**RE;CODE & DEKASEGI**

**PREVIEW FUORISALONE 2023**

**“RE;COLLECTIVE MILAN”**

**Sostenibilità e Upcycling tra moda e design, in mostra al FuoriSalone**

**c/o Dropcity, Tunnel 44, Via Sammartini, Milano**

**15 Aprile: Press Preview: h 10:00 – 18.00**

**15/23 Aprile: h 10:00 – 18.00, accesso libero con workshop giornalieri**

I problemi che il nostro pianeta sta affrontando oggi non possono essere risolti da un solo attore.

E’ per questo motivo che il brand coreano **RE;CODE**, fondato dall’azienda tessile e chimica coreana Kolon nel 2012 con l’obiettivo di promuovere una moda sostenibile basata sul circolo virtuoso di risorse limitate e valori etici come alternativa al fast fashion, si fa promotore di un’iniziativa sostenibile al prossimo FuoriSalone, in collaborazione con **DEKASEGI,** la design unit giapponese composta da Schemata Architects (Design) e la società di costruzioni TANK (Realizzazione di Prodotto).

Proprio come RE;CODE dipinge un mondo migliore attraverso i propri abiti, per raggiungere più persone e sollecitare l'azione RE;CODE & DEKASEGIhanno selezionato nove gruppi di designer asiatici (Giappone, Corea e Cina) che perseguono la sostenibilità nei rispettivi ambiti.

Insieme, sono protagonisti della mostra **"Re;collective"** dedicata al tema **“Upcycle”,** sognando un futuro sostenibile all'insegna dello slogan di 'creare cambiamenti significativi insieme'.

Dalla moda all’industrial design, passando al furniture design, spaziando da sedute, arredi urbani, illuminazione, fino ad abiti che parlano di dettagli haute-couture e sartorialità: il tema del riutilizzo degli scarti industriali viene affrontato con creatività e immaginazione attraverso i 12 progetti in esposizione.

La mostra si svolge dal 15 al 23 Aprile, dalle 10 alle 18, nel suggestivo scenario di **Dropcity,** il nuovo centro per l'architettura e il design che nascerà lungo via Sammartini a Milano, all'interno dei Magazzini Raccordati della Stazione Centrale.

**L’allestimento della mostra Re;Collective**, disegnato e realizzato da **DEKASEGI,** propone tavoli comuni, panche e lampade realizzati con oggetti di scarto, dove, durante un ricco calendario di workshop, ai visitatori viene data la possibilità di sperimentare il recupero di oggetti, con l’idea che la solidarietà per un mondo sostenibile possa diventare ancora più forte ed ampia nel futuro.

Dopo aver ricevuto informazioni nell’area reception vicino all’ingresso, i visitatori si possono addentrare nella sala alla scoperta degli gli oggetti in mostra. Poi, possono prendersi una pausa nell’area relax, arredata con poltrone in tessuto ricavate dagli airbag, a sedersi attorno ai tavoli, dove avranno la possibilità di sperimentare il tema dell’"UPCYCLING" partecipando a **"RE;TABLE",** **l'attività di laboratorio quotidiano** **di upcycling di RE;CODE** che si terrà più volte al giorno.

Durante i workshop, i visitatori sperimenteranno il processo creativo di upcycling e design con vari materiali secondari, come etichette e bottoni avanzati. I partecipanti riceveranno un portachiavi realizzato con nastro adesivo per airbag riconvertito e cinghie colorate riutilizzate e avranno l'opportunità di decorarlo con diversi materiali secondari.

Per la mostra DEKASEGI ha studiato arredi e elementi d’allestimento realizzati con legno e materiali di riuso. I tavoli, realizzati in legno giapponese di recupero, sono accompagnati da vecchie sedie levigate: riempiendo i fori, lo stucco rende la superficie piatta e sottolinea la caratteristica giunzione a mortasa e tenone degli arredi in legno di una volta. L’illuminazione con luci a palloncino, realizzate con sacchetti di plastica, consumano una piccola quantità di energia. Gli espositori e il bancone sono realizzati in compensato. I mobili utilizzati nella mostra, alla sua conclusione, diventeranno arredi permanenti di DROPCITY.

