

## Milano Design Week 2022

# Nasce “ID-Exe”, il primo distretto diffuso del beta-verso, a metà tra reale e virtuale.

**Milano, 06 – 12 Giugno 2022**

Il mondo virtuale che abbiamo abitato ha distrutto gran parte dell'intimità e delle relazioni a cui eravamo abituati. In questo panorama, l'uomo non può essere più visto come una presenza estranea ed apicale nella gerarchia relazionale con gli spazi che abita, ma piuttosto come un elemento integrato che dovrebbe agire attraverso processi ecologici ed ecosistemi. I progettisti non possono più ignorare questi aspetti. Si configura così un nuovo scenario in cui nel progetto dello spazio pubblico urbano si manifestano nuove necessità e nuove possibilità. Per affrontare questa sfida è necessario ripensare l'approccio al progetto, partendo dalla relazione tra tutti gli elementi in gioco, uomo e ambiente, con l'approdo ad un nuovo animismo facilitato dalle nuove tecnologie; che si progetti una piazza o un evento, l'incipit progettuale dovrebbe essere lo stesso, progettare la relazione.

Quest'anno ID, il primo distretto diffuso del design, proposto da D.O.S. Design Open Spaces, ed arrivato alla sua terza edizione, propone un nuovo tema: **REdesign the Relationship, riprogettare la relazione uomo-uomo, uomo-prodotto, uomo-ambiente.**

All'approccio tradizionale di esposizione di un prodotto il progetto offre un'alternativa innovativa, che sfrutta il potenziale di strumenti tecnologici “semplici” e facilmente adattabili, come ad esempio la realtà aumentata e i filtri Instagram, cosicché attraverso il contenuto digitale sia possibile riscoprire la città. In un primo momento i designer, sia italiani che stranieri, verranno selezionati attraverso una call appositamente creata: essi dovranno presentare il proprio prodotto e scegliere la modalità (fisica o digitale) attraverso cui esporlo, tra quelle messe a disposizione. Verranno privilegiati i progetti che dimostrino una forte sensibilità verso i temi della sostenibilità e della rigenerazione urbana negli ambiti che spaziano dal fashion al product design, dall'interior alle performance. Saranno realizzate due tipologie di esposizioni:

- l'esposizione digitale diffusa in Realtà Aumentata, attraverso l'utilizzo di QRcode denominati Pixel Attivatori posizionati in punti strategici per la città;
- l'esposizione digitale e fisica all'interno di alcuni spazi e store individuati e diffusi per la città.

Il progetto propone uno sguardo nuovo, che rompe le barriere tra online e offline, dove il design diviene lo strumento per operare processi di trasformazione e valorizzazione urbana e sociale. In

questo senso il progetto presenta una serie di elementi di originalità che lo contraddistinguono e sono parte della sua identità.

### **Scenario applicativo:**

Lo scenario applicativo è quello della città e dei grandi eventi, 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. è

Così attraverso la relazione tra mondo fisico e virtuale saranno esplorate le nuove identità del progetto, (hybrID design", "IDucation", "resIDent" "IDentity", "rIDuction", "voID", "kIDs", "fluID), andando ad esplorare nuove dinamiche di relazione attraverso alcune parole chiave come: Interact, Discover, Support, Contact, Touch, Animate, Involve, Dialogue, Melt, Connect, Unite, Link, Meet, Approach, Build, Promote, Move, Give, Represent, Grow, Convey, Sensitize, Seed, Exchange, Travel, Shape, Visit.

### **Il rapporto con la Città di Milano.**

L'evento mette al centro la città, la quale non si limita a fare da ospite ad iniziative che avvengono sul suo territorio, ma assume un ruolo centrale grazie all'intreccio tra la Milano reale e fisica e la Milano digitale. Attraverso la creazione di contenuti diffusi, quartieri tematici che fanno da contenitore alle esposizioni dei designer, il pubblico ha la possibilità di fare esperienza della città fisica, soprattutto dei suoi luoghi di bellezza meno noti.

