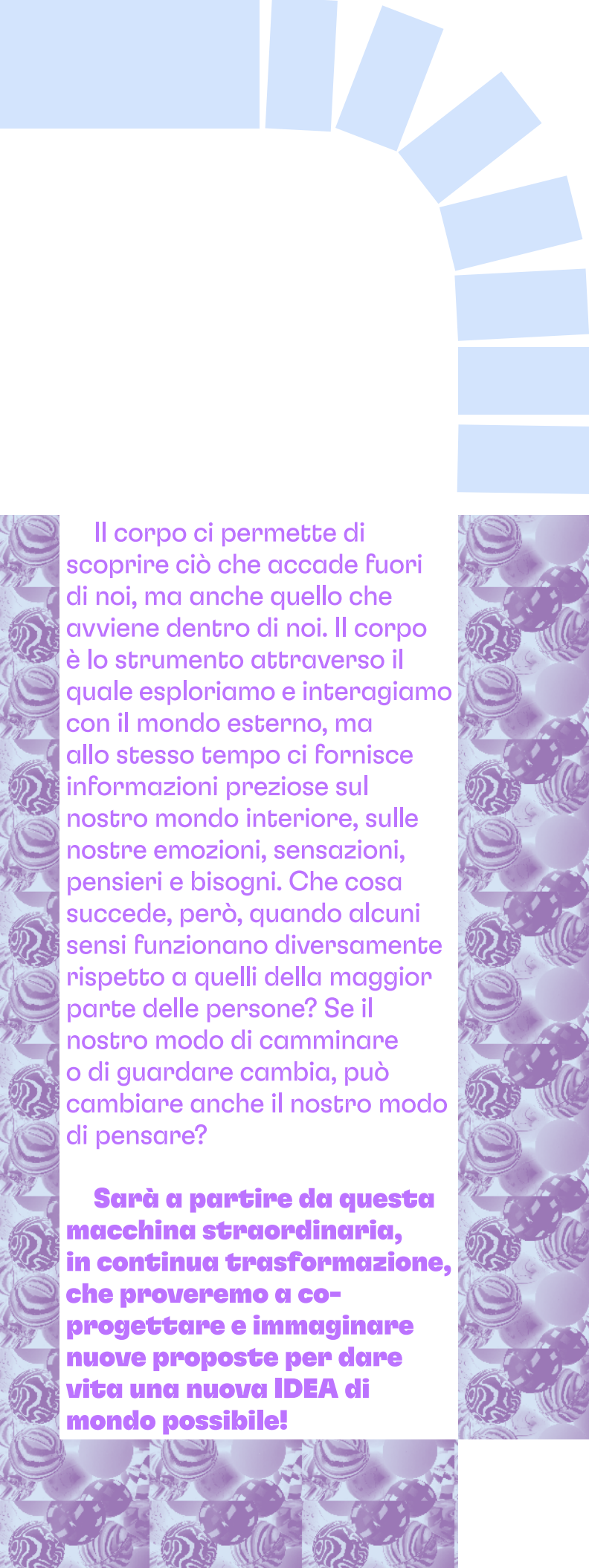
**Ecco, la nostra IDEA di un nuovo mondo possibile comincia anche da qui, dal linguaggio e dalle parole che leggerai in queste pagine.**



**NUOVI CORPI  
PER NUOVE IDEE**







Il corpo ci permette di scoprire ciò che accade fuori di noi, ma anche quello che avviene dentro di noi. Il corpo è lo strumento attraverso il quale esploriamo e interagiamo con il mondo esterno, ma allo stesso tempo ci fornisce informazioni preziose sul nostro mondo interiore, sulle nostre emozioni, sensazioni, pensieri e bisogni. Che cosa succede, però, quando alcuni sensi funzionano diversamente rispetto a quelli della maggior parte delle persone? Se il nostro modo di camminare o di guardare cambia, può cambiare anche il nostro modo di pensare?

**Sarà a partire da questa macchina straordinaria, in continua trasformazione, che proveremo a co-progettare e immaginare nuove proposte per dare vita a una nuova IDEA di mondo possibile!**

# ESPERIMENTO 1: **PUNTI DI (S)VISTA**

Coricati a pancia in su e prova a guardare le opere proposte dal basso verso l'alto. Mantieni questa posizione per qualche secondo e poi cercane una nuova. Oltre a cambiare posizione, puoi decidere se stare seduto o in piedi o se modificare la tua andatura: puoi rotolare, strisciare, gattonare, saltellare...