Prodotti di: **RE;CODE, JO NAGASAKA & NARITAKE FUKUMOTO, EUNHA KIM, HYESUN LEE, JINYOUNG YEON, KUO DUO, KWANGHO LEE, MULTISTANDARD, NURI YEON, PINWU DESIGN STUDIO, ROARCRENEW ARCHITECTS**.

Venue Design: **DEKASEGI.**

<https://recollective.recode-global.com>

**RE;CODE**

L’azienda coreana KOLON ha lanciato RE;CODE nel 2012, con lo scopo di creare un brand di moda sostenibile in grado di porsi come alternativa al fast fashion, fondato sul circolo virtuoso di risorse limitate e valori etici. RE;CODE è un marchio “conscious” che mira a progettare e produrre creazioni sartoriali dai dettagli ricercati, esito del sapiente know-how di artigiani e designer, che hanno saputo rivalutare i materiali di scarto e i campionari a magazzino delle aziende di moda, mettendo in primo piano il valore della 'Solidarietà'.

Tutte le creazioni di RE;CODE sono uniche e raccontano storie diverse ad un pubblico sempre più internazionale. Dalla sua nascita, RE;CODE ha presentato i propri abiti ricchi di infinite ispirazioni in contesti artistici internazionali, forum ambientali e sfilate di moda.

**STACKING CUSHION** RE;CODE raccoglie blazer classici che non vengono più utilizzati, perché sono rimasti invenduti, sono in stock o sono diventati inutilizzabili. Si avvicina a questi blazer con l'intento di smontare e ricombinare i loro pezzi, dando una nuova vita a capi che hanno già svolto la loro funzione originale. Rompendo le regole strettamente accoppiate della struttura esistente e disponendo i pezzi liberamente, vengono create nuove forme fornendo loro un nuovo intento. L'intero processo è un metodo di upcycling che RE;CODE ha perfezionato negli ultimi 11 anni. L’ultima creazione, STACKING CUSHION, presentata alla mostra Re;collective Milan, incarna l'essenza del metodo di upcycling di Re;Code raccontando storie di blazer trasformati.

**SELVEDGE JACKET** racconta una storia di riciclaggio dei bordi scartati del tessuto, noti come "cimosa", che spesso vengono gettati via dopo il processo di taglio.

Re;Code raccoglie questi bordi di tessuto scartati e si prende il tempo per esaminare attentamente e ricordare le informazioni incorporate in ogni pezzo allineando le cimose una per una in un processo meticoloso. La **SELVEDGE JACKET,** presentata alla mostra Re;collective Milan, è di cimose raccolte da varie trame e materiali, ognuna con una sua storia unica.

**Kolon Industries**

Fondata nel 1954, KOLON è un'azienda coreana di produzione chimica e tessile. Supportata da una cultura aziendale basata sulla comunicazione e sulla creatività, KOLON si impegna nella sua visione di *Lifestyle Innovator*, promuovendo valori di innovazione, qualità e ricerca. I prodotti e i servizi di alta qualità di KOLON superano le aspettative dei clienti globali, un vero punto di riferimento per affidabilità e soluzioni smart.

facebook.com/recodian

instagram.com/recode\_

youtube.com/@recode291

**DEKASEGI**

[sostantivo] un lavoro temporaneo lontano da casa o all'estero, o una persona che svolge questo tipo di lavoro.