**Capillarità.** Malgrado la Design Week sia indubbiamente un evento diffuso, che ha luogo in diversi punti della città arrivando a coinvolgerla nella sua interezza è innegabile che presenta dei limiti di spazio e tempo: gli eventi hanno luogo in un dato momento in un dato luogo, e una volta conclusosi non prevedono una continuità. Il progetto supera questo limite grazie all'uso del digitale: i prodotti di design sono ovunque, in un luogo fisico o digitale che sia, possono essere tranquillamente salvati e condivisi dal pubblico, grazie al sistema ideato dai proponenti, al di fuori del contesto della Design Week.

**Sostenibilità.** Un altro tema fortemente sentito durante la Design Week è quello della sostenibilità applicata, che, sebbene protagonista indiscussa di numerose iniziative non sempre venga concretizzata nelle modalità di attuazione dell'evento. Al contrario il progetto presenta un modello strategico che riduce i consumi e gli sprechi su tutti i livelli: dalla presentazione del

prodotto/evento alla sua realizzazione. La scelta di presentare i prodotti di design in formato digitale è fondamentale ai fini della riduzione non solo dei consumi, ma anche dei trasporti e in generale dell'impatto che l'evento ha sull'ambiente.

**Accessibilità.** Il progetto facilita l'accesso non solo al pubblico, che può accedere a tutti i contenuti online o muovendosi per la città senza dover necessariamente prendere parte ad un evento organizzato; ma anche agli stessi designer, dando loro la possibilità di esporre i propri lavori a prescindere dalla disponibilità economica o presenza fisica in loco.

**Interazione.** Il ruolo del pubblico cambia drasticamente nell'interazione con i prodotti e i designer. Non più semplice utente passivo, lo spettatore può accedere ai contenuti autonomamente muovendosi per la città, scegliere con quali interagire attraverso gli strumenti messi a disposizione dall'iniziativa (un esempio lampante sono i filtri di Instagram), diventando lui stesso veicolo di comunicazione tramite azioni come la ricondivisione on-line dei prodotti dei designer, generando nuovi livelli espositivi.

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

**Let's DOS, Discover, Own, Share!: @Città di Milano**

***Il primo ed unico distretto diffuso della design week***

I progetti elaborati da designer e aziende del settore, andranno a sovrapporsi all'ambiente circostante, e potranno essere visualizzate su smartphone attraverso Instagram o Facebook, con la possibilità di essere salvati, condivisi e riposizionati anche altrove, generando così un nuovo livello espositivo. Il progetto si sviluppa sul confine tra mondo fisico e digitale, in una dimensione ibrida chiamata "phygital" che costituisce un terreno di ricerca sperimentale per progettisti e aziende. Tra i designer selezionati ci sono: ***D.O.S. Design Open Spaces, 23Bassi, Birkàs Mona, Cosentino, Damiano Latini, Eunice Choi, FLO - Felloni Lateral Office, Gonzalo Bascuñan, Green Design, Han Han, Isato Prugger, Jongha Choi, Lās Project, Letizia Artioli, Lispi, Philippe Bietenholz, Sedno Studio, Valcucine.***

**Let's Unite: @Bobino+Piazzale Porta Genova / Headquarter**

***La prima piazza aumentata di Milano***

**Interactive Square:** La prima phygital square d'Italia, un luogo di persone e di transiti mette in mostra nuovi livelli dimensionali e narrativi. Piccoli salotti urbani, allestiti con gli arredi dell'azienda ***Macevi1928*** diventano occasione di scambio, di osservazione, di relazione.