Come cambiano, di volta in volta, la mostra e le opere esposte? Secondo te, cambiare ogni tanto il punto da cui guardare le cose può essere uno strumento utile per capire i pensieri e le emozioni delle persone vicino a noi?

INSIDE-OUT DI SOHYE SHIN (SHISOH)



Qui puoi disegnare  
come vedi l'opera se  
la guardi a testa in giù.

1

## ESPERIMENTO 2: **VEDERE OLTRE**

Ti sei mai chiesta come sarebbe il mondo se non lo potessi più guardare direttamente con i tuoi occhi, ma lo potessi solo immaginare a partire dal racconto degli altri?

Quale nuova "visione"  
ne avresti?

Di quali nuovi sensi  
potresti aver bisogno?

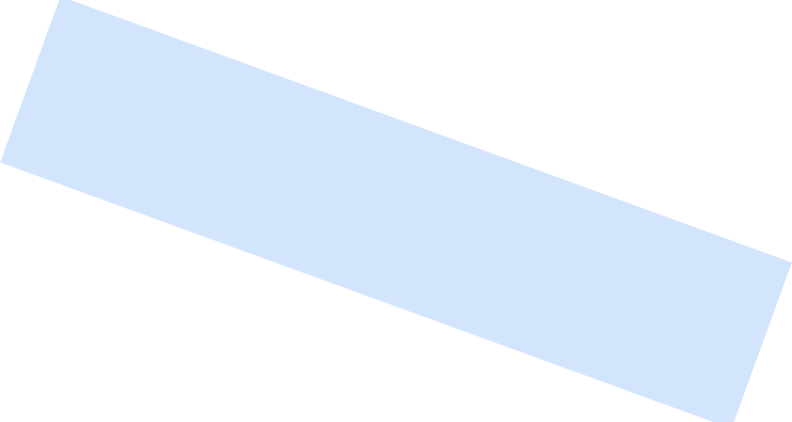
O quali tra i  
sensi che hai già  
dovresti sviluppare  
maggiormente?

È difficile ascoltare?

Chiedi a chi sta con te di guardarsi intorno e trovare un'opera o un progetto che la piace. Chiudi gli occhi e chiedi loro di raccontarti l'opera.

Una volta terminata la descrizione, riapri gli occhi e guardala: te l'eri immaginata così come ti è stata raccontata?

Mentre te la racconta, puoi anche provare a disegnarla qui sotto.



Ora scambiatevi di ruolo. Trova un'opera o un progetto che ti incuriosisce: tu racconti e la tua compagna ascolta e prova a disegnare.

## ESPERIMENTO 3: **CORPI INTRECCIATI**

Cosa accadrebbe se tu dovessi fare ogni cosa insieme ad un'altra persona? Prova a immaginare i sentimenti che potresti provare se ogni movimento, per quanto piccolo e insignificante, lo dovessi concordare con un'altra persona, la quale, a sua volta, ha desideri e necessità diverse dalle tue.

3



Intreccia il tuo braccio e la tua gamba con quelle della tua compagna.

Come cambia la visione delle opere che ti circondano?

Cosa provi ad aspettare il tuo compagno?  
Va troppo veloce?  
Va troppo lento?

Guarda cose che a te non interessano?

Come vi potreste mettere d'accordo?

Scrivi qui sotto  
le emozioni e le  
sensazioni che  
hai provato a fare  
questi esperimenti.

“DO TOUCH” DI EVA LOTTA LANDSKRON





## ESPERIMENTO 4: **MANI BALLERINE**

Nonostante sia il nostro corpo, ci sono parti di esso che non possiamo conoscere direttamente se non attraverso la loro immagine riflessa nello specchio. Se ci pensate, è incredibile il fatto che possiamo conoscere meglio la schiena di un'altra persona rispetto alla nostra. Del nostro corpo possiamo avere una visione non completa, ma solo parziale.

Proviamo allora a conoscerlo meglio toccandoci le parti che conosciamo meno, perché in posizioni scomode e poco raggiungibili o semplicemente perché nascoste o che non possiamo a vedere se non grazie allo specchio).