**JO NAGASAKA & NARITAKE FUKUMOTO**

Il moto rotatorio ha guidato lo sviluppo della civilizzazione umana fin dall’alba dei tempi. Dallo sviluppo dell'agricoltura attraverso l’utilizzo di mulini a vento e ad acqua come sistema di irrigazione, all'evoluzione della cultura alimentare attraverso la macinazione della farina, all'invenzione di fabbriche e mezzi di trasporto che impiegano motori a vapore alimentati a carbone: il moto rotatorio si è sviluppato insieme all’umanità. In contrapposizione a questa evoluzione verticale del moto rotatorio, la serie **SENBAN** rappresenta il punto di arrivo di un nuovo e divertente metodo di processo rotazionale, orizzontale o laterale. L’intero progetto è frutto della collaborazione tra l’architetto Jo Nagasaka di Schemata Architects (Design) e Naritake Fukumoto della società di costruzioni TANK (Realizzazione Prodotto), che collaborano in progetti di design architettonico e costruzione.

In questo lavoro hanno fuso le loro competenze: Jo Nagasaka ha ideato il metodo di lavorazione rotazionale e studiato il design del prodotto, mentre Naritake Fukumoto ha creato un’apposita macchina di lavorazione e lo ha realizzato.

**MAGAZINE BOWL** è l'ultima aggiunta alla serie SENBAN. Raschiando le pagine di una rivista già letta, si trasforma in una ciotola per conservare le cose. Appare la sezione trasversale di ogni pagina, in modo che la copertina e le pagine, che esistevano su diverse superfici quando era una rivista, ora creano la superficie della ciotola. La profondità cambia man mano che le pagine vengono girate, e le pagine sul lato opposto hanno una serie di storie ritagliate da fori tondi.

<http://schemata.jp>

<https://www.facebook.com/schemataarchitects/>
<https://tank-tokyo.jp>

**EUNHA KIM**

Le opere di Kim Eunha nascono su una riflessione sulla società moderna e sul valore che attribuito agli indumenti, visti come contenitore di ricordi ed emozioni.

Nella società moderna, le tendenze si muovono sempre più velocemente. Così, gli abiti che fino a poco tempo prima venivano indossati come se fossero fatti su misura per noi, vengono rapidamente buttati via. Da una determinata prospettiva, si può dire che gli abiti siano il principale mezzo di espressione di sé; Kim Eunha si è quindi ritrovata in difficoltà a privarsi di indumenti a cui attribuiva

ricordi personali o di "qualcuno" del passato da cui non poteva separarsi.

Raccogliendo abiti contenenti vari ricordi, l’artista si concentrata su colori, stampe e texture uniche, combinandole per creare forme nuove. Ne risultano oggetti nuovi che si presentano al pubblico con tonalità vivaci, come fossero realtà dimenticate e riscoperte, una contraddizione tra qualcosa di apparentemente sconosciuto che è in realtà familiare.

**FLUFFY TREE STUMP** è uno sgabello e oggetto realizzato con vestiti, etichette, bottoni, cerniere cucite tra loro. L’opera è imbottita e si presenta nelle sfumature di nero e bianco. L’oggetto a forma di fungo costituisce un elemento a sé che può essere separato dall’opera principale.

<https://www.instagram.com/kimuna.zip/>

**HYESUN LEE**

Da quando, nel 2016, ha partecipato ad una mostra collettiva per la creazione di opere con i rifiuti marini raccolti dalla spiaggia di Jeju, l’artista Hyesun Lee ha reso boe, reti da pesca e galleggianti abbandonati i protagonisti della sua arte. Tra le sue opere più famose ci sono una serie di lanterne di diversa forma chiamate **HAND LIGHTHOUSE**, ovvero fari portatili.

Realizzate con i rifiuti provenienti dal mare, le lanterne descrivono il circolo virtuoso tramite il quale gli scarti assumono una nuova funzione importante ed essenziale, come quella svolta dal faro per le navi che navigano nel mare notturno.

Il processo di realizzazione delle lampade consiste nel recarsi direttamente sulla spiaggia e nel ricercare nella sabbia (“Beachcombing”) dei rifiuti plastici abbandonati in mare. La plastica che si è arenata sulla spiaggia dopo un lungo galleggiare tra le onde, assume un nuovo aspetto dato da colori sbiaditi dalla luce del sole e superfici frantumate e graffiate. Hyesun Lee realizza quindi varie forme di metallo utilizzando tecniche artigianali come l'argentatura, la saldatura e la giuntatura a vite e a freddo, per poi completare le singole opere combinandole correttamente con i rifiuti plastici marini lucidati.