Dal pavimento emergerà una griglia che segnalerà percorsi e densità esperienziali oltre ad essere superficie attiva per l'accesso a "La Piazza che non c'è", esperienza in realtà aumentata che permetterà di immergersi in uno spazio urbano denso di suggestioni ed elementi non visibili ad occhio nudo. Alcuni degli elementi preesistenti della piazza cercheranno nuove forme di relazione con le persone: panchine, piante e segnali stradali comunicheranno attraverso qr-code e tag NFC

con chi deciderà di vivere il tempo della piazza secondo nuove dinamiche, nuove velocità, così come la torre di **Made of Matter**, che prenderà vita tramite la realtà aumentata. L'azienda **13Design**, infine, proporrà un allestimento di oggetti stampati in 3d che appariranno come delle estrusioni della pavimentazioni secondo un principio di variazione, sviluppandosi in forme e torsioni apparentemente casuali che permetteranno al visitatore di interrogarsi sul tema dell'appropriazione del tempo e dello spazio. Tra le realtà presenti nell'iniziativa: **13Design**, **Macevi1928**, **Made of Matter** e una selezione delle migliori AR experience dei designer che esporranno in città.

**Vireal Restoration:** Il design si fa volano di riattivazione di spazi abbandonati. La vecchia stazione di Porta Genova riprende vita grazie alla collaborazione con il locale "**Bobino Milano**". All'interno un ibrido funzionale che unisce mondanità con ricerca, il tutto tenuto insieme da dinamiche phygital che allargano i confini della realtà fisica. Mostre interattive, esperienze tattili, giochi ed eventi per una rinnovata socialità n.0. Nel corso della settimana D.O.S. Design Open Spaces, startup innovativa alla base di tutto il progetto, festeggia il suo primo anno di costituzione ufficiale attraverso un evento in cui incontrare i player della Pixel City, una community operativa che unisce e genera progetti innovativi in diversi ambiti, dalla moda al design, attraversando i territori dell'arte, della sostenibilità, e tutti gli altri ambiti della cultura contemporanea. Tra le realtà presenti nell'iniziativa: **ORGANICS by Red Bull**, **13Design**, **Macevi1928**, **Sfashion-net**, **Jongha Choi**, **Green Design**, **Made of Matter** e una selezione delle migliori AR experience dei designer che esporranno in città.

> *Evento by DOS Design Open Spaces + Organics by Red Bull | Sabato 11 Giugno (15.00-02.00)*

**Let's Touch:** [@Cosentino City – Piazza Fontana, 6](#)

**Il primo contest con prototipazione in AR**

**Il Gruppo Cosentino**, leader mondiale nella produzione e distribuzione di superfici innovative per il mondo dell'architettura e del design, è da sempre impegnato nella promozione di talenti e nella ricerca di nuove sfide per l'utilizzo di **Dekton®**, la superficie ultracompatta rivoluzionaria e innovativa creata dal gruppo. Per questo motivo, **Cosentino** ha deciso di proporre in Italia un'iniziativa intitolata "Let's Design with Dekton", rivolta a designer e architetti di interni di tutte le età e nazionalità operanti nel nostro paese, per sviluppare e approfondire le tematiche legate alla trasformazione degli ambienti della casa. I progetti selezionati saranno realizzati in realtà aumentata ed esposti presso lo showroom di Cosentino in Piazza Fontana 6.

> *Evento by Cosentino | Martedì 7 Giugno (19.00 – 22.00)*

**Let's Touch:** [@Debass – Via Vigevano 43](#)

**MADE OF: unusual materials in design and fashion**

La materioteca **Debass** propone due brand del proprio network, **Cabana Wallpaper** e **Cemento Line**, oltre a Aisi.design, Cea design, Or.nami, Pavimenti Marra, Ideal legno, Marmi Ragano, Pattini e Bonomi.

Ospiterà inoltre **MADE OF** una selezione di giovani designer orientati alla ricerca di materiali sperimentali: ispirata dalla vocazione dello spazio che la ospita, la collettiva riunisce una selezione di brand e designer che esplorano l'utilizzo di materiali atipici nel design e nella moda: dai materiali bio-based al riutilizzo degli scarti, l'attenzione è rivolta ai processi di lavorazione, in grado di combinare sapientemente le esperienze tradizionali con le nuove tecnologie.