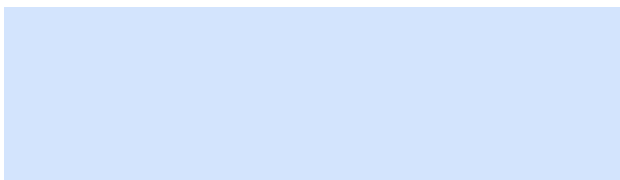
Il gioco si svolge in tre tempi:

**Tempo 1** Individua per prima cosa i punti da toccare (ad.esempio: la nuca, il naso, la pianta del piede...)

**Tempo 2** Rifletti e decidi in che ordine toccarli

**Tempo 3** Accarezzali con cura, facendo movimenti lenti e ampi

Qui sotto, elenca, disegnando o scrivendo, tutte le parti del corpo che non vedi (possono essere sia esterne che interne).





## ESPERIMENTO 5: **TRANSFORMERS**

Tutto ciò che ci circonda è in continua trasformazione: le cose, gli animali, le piante, noi stessi, ma a cambiare e a trasformarsi sono anche le relazioni tra le persone stesse e tra le cose e le persone. Tutto è in continua trasformazione e per questo motivo è molto difficile cercare di stabilire un ordine tra le cose, perché questo porterebbe inevitabilmente a stabilire cosa sta sopra e cosa sotto, cosa sta fuori e cosa sta dentro, chi viene incluso e chi viene escluso.

Pensate alla farfalla, come si fa a dire cos'è una volta per tutte? Prima è un bruco che striscia, poi un essere che vola e infine, quando muore, si mescola con la terra. Eppure, è sempre lo stesso essere. Il mondo in cui siamo immersi non è mai uguale a se stesso nel tempo e nello spazio, in continua trasformazione e senza linee di confine solide o permanenti.



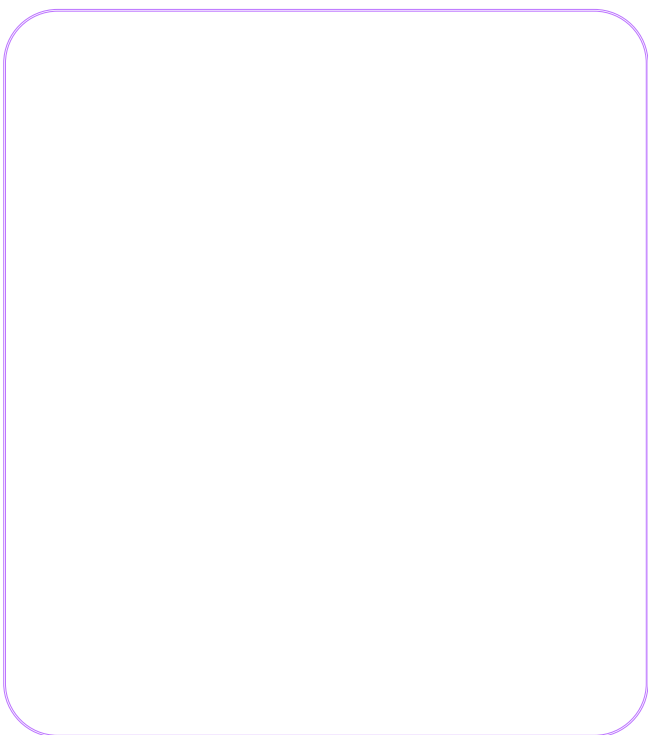


Osserva ciò che ti circonda e individua 3 persone tra la folla: non è necessario che tu le conosca. Immagina come erano da bambini e come saranno da grandi, da qui a vent'anni...

Cosa è rimasto uguale?

Cosa è cambiato?

Puoi disegnare le trasformazioni qui sotto.



