

## Un concorso porta a Tokio i giovani designer

Alla grande manifestazione di Tokio Designer's Week 2004, conclusasi nel mese di ottobre 2004, l'Italia ha partecipato con due iniziative, collegate dal tema comune del **Living Italiano**, riletto come spazio ibrido per eccellenza, luogo della contaminazione linguistica e funzionale, territorio di coabitazione di molteplici interpretazioni sul tema dell'abitare, realizzate grazie al contributo dell'Istituto nazionale per il Commercio Estero. La prima è la mostra intitolata "Open Living" che si è tenuta alla *Spiral Hall*, allestita sotto la direzione del famoso designer *Denis Santachiara* seguendo il progetto di allestimento di *Davide Sani*. Visitandola, si ha modo di viaggiare attraverso i vari modi di rileggere il tema dell'abitare, del "living" nel nostro paese, interpretato dai designer contemporanei, in modo da delineare, così, un'antropologia moderna dell'abitare italiano. La seconda è l'installazione nell'ambito dell' "Open Living in Container", in una città provvisoria formata da vecchi container sull'isola artificiale di Odaiba: qui il vincitore della consultazione-

premio per giovani designer sotto i 40 anni d'età (bandito recentemente dall'Istituto nazionale per il Commercio Estero con l'intento di valorizzare e dare visibilità alla creatività dei giovani nell'architettura, design e arti) ha potuto visualizzare i nuovi scenari della creatività riferiti al mondo del design italiano, realizzando la sua installazione. Nel loro complesso entrambi gli eventi hanno dunque come scopo finale quello di offrire alla riflessione del visitatore una visione complessiva dello stato attuale della produzione e della ricerca italiana nell'ambito del living: con la prima iniziativa, infatti, si proporranno i prodotti che al momento risultano essere all'avanguardia nel campo del design italiano; con la seconda saranno protagonisti i possibili scenari futuri della produzione nostrana, grazie alle proposte dei giovani architetti, designer e artisti frutto della competizione. Per informazioni: **ICE - Istituto Nazionale Per Il Commercio Estero** - via Liszt 21, 00144 Roma; Tel 0659921; fax 0659926869; email [progettazione@ice.it](mailto:progettazione@ice.it).

## Living generation

I luoghi dell'abitare diventano il tema di un concorso a Tokio che lancerà i designer del futuro. Intanto anche la quotidianità di una tazza di tè chiede creatività...

### Il tè si butta nel design - Twinings Design Competition

Il tè **Twinings**, attraverso il distributore in Italia **D&C**, entra nel mondo del design con il concorso **Twinings Design Competition**, riservato ad architetti e designer under 35 per realizzare il nuovo design per il rito del consumo del tè nella società contemporanea. Con il supporto del **Consorzio Poli.design**, sotto il patrocinio della Facoltà del design del **Politecnico di Milano** e con la collaborazione della rivista **Interni** il premio invita i concorrenti a liberare la loro creatività affrontando gli oggetti legati al tè: teiere, zuccheriere, tazzine, tea caddy, colini, vassoi. D&C e Twinings metteranno in produzione il progetto vincitore che sarà proclamato da una giuria competente: sarà premiato il progetto più innovativo e aderente agli scenari delineati sul tema e che avrà come punto di partenza lo studio della relazione tra tè e "sistema servizio": luoghi/ambienti del vissuto quotidiano e differenti contesti in cui il tè viene oggi preparato e consumato. La relazione tra la linea di prodotti per il consumo del tè e le nuove culture emergenti, e le conseguenti possibili occasioni di consumo, è uno dei quattro i punti fondamentali sui quali definire i presupposti per sviluppare i progetti. Iscrizioni e consegna del materiale entro il **17 dicembre**. [www.polidesign.net](http://www.polidesign.net), [www.polidesign.net](http://www.polidesign.net) o [www.dec.it](http://www.dec.it).

### CLAC

#### - Mostra gioco sul design "Cos'è?"

La mostra gioco sul design, ideata da **MUBA**, è organizzata dal Comune di Cantù presso il **CLAC**, Galleria del Design e dell'Arredamento. "Come nascono le cose? Come viene disegnata la loro forma, come si decide con quale materiale realizzarle?" La mostra è un percorso di gioco che si propone di far capire ai bambini come dietro ogni oggetto ci sia un progetto creativo, strettamente connesso alla sua funzione e al materiale in cui viene prodotto. Il percorso è incentrato su oggetti semplici e familiari, ognuno dei quali è "testimonial" di un diverso materiale. I giochi proposti consentono di capire il perché della forma degli oggetti, di conoscere i processi produttivi, di scoprire i segreti dei diversi materiali, alcuni dei quali accompagnano da molto tempo la storia dell'uomo, come legno e metallo. Dopo l'esperienza compiuta nelle diverse installazioni di gioco, via libera alla creatività: nel laboratorio i bambini possono progettare e costruire oggetti assistiti da animatori specializzati.

**CLAC** - Piazza Garibaldi, 5 - Cantù  
**Fino al 5 dicembre 2004**  
 Info e prenotazioni: **Ellecistudio, Segreteria organizzativa** tel.031301037 - fax 031299028

### Da sfogliare tutto il meglio dell'oggettistica 2002

Il volume presenta una interessante selezione dei *migliori oggetti prodotti in Italia nel 2002*. Un annuario da consultare prima di acquistare mobili e lampade, ma anche per scoprire quali sono le automobili, i siti web, e perfino gli articoli sportivi più interessanti realizzati di recente. Adi Design Index 2003, **Edizioni Compositori**