Curatela by: **RDG** ( Alberto Ghirardello, Fabrizio De Paolis, Milo Mussini) e da **Sfashion-net** (Guya Manzoni).

Con **Alberto Ghirardello, Atelier Macramè, Eunice Choi, Greta Dalessandro, ID.EIGHT, Läs Project, MagmaLaB, Peekaboo!, Pig 'OH, Riccardo Centimeri, Sedno Studio, Smogware, TERRA DI TUTTI, Woo Class Atelier.**

> *Evento by Debass | Giovedì 9 Giugno (18.00 – 20.00)*

**Let's Meet:** [@DOT - Piazza San Marco, 2](#)

#### ***Un bosco urbano nel cuore di Brera***

L'evento, organizzato in Piazza San Marco 2, in occasione della Milan Design Week 2022, si pone l'obiettivo di dare un particolare risalto alle aziende outdoor di arredo, coperture, pavimentazioni e illuminazione. Per l'occasione **Green Design**, responsabile dell'allestimento generale, presenta un prototipo della nuova fioriera verticale, attraverso un'esperienza phygital in grado di rendere interattivi elementi naturali, capaci di dialogare con device personali tecnologici, come smartphone e tablet.

> *Evento by Green Design | Venerdì 10 Giugno (18.00 – 20.00)*

**Let's Move:** [@Negozio Valcucine Miano | Brera – Corso Garibaldi 99](#)

#### ***I più grandi studi di architettura del mondo a portata di smartphone***

Per celebrare il raggiungimento della mappatura LEED v4.1, **Valcucine**, in collaborazione con **Archivibe**, presenta LE3DERS: l'innovativa mostra in realtà aumentata, sposta interi edifici, sotto forma di modelli virtuali di progetti certificati LEED e progettati da alcuni tra i più importanti studi di architettura al mondo come **3XN, GCA, CRAFT, HPP, HENN, Rafael de la-Hoz**. LEED - Leadership in Energy and Environmental Design, è il sistema di valutazione di architetture green più utilizzato al mondo. LEED fornisce un quadro per edifici ecologici sani, altamente efficienti e a basso costo. La certificazione LEED è riconosciuta a livello mondiale ed è simbolo di sostenibilità e leadership.

**Let's Dream: @Yellow Square | P.ta Romana - Via Serviliano Lattuada, 14**

*Time for bed. A journey into your dreams.*

All'interno dell'ostello di nuova generazione **YellowSquare**, l'azienda **Lispi**, artigiani del ferro dal 1920, presenta una collezione di letti a baldacchino firmati da designer del calibro di **Francesco Forcellini, Giulio Iacchetti, Mario Scairato e Sovrappensiero**, attraverso una mostra evento che si aprirà con un party dedicato al tema del sogno. Una nuvola di suoni, luci e proiezioni generate da un'intelligenza artificiale, ci farà viaggiare attraverso i nostri sogni raccontati online, e troverà il suo apice con l'esperienza immersiva individuale nella cappella sconsecrata dell'ostello, che si svolgerà su prenotazione, by **Kinkeen**.

> *Evento by Lispi + YellowSquare + Kinkeen | Lunedì 6 Giugno (18.00 – 02.00)*

*Dj Set by FUTURO TROPICALE*

**Let's Seed: @Città di Milano with OCA – Open City Art**

***Street Art e realtà aumentata insieme per rappresentare gli obiettivi dell'agenda 2030***

**Open City Art** vuole essere un "seme" artistico culturale che promuova l'arte e la cultura: nello specifico, il primo museo d'arte (super) contemporanea di street art in Italian100% green, a cielo aperto e di libera fruizione. Dopo la prima edizione inaugurata nell'Ottobre 2021, in occasione della Milan Design Week 2022, verranno inaugurate altre 12 opere.