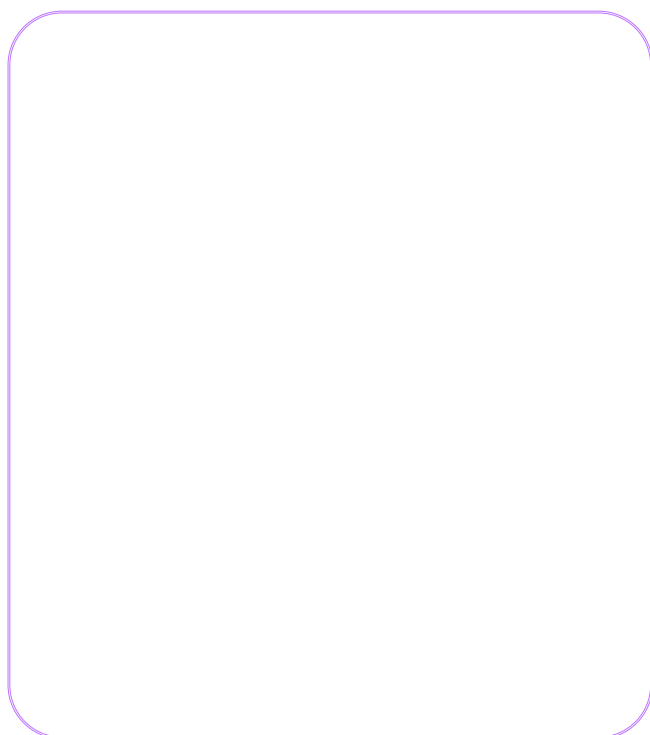
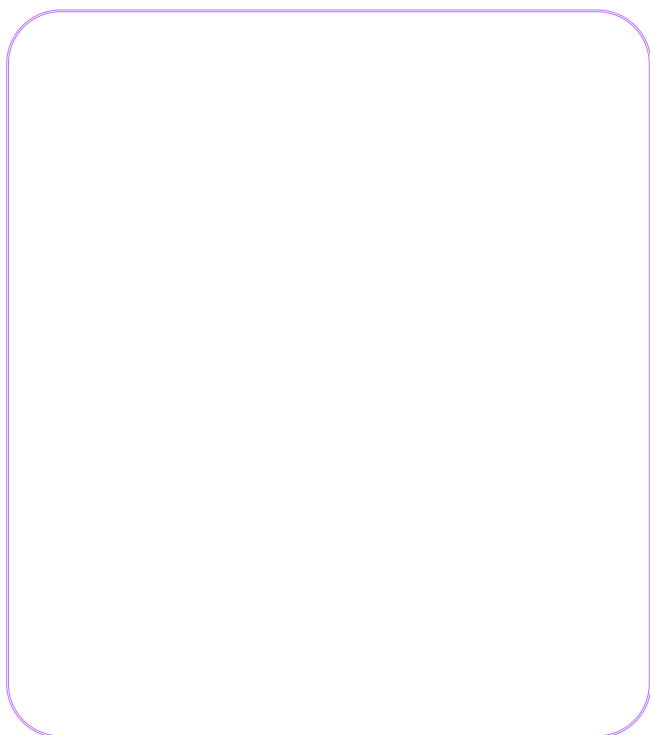
PERSONA 1  
NEL PRESENTE ↑

PERSONA 1  
NEL PASSATO ↓



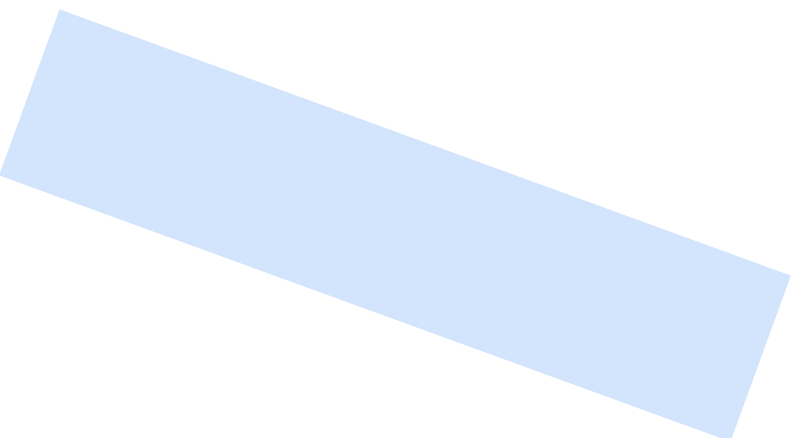
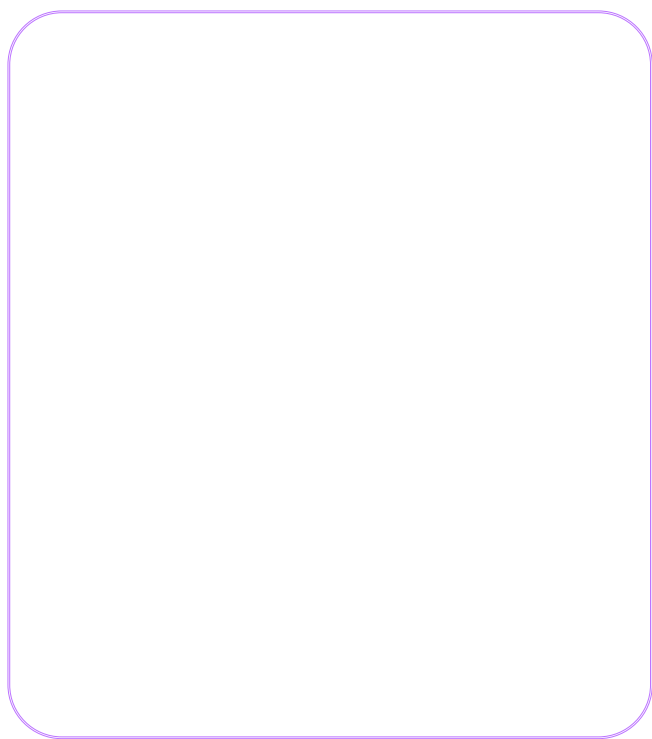
PERSONA 1  
NEL FUTURO ↑

