



PATROCINIO  
Comune di  
Milano

## DW\_DOS – Pixel City Pixel by Pixel Build the city of the future

Milan Design City  
5>10 Ottobre  
@Fabbrica del Vapore, Via Procaccini 4  
+ Luoghi Vari

Evento Patrocinato dal Comune di Milano e dal Politecnico di Milano – Scuola del Design

Inserito nel palinsesto ufficiale dell'iniziativa Milan Design City e sul sito Fuorisalone.it

**Design Open' Spaces [DOS]** è un'organizzazione che nasce dalla collaborazione sinergica tra istituzioni pubbliche e attori privati che con il loro lavoro portano a **riaprire spazi dimenticati**, lavorando attraverso le **pratiche del design**, per renderli di nuovo disponibili alla comunità.

DOS, per più di un decennio e a partire dai primi anni '80, è stato il sistema che consentiva ai personal computer di funzionare; senza, l'avvio non era semplicemente possibile.

Da questa metafora nasce DOS – Design Open' Spaces, un **modello operativo basato sul design**, attraverso cui portare **innovazione nei territori**, partendo da Milano, aprendo letteralmente spazi - reali e virtuali, creando nuovi sguardi. L'occasione è quella della Re-Design City, momento centrale per il mondo del progetto nel capoluogo Lombardo.

Dopo l'edizione del 2019, dove DOS si è proposto come il **primo distretto diffuso del design**, per l'edizione 2020 il progetto allarga ulteriormente i propri confini, introducendo la componente virtuale: anche **a causa della situazione sanitaria**, il distretto si farà **ancora più diffuso**, introducendo la **realtà aumentata** laddove non sarà possibile esporre prodotti fisici, così da **portare il mondo a Milano e Milano nel mondo**. Una serie di iniziative ed esposizioni che uniranno la componente fisica a quella digitale saranno posizionate nei **principali distretti del design**, così ogni visitatore potrà visionarli sia passeggiando per le vie della città che rimanendo seduto a casa propria.

Il progetto DOS si propone quindi di **superare i confini tradizionali** e di amplificare l'esperienza fisica attraverso l'impiego di nuove tecnologie. L'ambiente reale è l'involucro, il supporto per un contenuto digitale che cambia sempre.

Senza perdere la **capillarità sul territorio**, caratteristica della prima edizione del progetto, cresce l'esigenza di **sconfinare dallo spazio fisico** per entrare in una **nuova dimensione**, mutevole e potenzialmente infinita.

Lo **spazio virtuale** diventa un nuovo territorio popolato di contenuti che regalano agli utenti **esperienze di fruizione aumentate e amplificate**, oltre a quelle tradizionali negli spazi fisici.

La **Pixel City** nasce dalla volontà di realizzare il primo vero distretto diffuso della Design Week. Se l'edizione 2019 si è concentrata su spazi di proprietà del comune di Milano, per l'edizione 2020 l'attenzione si sposta anche sugli **spazi pubblici urbani**.

Il progetto si sviluppa attraverso i principi della sostenibilità, valori che il team porta avanti ormai da anni tramite ricerca ed esperienze nell'ambito dell'architettura temporanea. Progetti di architettura e design secondo la filosofia "human scaled", ponendo particolare attenzione a processi di trasformazione e **valorizzazione urbana e sociale**.

Il progetto si inserisce così nella ricerca secondo la quale l'architettura temporanea e l'utilizzo di tecnologie "semplici" e facilmente adattabili, sono un mezzo attraverso il quale **promuovere progetti sostenibili di rigenerazione urbana**.

Alcuni degli strumenti che verranno utilizzati per realizzare il progetto:

**IG Filters:** accedere allo **spazio** digitale attraverso un filtro IG che permette all'utente di percorrere nello spazio intorno a sé un'**esperienza di visita unica** e personalizzata.

**Tactile Experiences:** Attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative è possibile in parte colmare uno dei grandi gap degli ambienti virtuali, il **senso del tatto** offrendo agli utenti un'esperienza sinestetica che coniuga il fisico con il digitale.

**Vireal Restoration:** Grazie alla realtà aumentata si metteranno in atto azioni di vireal restoration che permetteranno di visualizzare alcuni spazi dimenticati e riaperti per l'occasione, in una veste nuova, capace di attrarre potenziali nuovi gestori.

