

**DESIGNING TOGETHERNESS:
IED PRESENTA IL PUBLIC PROGRAM DEL THE GLITCH CAMP**

Per i campeggiatori del camp urbano e per il pubblico della Milano Design Week un programma improntato allo *stare insieme* e al *fare insieme*: workshop di panificazione collettiva, sport alternativo alla competizione e *upcycling*, oltre a momenti di benessere e live performance

Inoltre il 9 aprile a BASE Milano un pomeriggio di incontri con ospiti gli scienziati Carlo Alberto Redi e Manuela Monti, il social designer Gabriel Fontana, il collettivo Raumlaborberlin e l'antropologa Valeria M. Mosca

Milano, 24 marzo 2025 – IED presenta il public program *Designing Togetherness*, il palinsesto di eventi e workshop aperti al pubblico ideato per far vivere un'esperienza piena e culturalmente stimolante al *The Glitch Camp*, il campeggio urbano gratuito progettato dall'Istituto Europeo di Design per gli studenti di tutto il mondo a Milano durante la Design Week (dal 7 al 13 aprile - Centro Sportivo "Enrico Cappelli" di Milanosport SSD S.p.A. Piazza Caduti del Lavoro, 5).

Da una proposta della **Fondazione Francesco Morelli**, fondata per valorizzare il design come leva di crescita sociale e proprietaria del Gruppo IED, il public program *Designing Togetherness* è stato progettato dalla **Scuola dei Master of Arts IED Milano** che ha guidato gli studenti attraverso **una riflessione sulla qualità e il tempo delle interazioni spontanee**. Il risultato è **un programma che alterna workshop, attività di sport e benessere, momenti di convivialità e incontri culturali, offrendo un'esperienza formativa e interdisciplinare** sia ai campeggiatori sia al pubblico più ampio della settimana del design. A partire dalle diverse declinazioni di significato del *The Glitch Camp*, *Designing Togetherness* riflette su come progettare relazioni e nuovi scambi per immaginare un futuro basato *sullo stare e sul fare insieme*, includendo come parte fondante aspetti conviviali e ricreativi, rafforzando la necessità attuale, sociale e relazionale dello *stare bene*.

Il public program include tre special workshop che si terranno al Centro Sportivo - "Enrico Cappelli" di Milanosport SSD S.p.A. che accoglie il *The Glitch Camp*: **martedì 8 aprile** il workshop ***Rito di panificazione collettiva*** a cura di **Terzo Paesaggio e MadreProject, Scuola del Pane e dei Luoghi** con **Davide Longoni** per esplorare quanto il pane sia un soggetto polisemico che consente di aprire conversazioni sul cibo, sull'ecologia, sulla giustizia sociale e su come intendiamo co-abitare la Terra; **giovedì 10 aprile** si terrà ***Beyond Competition: Playing for Connection*** il workshop di sport alternativo tenuto da **Gabriel Fontana** per sperimentare come spostare l'attenzione dalla competizione alla connessione sociale e alla solidarietà e **sabato 12 aprile** il workshop ***Atelier Upcycling by Ferrino*** in collaborazione con **Mental Athletic** su *repair and upcycle*, per progettare e realizzare nuovi oggetti a partire da vecchie tende da campeggio usurate, sotto la supervisione delle modelliste di Ferrino.

Sempre al Centro Sportivo, a cura del **Centro Formazione Supereroi**, si terrà **mercoledì 9 aprile** il laboratorio ***Extreme Writing. Il ring di scrittura***, uno spettacolo-incontro di scrittura creativa durante il quale, in tre round, i componenti di due squadre si sfideranno in prove di improvvisazione letteraria riferite al mondo del design.

Il programma culturale *Designing Togetherness* continua a BASE Milano dove *The Glitch Camp* accoglierà giovani designer anche sulla terrazza del Centro Culturale di Via Tortona e si terrà - mercoledì 9 aprile alle ore 16:30 - un pomeriggio di incontri culturali - a cura di Angela Rui (Head MA IED Programs) e con la collaborazione di Benedetta Marietti (Comitato Culturale FFM) - con **Carlo Alberto Redi e Manuela Monti, Gabriel Fontana, il collettivo **Raumlaborberlin** e l'antropologa culturale **Valeria Mosca**. Gli ospiti, attraverso un approfondimento del proprio lavoro e del proprio campo d'interesse, declineranno il tema della progettualità plurale, intesa come una forma di alleanza tra corpi, con l'ambiente naturale o rivolta a politiche spaziali che riguardano la collettività urbana. Gli**