PERSONA 2  
NEL PRESENTE ↓

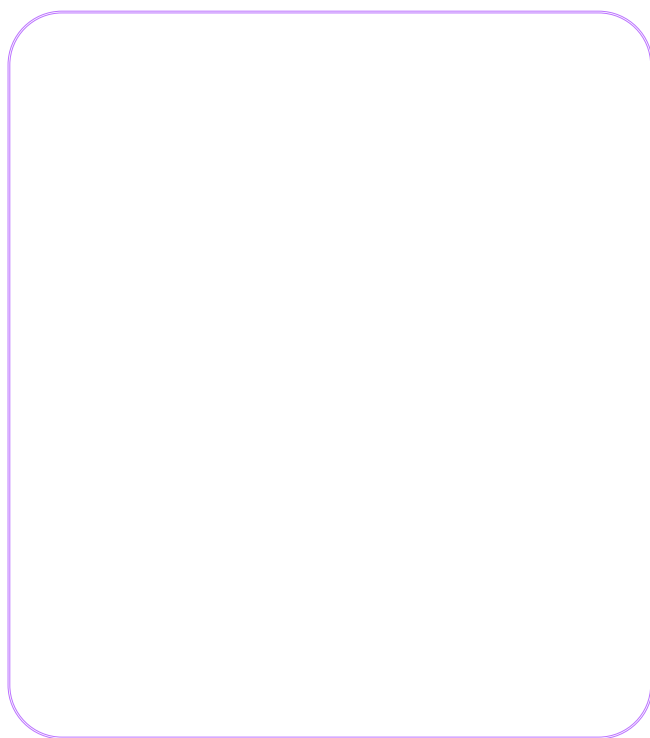
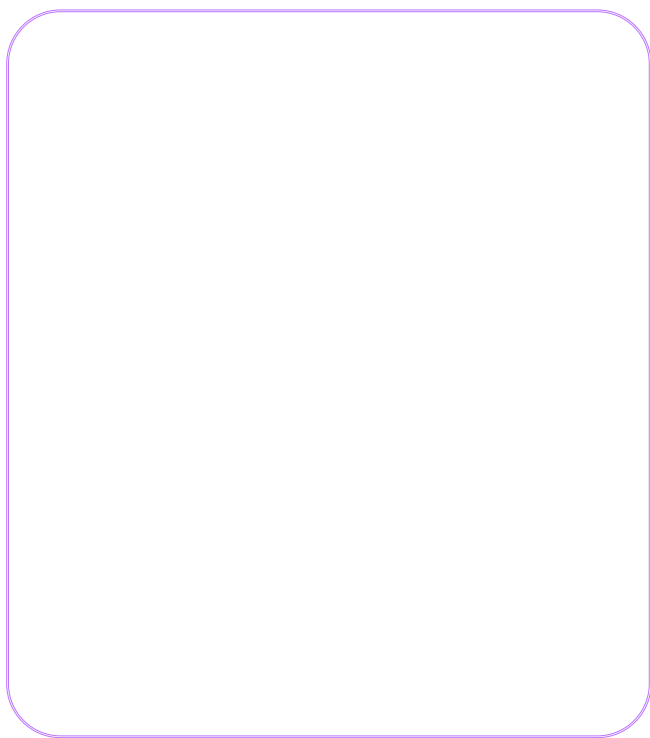