Gli oggetti di illuminazione in plastica di scarto del mare, rinati dalle mani dell'artista, non solo diminuiscono e riciclano i rifiuti marini di plastica, ma offrono anche una nuova opportunità e soluzione su come riutilizzare i rifiuti abbandonati e consumati.

**FISH TRAP.** Materiale: ottone, rete da pesca, plastica marina. Dimensioni: 200X120X160MM

**FLOAT SHE -3.** Materiale: bronzo, Ottone, boa. Dimensioni: 125X145X185MM.

**FLOW.** Materiale: Ottone, boa, pietra vulcanica. Dimensioni: 145X85X330MM.

**ooo**. Materiale: Ottone, boa. Dimensioni: 150X150X320MM.

**FROG-2.** Materiale: Ottone, boa. Dimensioni: 180X180X295MM.

<https://www.instagram.com/bonchu_____/>

**JINYOUNG YEON**

Classe 1993, laureato in furniture design, Yeon Jin-young realizza tavoli, poltrone e luci utilizzando attrezzature e rifiuti industriali come imbottiture, condotti di aereazione, tende, reinterpretando le proprietà fisiche del materiale di scarto e dando loro nuovo valore.

In mostra presenta la **AIRBAG ARMCHAIR,** creata smontando e rimontando ripetutamente gli airbag originariamente utilizzati nelle automobili. Il singolo airbag a tubo è stato trasformato esteticamente attraverso vari processi, inclusa la distruzione ripetuta. La sedia è stata realizzata utilizzando airbag difettosi provenienti da un processo di produzione di massa, e questo sottolinea l'importanza della sostenibilità attraverso una nuova interpretazione e utilizzo.

https://www.instagram.com/hang\_jin\_/

**KUO DUO**

KUO DUO è uno studio creativo di Seoul specializzato in design tridimensionale. Guidato da Hwachan Lee e Yoomin Maeng, entrambi laureati in Industrial Design, lo studio crea mobili, prodotti, oggetti viventi e installazioni spaziali. Il suo lavoro consiste in una serie di processi di scoperta e gioco con tecniche e materiali diversi, per provare una vasta gamma di espressioni.

Questa mostra presenta **KERF PLASTIC CHAIR & ARMCHAIR**, risultato del loro attuale esperimento sui pannelli di plastica riciclata. Hanno scoperto che questo materiale è molto simile al compensato in termini di materialità e hanno provato ad applicare una tecnica di lavorazione (Kerf Bending), che viene utilizzata per piegare il legno, alla plastica riciclata. I pannelli di plastica dura e spessa diventano morbidi e si piegano senza l'uso di calore, colla o altri processi chimici. Questa nuova possibilità di elaborare il materiale è ciò che miravano a mostrare attraverso questo lavoro.

**KERF PLASTIC CHAIR.** Materiale: LLDPE riciclato / Dimensioni: L360 x P587 x H800 (mm)

**KERF PLASTIC ARMCHAIR.** Materiale: LLDPE riciclato / Dimensioni: L670 x P570 x H800 (mm)

[www.kuo-duo.com](http://www.kuo-duo.com)

**KWANGHO LEE**

Kwangho Lee vive e lavora a Seoul, in Corea del Sud, dopo aver conseguito la laurea in arte nel 2007 presso la Hongik University, specializzandosi in arte del metallo e design. Fare le cose a mano è stata la sua passione fin da bambino, osservando suo nonno che faceva il contadino mentre creava oggetti domestici quotidiani con materiali naturali trovati nelle vicinanze. Apprezzando il modo in cui guardava gli oggetti di tutti i giorni con nuovi occhi, iniziò ad avvicinarsi alle cose in modo simile, con lo scopo di trovarne nuovi significati e funzioni. Oggi, Lee lavora continuamente a nuove serie, in cui materiali diversi si uniscono uno all’altro.