scienziati **Carlo Alberto Redi** – Accademico dei Lincei, Presidente Comitato di Etica della Fondazione Umberto Veronesi, e **Manuela Monti** – professoressa associata di Istologia ed Embriologia Umana, Università degli Studi di Pavia, approfondiranno il **nuovo concetto di CON-dividuo**, oggi l'elemento fondatore di nuovi modi di concepire l'architettura esistenziale dei gruppi sociali e il benessere emotivo. A partire da queste considerazioni e **indagando lo sport come linguaggio universale**, Gabriel Fontana – Social Designer – esplorerà come il gioco e il movimento possano rimodellare la nostra comprensione dell'identità, della comunità e dell'appartenenza. Guardando alla presenza temporanea del *The Glitch Camp*, il collettivo di architettura sperimentale **Raumlaborberlin**, farà emergere la capacità di architettura e design di mobilitare comunità e cittadini considerando alternative socio-spaziali partecipative, dove la città diventa uno spazio di possibilità e di desiderio. Chiuderà il palinsesto **Valeria M. Mosca**, che racconterà la propria attività di antropologa culturale specializzata in etnobotanica, ambientalista e guida di *foraging* come un percorso di riavvicinamento alla natura, alla valorizzazione del territorio e al rapporto tra uomo e ambiente.

La progettazione del programma culturale **Designing Togetherness** ha rappresentato per gli studenti IED un'occasione unica per applicare al *The Glitch Camp* l'approccio progettuale di **DesignXCommons**, **la narrativa che caratterizza tutti i Master of Arts IED**, un'opportunità concreta per rendere il design più accessibile, offrendo ai partecipanti un luogo in cui sperimentare, confrontarsi, apprendere e costruire connessioni professionali e personali.

Gli studenti hanno inoltre contribuito in un'ottica interdisciplinare, non solo al public program, ma anche alla **progettazione delle aree comuni per migliorare l'esperienza quotidiana dei campeggiatori** e destinate ai momenti di vita quotidiana all'insegna della condivisione e del divertimento, con il supporto degli esperti IKEA e con un'attenzione particolare all'uso di arredi *second-hand*, in linea con l'impegno verso la sostenibilità e l'economia circolare del brand. Un grande tavolo che assume il carattere di una stanza a cielo aperto sarà l'elemento rappresentativo dell'allestimento degli spazi comuni. Il tavolo collettivo, luogo dell'incontro, della conversazione, delle attività laboratoriali e della convivialità diventa un elemento caratterizzante di un ambiente informale e celebrativo, ricordando il modo in cui, in Italia, nei quartieri popolari le persone si riunivano nelle corti dei palazzi, o nelle piazze, allestendo temporaneamente lo spazio con elementi d'arredo personali e portando dunque la dimensione domestica in uno spazio condiviso.

A questo si unisce la **progettazione della fanzine Fregüj** che sarà distribuita ai campeggiatori quotidianamente. *Fregüj* - che in dialetto milanese significa "briciole" - è il nome scelto per evidenziare la relazione con il pane, primo soggetto attorno a cui si può costruire un senso collettivo di convivialità e simbolo trasversale di inclusività, condivisione, cultura globale. Allo stesso tempo il titolo rimanda alla curatela dei contenuti del giornale, scelti tra le migliaia di eventi della MDW perché portatori degli stessi valori inclusivi e conviviali del *The Glitch Camp*. Inoltre durante la settimana, gli studenti saranno coinvolti nell'ospitalità e nelle attività culturali che si terranno nel campeggio, diventando i reporters delle dinamiche collettive attivate dalla vita al campo sportivo.