PERSONA 2  
NEL PASSATO ↑

PERSONA 2  
NEL FUTURO ↓

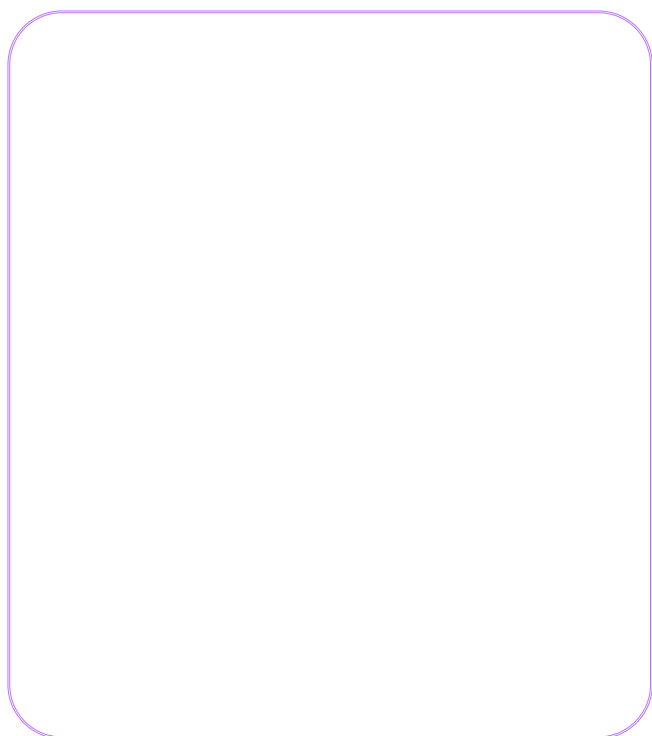


PERSONA 3  
NEL PRESENTE ↓



PERSONA 3  
NEL PASSATO ↑

# PERSONA 3 NEL FUTURO ↓



## ESPERIMENTO 6: **PIEDE O PESCE?**

Le cose che ci circondano possono trasformarsi e cambiare anche grazie alla nostra immaginazione, capace di trasformare la realtà che ci circonda in qualcosa di diverso.

Disegna la sagoma della tua mano o del tuo piede.



Ora trasforma  
queste linee che  
hai tratteggiato  
in un paesaggio, in  
un animale, in un  
oggetto... insomma  
in quello che vuoi tu!

## ESPERIMENTO 7: **ACCIDENTI, CHE ARTE!**

Ognuno di noi è unico e dovremmo riconoscere questo carattere di unicità anche a ciò che non risulta conforme a quello che gli “altri” ritengono essere normale. Gli artisti già lo fanno perché sono spesso capaci di vedere la realtà da punti di vista diversi, provando a trovare la bellezza anche in luoghi dove apparentemente non c'è. Il mondo è pieno di cose che possono diventare opere d'arte grazie a noi e al nostro sguardo. Concentrati, guarda e identifica quello che per te può essere arte accidentale: una macchia sul pavimento, una crepa sulla parete, residui vari... Trasferiscili in queste pagine, disegnandoli o fotografandoli, e, grazie alla didascalia che compilerai, questi si trasformeranno in un'opera d'arte vera e propria.

7

TITOLO:

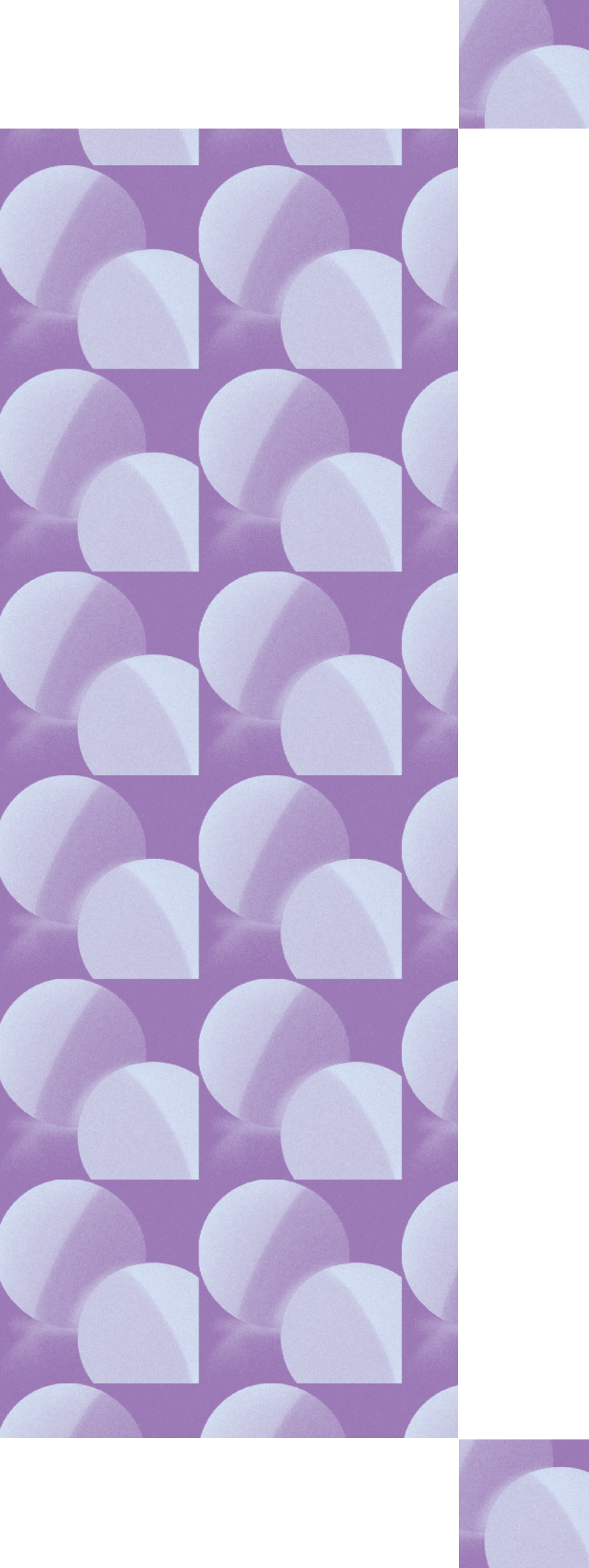
DESCRIZIONE:

DATA DI  
RITROVAMENTO:

TITOLO:

DESCRIZIONE:

DATA DI  
RITROVAMENTO:



**WE**

**WILL**

**DESIGN**

**WE WILL DESIGN –  
KIDS 2023**

È un'idea di BASE  
Milano e Ludosofici.  
Una guida e tre  
laboratori per dare  
anche all3 più piccoli  
la possibilità di  
avvicinarsi al mondo  
del Design.

Il laboratorio aperto  
a tutt3 l3 bambin3  
è gratuito e si terrà  
a BASE sabato 22  
aprile alle ore 11.30.

**SEGUI QUESTO QR CODE  
PER LA REGISTRAZIONE!**





# KIDS

## L'APPROCCIO

A partire dai progetti esposti e dai temi di questa Design Week a BASE, abbiamo individuato quattro concetti - Corpo, Metamorfosi, Immaginazione, Relazione – su cui far mettere in gioco l3 bambinz, attraverso l'interazione con l'ambiente circostante, promuovendo un dialogo tra mondi diversi.

Attraverso brevi azioni del corpo e del pensiero, l3 bambinz potranno interagire in modo attivo e propositivo con l3 designer, l3 artist3 e i loro progetti. Pensieri e idee generati da queste attività diventeranno materia di riflessione per immaginare e dare forma a un nuovo mondo fatto di corpi unici di cui aver cura, in cui le frontiere diventano soglie e spazi accoglienti, di scambio e di incontro con l'altrā, sia essa umana, animale o vegetale, e non luoghi di selezione e respingimento rispetto a un ordine prestabilito e imposto da altrā.

# I LUDOSOFICI

L'Associazione Ludosofici dal 2010 progetta esperienze e contenuti con lo scopo di attivare il pensiero critico, la consapevolezza e la creatività di bambini e adulti. Vengono utilizzati strumenti e metodologie derivanti dalla filosofia e dall'arte in tutte le sue forme e dimensioni. Con i Ludosofici si pensa facendo, per rendere visibile l'invisibile.