**NYLON STOOL.** Estensione del lavoro più famoso di Lee Kwang-ho, le KNOT SERIES, un volume tridimensionale viene creato riciclando corde da alpinismo appositamente prodotte per questa mostra nelle industrie Kolon.

[www.kwangholee.com](http://www.kwangholee.com)

<https://www.instagram.com/_kwangho_lee/>

**MULTISTANDARD**

L’obiettivo di MULTISTANDARD è rendere tangibili le idee, utilizzando nuove prospettive e i vantaggi delle nuove tecnologie come strumento proattivo nel design.

Con il rinnovamento dei valori per rispecchiare una società diversa, MULTISTANDARD sente infatti il bisogno di creare nuovi scenari rileggendo storie e culture del passato, sviluppando nuove tecnologie di produzione difficilmente realizzabili con metodi di produzione convenzionali e sperimentando le caratteristiche dei materiali, muovendoci avanti e indietro tra affermazione e negazione, usando liberamente la nostra immaginazione.

**CHOPPING** rivela la distorsione e l'ondulazione dei singoli alberi visibile tagliando il legno in ceppi. Gli arredi in legno vengono solitamente lavorati in piani orizzontali e verticali come "legname" reso piano, ma lavorando il legno utilizzando metodi primitivi di spaccatura del legno, viene esposta la forma interna e vivente dell'albero.

Mettendoli letteralmente uno accanto all’altro, vengono creati oggetti che possono essere usati come sgabelli o tavolini.

Il modo in cui il legno di conifere con una grana evidente si spacca dipende fortemente da informazioni individuali come l'ambiente di crescita e l'età del legno. Si può dire che il modo in cui il legno si gonfia e si distorce lungo la venatura mentre emette uno scricchiolio è il ricordo dell'albero come viveva una volta in montagna.

La collezione CHOPPING è una serie di differenze individuali e ha il potenziale per essere sviluppato in vari modi a seconda della specie e dello stato del legno utilizzato.

Per questa mostra, CHOPPING utilizza ceppi di legno scartato dal mercato a causa di deformazioni o spaccature, e per questo non possono essere commercializzati. Sebbene il legname sia stato escluso dal sistema di distribuzione, abbiamo pensato che fosse possibile riconoscere il valore del materiale non come "legname" ma come risultato del processo di "taglio" che confronta il carattere di ogni albero.

Con questa iniziativa crediamo di poter offrire una nuova opportunità per mettere in evidenza l’individualità delle giacenze riconsiderando il loro valore attraverso il "ceppo", che viene prodotto rispettando il carattere di ogni albero piuttosto che il legname piatto. Speriamo in questo modo di ridurre una grande quantità di legname inutilizzato e allo stesso tempo di ampliare la consapevolezza dell'attuale situazione del legname causata da produttività ed efficienza, esplorando nuove possibilità nella produzione moderna, diventata sempre più efficiente ed uniforme.

<https://www.multistandarddesign.com>

<https://www.instagram.com/_multistandard_/>

**NURI YEON**

La serie di opere d'arte di Nuri Yeon nasce dai suoi interessi personali, che guidano la sua raccolta casuale di articoli di giornale e oggetti. La sua ispirazione per questa serie è iniziata con un articolo sul "ritorno di campioni lunari", che ha suscitato l'idea che anche l'oggetto più piccolo, quando viene data una nuova funzione e storia, diventa un "nuovo territorio".

La collezione di Nuri comprende vari dispositivi audio, inclusi altoparlanti vintage e amplificatori di diverso tipo. Egli cattura la rappresentazione visiva del suono attraverso stati misti di preset. Utilizzando un approccio reattivo al suono, consente agli spettatori di "leggere" il suono attraverso i loro occhi e immaginarne la sua forma senza ascoltarlo.