Al *The Glitch Camp* sono previsti inoltre momenti di *live performance* e divertimento in fascia tardo pomeridiana: **lunedì 7, mercoledì 9 e venerdì 11** alle ore 18:00 l'appuntamento è con **Echoes of Design** e il Dj set degli studenti IED di Sound Design; **martedì 8** alle ore 18:00 il Camp ospita in collaborazione con BASE Milano il **Little Fun Palace di OHT**, omaggio al Fun Palace, il leggendario progetto dell'architetto Cedric Price e della regista teatrale Joan Littlewood. Sarà una roulotte, un padiglione piccolo e portatile a creare uno spazio di condivisione per la comunità del design. **Giovedì 10** alle ore 19:00 si terrà l'evento **Notte Eroica by Ferrarini**, una serata all'insegna del divertimento e del buon cibo a base di salumi Ferrarini, con la partecipazione di Giancarlo Brocci e gli "Eroici" e la parte musicale curata da Niki Ulivieri, DJ icona di Eroica. Inoltre tutti i pomeriggi, negli spazi condivisi dai glitcher, sarà attivo un *food truck* di Eroica a disposizione degli ospiti del Camp per concludere la giornata con un aperitivo o uno snack by Ferrarini.

Per candidarsi alla seconda edizione di *The Glitch Camp*, e poter usufruire del campeggio gratuito, è **aperta fino al 30 marzo 2025 la call rivolta a studenti e studentesse di design di tutto il mondo** fra i 18 e i 30 anni. RegISTRAZIONI fino ad esaurimento posti - compilando il [modulo di iscrizione](#) sul sito IED.



PUBLIC PROGRAM *DESIGNING TOGETHERNESS*

SPECIAL WORKSHOP

@Centro Sportivo - "Enrico Cappelli" di Milanosport SSD S.p.A.

Per partecipare compilare il [form](#)

RITO DI PANIFICAZIONE COLLETTIVA

a cura di **Terzo Paesaggio** e **MadreProject, Scuola del Pane e dei Luoghi**

con Daleska Alcantara di Forno di idee, Andrea Flaviani, Yan de Guardia di *In levain we trust* e il filosofo del pane Davide Longoni di Panificio Davide Longoni

8 aprile ore 10:00

Il workshop vuole esplorare quanto il pane sia un soggetto polisemico che consente di aprire conversazioni sul cibo, sull'ecologia, sulla giustizia sociale, su come intendiamo co-abitare la Terra. Terzo Paesaggio è una comunità di pratiche transdisciplinare che mette insieme architetti, *changemaker*, curatori e artisti. Terzo Paesaggio cura, realizza, promuove, sperimenta e assembla progetti e pratiche di rigenerazione urbana a base culturale, con particolare attenzione per i luoghi di margine, mettendo al centro il tema del paesaggio, da oggetto a soggetto che agisce. MadreProject è ideata dall'organizzazione Terzo Paesaggio che realizza progetti di rigenerazione urbana a base culturale, sviluppata e promossa in partnership con Avanzi S.p.A. Società Benefit, che si occupa di sostenibilità e innovazione urbana, a|cube incubatore certificato e acceleratore di idee e business ad alto valore sociale, culturale ed ambientale e con la preziosa guida del maestro panificatore Davide Longoni, padre dei moderni fornai, che coltiva cereali nei campi di Milano_Vettabbia/Chiaravalle, co-fondatore del movimento P.A.U. Panificatori Agricoli Urbani.

BEYOND COMPETITION: PLAYING FOR CONNECTION

by **Gabriel Fontana**

10 aprile ore 10:00

In un'epoca di grandi divisioni, Gabriel Fontana usa il design come strumento per ripensare il modo in cui ci relazioniamo gli uni con gli altri. Ispirandosi allo sport come linguaggio universale, esplora come il gioco e il movimento possano rimodellare la nostra concezione di identità, comunità e appartenenza. Creando nuovi sport di squadra, il suo lavoro non solo offre una nuova lente attraverso cui vedere il mondo, ma propone anche un nuovo modo di viverlo. In questo caso, lo sport diventa la metafora perfetta: un campo da gioco per nuove possibilità sociali. *E se lo sport non fosse una questione di vincere o perdere, ma di ripensare il modo in cui ci relazioniamo gli uni con gli altri?* Un workshop di sport alternativo che sposta l'attenzione dalla competizione alla connessione sociale e alla solidarietà. Condotta da Gabriel Fontana, questa sessione interattiva fonde azione e riflessione, utilizzando il gioco per sfidare le tradizionali dinamiche di gruppo e favorire l'empatia. Attraverso la creazione di nuovi modi di praticare lo sport, questo laboratorio invita i partecipanti a mettere in discussione le norme di identità, comunità e appartenenza.