# BASE MILANO

BASE Milano è un centro culturale polifunzionale 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.



# UN'IDEA BIBLIOGRAFICA

Fausto Gilberti, *Il circo del nano e della donna barbata*, Corraini, 2018.

Luca Boscardin, *Siamo tutt\* pari | Un memory diverso, Same difference | A different kind of memory game*, Corraini, 2022.

Fausto Gilberti, Silvia Azzali, Roberta De Togni, *Ciao, come stai?*, Corraini, 2014.

Ludosofici, *Tu chi sei?*, Corraini, 2014.

Ludosofici, *Questa non è una rosa*, Corraini, 2019.

Lucas Zanotto, *Occhi + forme + colori, Eyes + shapes + colours*, Corraini, 2023.

Couprrie Katie, *Dizionario folle del corpo*, Edizioni Fatatrac, Bologna, 2019.

Dorfman, Andrea, *Imperfetta*, Einaudi ragazzi, Torino, 2019.

Isol, *Nino*, Logos Edizioni, Modena, 2016.

Mattiangeli Susanna, Nikolova Vessela, *In spiaggia*, Topipittori, Milano, 2018.

Pfifer Virginie, *Esplora il tuo corpo*, Ippocampo, Milano, 2019.

Bozellec Anne, Bruel Christian, *Storia di Giulia che aveva un'ombra da bambino*, Settenove, Cagli, 2015.

Suzy Lee, *Ombra*, Corraini, 2008.

Suzy Lee, *Mirror*, Corraini, 2010.

Douzou Olivier, *Buffalo bella*, Settenove, Cagli, 2017.

Love Jessica, *Julián è una sirena*, Franco Cosimo Panini, Modena, 2019.

Portolano Cristina, *Io sono mare*, Canicola edizioni, Bologna, 2018.

Chusita Fashion Fever, Llovet Maria, *Questo non è un libro sul sesso*, Giunti Editore, Firenze, 2018.

Silverberg Cory, Smyth Fiona, *Sesso è una parola buffa. Un libro sul corpo, i sentimenti e te!*, Terra Nuova Edizioni, Firenze, 2017.

Matteo Loglio, *Tante intelligenze, A cosa pensano robot, stelle marine e tostapane?*, Corraini, 2021.

Atelier dell'Errore, *Atlante di zoologia profetica*, Prophetic zoological atlas, Corraini, 2016.

RAGGIUNGI IL BOOKSHOP DI  
**NOI LIBRERIA** ALL'INGRESSO DI  
**EXHIBIT - FLOOR 0** E TROVERAI  
ALCUNE DI QUESTE PROPOSTE!

SEGUI QUESTO QR CODE  
PER SCOPRIRE TUTTO IL  
PROGETTO WE WILL DESIGN:  
WE HAVE AN I.D.E.A.



# BASE



## PARTNER ISTITUZIONALI BASE



Direzione Generale  
Creatività Contemporanea



Comune di  
Milano



FONDAZIONE  
BANCA POPOLARE  
DI MILANO

creative  
industries  
fund NL



FONDAZIONE  
MAURIZIO  
FRAGIACOMO

## PARTNER ISTITUZIONALI DESIGN WEEK



Kingdom of the Netherlands



GOETHE  
INSTITUT



ISTITUTO ROMENO  
DI CULTURA E RICERCA  
UMANISTICA DI VENEZIA



BRITISH  
COUNCIL

ONASSIS STEGI



ROMANIAN  
DESIGN  
WEEK



## PARTNER

VOLVO

MOLESKINE



## PARTNER TECNICI

FAVINI

ARTI • GRAFICHE  
BIANCA & VOLTA

## MEDIA PARTNER

ABITARE

archiproducts

Artribune

de  
zeen

domus

exibart

FUORISALONE.IT

LAMPOON

VITA

## DESIGN Studio Fluidd

This magazine is made of Tree-Free, a recyclable, biodegradable paper (FAVINI srl): 25% cotton linters, 75% bamboo. The emissions generated for producing this ecological paper are fully offset by Carbon Credits acquired to finance activities capable of absorbing CO2 in the atmosphere.