**Augmented Exhibition:** Attraverso la realtà aumentata gli utenti potranno visualizzare contenuti digitali direttamente a casa propria, vivendo una vera e propria esperienza di acquisto che permette di interagire maggiormente con i prodotti esposti e i relativi contenuti.

**Pop-Up Pixels:** Una serie di punti, disseminati per la città consentiranno di visualizzare gli oggetti esposti e di entrare in nuovi mondi

**Dos Live Streaming:** Attraverso la piattaforma si potrà accedere a delle sessioni live per portare direttamente a casa degli utenti, storie, testimonianze, interventi relativi ai prodotti o ai temi più discussi del momento. L'idea è di creare tavole rotonde intorno al quale possano confrontarsi figure dal know-how più diverso, designers, makers, influencers ed esperti di vario genere.

**Everyday** Ore 15.00-16.00 e 17.00-18.00

**Augmented Guide:** Anche la classica guida cartacea sarà svecchiata, aggiungendo contenuti virtuali attivabili inquadrando alcune delle immagini stampate

Lo **scenario applicativo è quello della città**, quella di un mondo in cui **la vita sociale spesso non è più solo fisica ma anche virtuale**; allora **l'elemento**

**digitale** è di fatto un **motore per il progresso** anche da un punto di vista urbano e può rappresentare un modo per esplorare nuovi modi di fare spazio pubblico.

Così attraverso la **relazione tra mondo fisico e virtuale** saranno esplorate le tematiche delle **nuove tecnologie**, degli **urban playground**, del **community making**, dello **urban green**, dello **smart working**, della **nuova mobilità** e dei **nuovi modi di abitare**, del **cibo** e dei così detti **e-sports**.

L'edizione 2020 è propedeutica a quella del 2021.

Per questa edizione autunnale il quartier generale sarà posizionato in alcuni degli spazi della **Fabbrica del Vapore** in via Procaccini 4, per poi avere dei **pixel attivatori** di contenuti sparsi nei principali distretti del design.

Tra i contenuti presenti all'interno della manifestazione possiamo citare:

**Novacolor Re-Opening:** Dopo aver partecipato all'edizione 2019 di DOS, riabilitando uno spazio di proprietà del comune di Milano in disuso, l'azienda ha ottenuto l'utilizzo continuativo dello spazio stesso come showroom sociale che aprirà al pubblico durante l'edizione 2020 di DOS con un'Opening e Talk sul completamento dell'esperienza DOS 2019 e l'affidamento dello spazio di Corso Garibaldi 91.

**DOS Opening Party** 5 Ottobre 2020 - Ore 17:00

**Spandex Showcase:** L'azienda, direttamente collegata a 3M e leader nel settore nella fornitura di materiali, sistemi di segnaletica, display e attrezzature per l'industria della segnaletica, della grafica e dell'imballaggio dei veicoli, presenza negli spazi della fabbrica del vapore le nuove collezioni.

**Smogwre Cafè by Studio Dust:** In collaborazione con Studio Dust verrà allestito un bar diffuso che permetterà di prendere un caffè in compagnia di una persona a Rotterdam, dove lo studio ha la sede utilizzando i prodotti ricavati dalla polvere raccolta nelle strade

**Everyday** @Vapore 1928/Fabbrica del Vapore Via Messina, 26 - Ore 10:00 to 18:00

**Chair2Chair by Caffè Design:** Caffè Design, un gruppo di tre designer che organizzano podcast a ruota libera sul design organizzano per dos una caccia alla sedia, il loro simbolo, per le strade dei principali distretti del design. Questa ricerca porterà al punto di lancio del loro nuovo progetto.

**Chair2Chair Party** @Fabbrica del Vapore

Venerdì 09 Ottobre @ Vapore 1928/Fabbrica del Vapore Via Messina, 26 Dalle 17:00

**Design Antidoto by Collettivo Illuminazioni:** Il design può essere un antidoto? Ugo la Pietra ha scritto, in un suo progetto profetico degli anni '70, che "Abitare è essere ovunque a casa propria".