Si gioca a Multiform: in questo gioco unico, le squadre cambiano continuamente. I giocatori indossano maglie modulari che cambiano colore, richiedendo di cambiare squadra durante la partita. Eliminando le alleanze fisse, Multiform sfida le divisioni tradizionali e invita i giocatori a ripensare a chi è "noi" e a chi è "loro". È un modo divertente e stimolante per esplorare le dinamiche sociali attraverso il gioco.

ATELIER UPCYCLING

by **Ferrino in collaborazione con Mental Athletic**

12 aprile ore 10:00

Durante il workshop di upcycling gli ospiti del Camp potranno progettare e realizzare nuovi oggetti a partire da vecchie tende da campeggio usurate, sotto la supervisione delle modelliste di Ferrino. Il laboratorio parte dal concetto del *repair and upcycle*: allungare il ciclo di vita dei prodotti, evitando sprechi e inutilizzazione dei materiali sportivi, concentrandosi sul riutilizzo e la trasformazione di materiali di scarto e prodotti usati in nuovi articoli funzionali, sostenibili e creativi. Il Ferrino Upcycling Laboratory rientra nei progetti di economia circolare dell'azienda torinese e rappresenta un passo significativo verso una produzione più sostenibile e un consumo più consapevole, dimostrando come l'innovazione e la responsabilità ambientale possano andare di pari.

ALTRI APPUNTAMENTI IN PROGRAMMA

LITTLE FUN PALACE / OHT

a cura di **BASE Milano**

martedì 8 aprile ore 18:00

@Centro Sportivo - "Enrico Cappelli" di Milanosport SSD S.p.A.

Una roulotte. Un padiglione piccolo e portatile. Un luogo effimero di aggregazione. The Glitch Camp ospita Little Fun Palace, un omaggio al Fun Palace, il leggendario progetto dell'architetto Cedric Price e della regista teatrale Joan Littlewood che negli anni Sessanta volevano realizzare un'università della strada, un laboratorio del divertimento. Little Fun Palace è un progetto che accoglie e organizza incontri, dialoghi, balli e ogni forma di spontaneità possibile. Un progetto che mette a fuoco il momento successivo all'offerta culturale, il momento in cui le idee, le parole e le reazioni delle persone hanno bisogno di spazio per avvenire. Little Fun Palace affronta un vuoto contemporaneo riesumando la *raison d'être* delle aree pubbliche; quella di forum aperto all'incontro spontaneo fra le persone. Little Fun Palace mette insieme artisti, filosofi, economisti, scienziati, ingegneri, architetti, sociologi, scrittori, meteorologi, etc. che di volta in volta dialogano su tematiche opportune e urgenti. In modo libero, indipendente e collaborativo, Little Fun Palace esplora ogni sfaccettatura della realtà nei suoi diversi campi di riferimento.

EXTREME WRITING. IL RING DI SCRITTURA

mercoledì 9 aprile ore 10:30

@Centro Sportivo - "Enrico Cappelli" di Milanosport SSD S.p.A.

Per partecipare compilare il [form](#)

In collaborazione con il **Centro Formazione Supereroi** si terrà **Extreme Writing. Il ring di scrittura**, uno spettacolo-incontro di scrittura creativa in tre round nel corso dei quali i componenti di due squadre, composte da studenti, si sfidano, assistite dai loro coach, in prove di improvvisazione letteraria riferite al mondo del design (lo storytelling visivo, la poetica del design). L'improvvisazione letteraria diventa così una sfida pubblica, un torneo di boxe nel corso del quale i contendenti cercano di avere la meglio sugli avversari grazie alla creatività, alla freschezza di idee e alla padronanza del mezzo della scrittura.



Main sponsor: **IKEA Italia**

Premium partner: **Bosch**

The Glitch Camp is powered by **Ferrino**

Production partner: **Piano B**

Media partner: **Fuorisalone.it**

Cultural partner: **BASE Milano**

Sponsor: **Ferrarini, Eroica**

Thanks to: **Target Color**

ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN

Fabrizia Capriati - Tel. +39 347 1719290

Eleonora Ronsisvalle - Tel. +39 346 1300428

Filippo Nardoza - Tel. +39 334 766640

p.r@ied.it

STUDIO MADDALENA TORRICELLI

Maddalena Torricelli

Tel. +39 02.76280433

studio@maddalenatorricelli.com