> *Evento by Mostrami | Domenica 12 Giugno @ via Thaon De Revel (18.00 – 20.00)*

Inoltre il negozio **Milan Icons** proporrà una selezione di oggetti per la scrittura di **Jean-Frédéric Fessler**, di light design di **Isato Prugger** e **Gemma Margalef Soldevila**; una selezione fotografica con **Sofia Mangini** e **Bruna Rotunno** e una sezione dedicata alle installazioni effimere di **Marta Fumagalli**.

> *Evento by Milan Icons | Mercoledì 8 Giugno (18.00 – 21.00)*

## Un nuovo modello:

Il business model maggiormente utilizzato nel corso della Design Week di Milano è consolidato e tradizionale, ma nell'era del digitale la rielaborazione e innovazione di vecchi modelli sono aspetti fondamentali per la crescita e competitività di un evento. L'innovazione di visione del progetto proposto sposta il punto di vista: dal modello tradizionale che usa il Design per fare Business, al format ID-Exe che usa il Business per fare Design. Grazie all'introduzione della tecnologia come elemento portante dell'evento è possibile ricreare un'integrazione tra gli spazi fisici e virtuali, attraverso una serie di pratiche definite phygital, ovvero l'introduzione nello spazio fisico di una tecnologia che svolga il ruolo di facilitatore per garantire immediatezza e immersione. In particolare, il progetto utilizzerà i seguenti strumenti innovativi:

**Instagram filters (filtri Instagram):** lo spettatore avrà modo di posizionare nello spazio reale gli oggetti digitali, sia in modalità site specific che attraverso un'esperienza di vista personalizzata e attraverso un'interazione diretta.

**Tactile Experiences:** grazie all'utilizzo di tecnologie innovative sarà possibile riprodurre il senso del tatto all'interno degli spazi virtuali ricreati, così da offrire al pubblico la possibilità di "toccare l'invisibile", interagendo con gli oggetti esposti in formato virtuale.

**Vireal Restoration:** Grazie alla realtà aumentata si metteranno in atto azioni di "vireal restoration" che permetteranno di visualizzare gli spazi in una veste nuova.

**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, anche senza essere necessariamente nel punto fisico di esposizione, accorciando di fatto le distanze spaziali e temporali.

**Pop-Up Pixels:** Una serie di punti attivatori, disseminati per la città consentiranno di visualizzare gli oggetti esposti, inseriti all'interno del contesto cittadino, attraverso la scansione di QRCode.

**Live Streaming:** Attraverso la piattaforma online dell'evento sarà possibile accedere a delle sessioni live per permettere agli utenti non presenti fisicamente di accedere a storie, testimonianze, interventi relativi ai prodotti o ai temi più discussi del momento.

**Augmented Guide:** Alla classica guida cartacea saranno aggiunti contenuti virtuali attivabili inquadrando alcune delle immagini stampate.

**Vireal Showroom:** Un nuovo strumento innovativo sarà presentato per l'occasione. Uno Showroom virtuale posizionato in un luogo reale. Un cortocircuito tipologico che crea ibridazioni tra le dimensioni e vivere esperienze immersive uniche.

Tra gli organizzatori e partner dell'iniziativa: Studio emiliolonardo<sup>design</sup>, già co-fondatore di Isola Design District; Diego Longoni, già fondatore di Zona Santambrogio, D.O.S. Design Open Spaces s.r.l., startup innovativa nell'utilizzo di nuove tecnologie, RND Promotions e We Are You, agenzie specializzata in servizi per gli eventi.

[www.id-exe.com](http://www.id-exe.com) | [press@designopenspaces.it](mailto:press@designopenspaces.it) | @id\_exe

Sito web by: **#00F Agency**

Media partner: **Fuorisalone.it** | **Greta La Rocca** | **Lorenzo Foti** | **Design Tellers**

**Scan me for a special effect!**