La quarta edizione di Illuminazioni, che si sarebbe dovuta tenere durante Fuorisalone 2020, è stata rimandata al 2021. Per questo abbiamo deciso di lanciare una CALL FOR DESIGNERS alternativa, che ha richiesto ai progettisti di riflettere attorno al tema della spazialità, vissuta durante e dopo la quarantena. Per questo abbiamo scelto di coinvolgere realtà il più eterogenee possibili. La produzione di idee e la

costruzione collettiva di proposte concrete per il futuro è la risposta che il mondo del Design deve offrire in questo momento.

Antidoto Party @Vapore 1928/Fabbrica del Vapore Via Messina, 26 - Ore 10:00 to 18:00  
xxx

**Decentralised healthcare by the bench collective:** Il Collettivo "The Bench Collective" presenterà il progetto Decentralised healthcare, che mostrerà un'esperienza legata al prodotto PT-1, un device medico di Classe I, che abilita l'utente a misurare la propria temperatura corporea, la saturazione dell'ossigeno nel sangue e a comunicare i dati raccolti ai medici dell'ambulatorio.

@Fabbrica del Vapore, Via Procaccini 4

**Wideworking by Laboratorio EDME:** Il Laboratorio EDME del Politecnico di Milano ospiterà nei propri spazi, delle sessioni aumentate di networking che sono state definite wideworking proprio perché attraverso strumentazioni innovative permettono di ricreare momenti di connessione anche tra persone lontane geograficamente. Il tema unificatore sarà il Design delle nuove Relazioni e prevedrà appuntamenti in merito a: IL DESIGN DELLE NUOVE RELAZIONI

Alcuni dei temi trattati:

**Digital Ubiquity:** un nuovo mindset per la società 5.0:

- Digital Ubiquity: un nuovo mindset per gli operatori socio-sanitari
- Digital Ubiquity: un nuovo mindset per i managers
- Digital Ubiquity: un nuovo mindset per le pubbliche amministrazioni
- Digital Ubiquity: un nuovo mindset per insegnanti e studenti.

Medical simulation

Lettura digitale

Smart Materials

Environmental Design and Multisensory Experience

**Re-Coding Infrastructure by Unpark:** UNpark è un progetto multidisciplinare, trasversale a 5 diversi Dipartimenti del Politecnico di Milano tra Architettura, Design ed Ingegneria. Nelle Settimane che precederanno la manifestazione si svolgerà un workshop in collaborazione con il Master DPS - Design for Public Spaces del Politecnico di Milano. I risultati del workshop saranno visibili in forma Phygital negli spazi oggetto del workshop, quelli sottostanti il cavalcavia Serra - Monte Ceneri.

Per **dare visibilità** alle azioni e agli attori saranno utilizzati strumenti tipici della manifestazione, sia **analogici** che **digitali**.

La **guida cartacea e in realtà aumentata** raccoglierà tutte le informazioni sui partner e gli eventi dell'iniziativa, mentre la mappa aiuterà i visitatori ad orientarsi tra le installazioni proposte. Una serie di pixel saranno posizionati all'interno dei principali distretti del design e faranno da attivatori per alcuni dei contenuti.

Le due dichiarazioni di intenti che sono emerse nella strutturazione del progetto possono essere sintetizzate nelle seguenti espressioni:

- **Portare il mondo a milano e milano nel mondo**
- **Usare il Business per fare design:**

Infatti, la manifestazione ha tra gli obiettivi quello di portare all'interno del panorama del design milanese una sfera del progetto, quella dell' "integrazione tangibile" di azioni virtuali, che ad oggi non ha trovato ancora un terreno di collocazione e che, anche a causa dell'emergenza sanitaria appare quanto mai idoneo a consentire di **creare nuovi modi di fare progetto e di creare relazioni**. Considerando insostituibile la componente fisica, la direzione che si intende prendere è quella di **lavorare attraverso pratiche cosiddette phygital**, ovvero che integrino concretamente il digitale e il virtuale in un contesto fisico.

Tra gli organizzatori e Partner: Studio **emiliolnardo<sup>design</sup>**, già co-fondatore di Isola Design District e **Diego Longoni di Re.Rurban Studio**, già fondatore di Zona Santambrogio.