**NEW TERRITORIES - DIAMOND**

L'approccio di Nuri prevede la creazione di nuove combinazioni di prodotti di qualità inferiore, come altoparlanti vintage dall'aspetto ruvido e toppe di fissaggio dell'airbag difettose. Riutilizza questi materiali combinandoli con altri per realizzare piedistalli e materiali fonoassorbenti per gli altoparlanti. Raggiunge questo senza ulteriori elaborazioni.

La creatività di Nuri si estende all'utilizzo di materiali che hanno perso il loro utilizzo, come un attaccapanni, una grande molla e lampadine industriali dismesse, per creare un nuovo oggetto funzionale, una lampada da terra.

Questa creazione dimostra il suo impegno nell'esplorare nuove prospettive e creare nuove combinazioni di materiali che sfidano le nozioni tradizionali di valore.

<https://www.instagram.com/nurigiela/>

**PINWU Design Studio**

PINWU Design Studio è stato fondato nel 2004, con sede a Yuhang, Hangzhou, Cina. I tre designer fondatori, Lei Zhang (Cina), Jovana Zhang (Serbia), Christoph John (Germania), si concentrano sulla decostruzione dell'artigianato e dei materiali tradizionali cinesi, applicandoli in diverse aree come installazioni artistiche, mobili, traffico, spazio, prodotto, grafica, strategia del marchio, curatela e così via.

La missione di PINWU Design Studio è ribaltare il linguaggio del design tradizionale e creare opere di design contemporaneo basate sulla ricerca di decostruzione dell'artigianato e dei materiali tradizionali cinesi. Loro le chiamano “FUTURE TRADITION”.

**CEWO**

Gli avanzi di ceramica e porcellana di Jingdezhen, la capitale cinese della porcellana con innumerevoli laboratori e fabbriche, diventano i protagonisti del lavoro di PINWU Design Studio. Per la mostra Re;collettive presentano una seduta in ceramica e scarti in legno, 2 materiali molto difficili da riciclare tradizionalmente, combinati cucendoli insieme. I pezzi di legno costruiscono la base solida e le parti in ceramica formano il piano di seduta superiore combinando due materiali opposti in una simbiosi di forma e funzione.

<http://www.pinwu.net/product2.php>

**ROARCRENEW ARCHITECTS**

PROBLEMA

Dal 2015, a causa della rapida espansione della capitale, sono state abbandonate centinaia di milioni di biciclette condivise. Le risorse sono sprecate. Questo è il costo ambientale della crescita economica della Cina.

COMPARAZIONE

In confronto, le biciclette condivise nei paesi europei, a causa dell’espansione al di fuori della capitale, le biciclette condivise servono la società in modo ordinato.

SOLUZIONE

Usare l'originale bicicletta abbandonata per nuove funzioni di valore sociale, come cartelli barricata (cartelli di segnalazione o barriere estensibili) o arredo urbano (tavolo&sedia, estintore, bidone della spazzatura).

<http://roarc.design>

**DROPCITY, CENTRO DI ARCHITETTURA E DESIGN**

Dal 15 al 23 aprile, Dropcity Convention 2023, progetto vincitore della seconda edizione di Festival Architettura, promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, produce e ospita un fitto palinsesto di mostre, installazioni, conferenze e talk con la partecipazione di architetti e designer internazionali. All’interno degli spazi dei Magazzini Raccordati della Stazione Centrale di Milano lungo via Sammartini, Dropcity Centro di Architettura e Design, ideato dall’architetto Andrea Caputo e sviluppato grazie a Nhood, propone un’anticipazione di quello che nel 2024 diventerà luogo di lavoro, aggregazione e di dibattito sull’architettura e sulla città contemporanea, con atelier di produzione, laboratori di falegnameria, robotica e prototipia avanzata, una biblioteca pubblica specializzata in architettura e design, una materioteca, spazi dedicati a esposizioni, oltre che alla ricerca e alla didattica.

Per ulteriori informazioni: Ufficio Stampa R+W, 02 33104675, barbara.barbato@r-w