



home_newspapers_dettaglio_news



Cerca NEWSPAPERS

- > [Notizie](#)
- > [Professione](#)
- > [Libri](#)
- > [Protagonisti](#)
- > [Visualizza tutte le news](#)

NEWSPAPERS

Questa rubrica è realizzata dalla redazione di ARTLAB e dai suoi corrispondenti europei. In queste pagine, sono raccolte informazioni, notizie di attualità e di servizio, ma anche segnalazioni di opere editoriali e recensioni, approfondimenti e interviste su temi e protagonisti della progettazione grafica internazionale.

NEWSPAPERS

Protagonisti

Gumdesign

Fondato nel 1999 dall'architetto Gabriele Pardi e dalla designer Laura Fiaschi, lo studio gumdesign di Viareggio si occupa di architettura, interior design, industrial design, grafica, ideazione ed organizzazione eventi per fiere e spazi espositivi.

Così si presenta lo studio "dinamicità, trasformabilità e versatilità, ironia e gioco sono le caratteristiche percepibili in ogni progetto affrontato dallo studio; progettare e sognare procedono insieme; immaginare, ideare, inventare, creare qualcosa di nuovo e proprio implica una tensione emotiva che altro non è che sogno".

Come nasce Gumdesign e dove è arrivato oggi lo studio?

Abbiamo avuto due formazioni diverse: ognuno interessato all'inizio a qualcosa che si avvicinava a quello che adesso facciamo. Quando Gabriele era piccolo voleva fare le case e credeva che solo gli ingegneri facessero le case, quando Laura era piccola sognava di disegnare per la Walt Disney. In entrambi i casi poi la vita e la conoscenza ha aperto nuove visioni, fino al momento in cui la strada mia e quella di Laura si sono incrociate. E dalla fusione dei due corpi e delle due menti nasce una nuova realtà che si interessa di progettazione e comunicazione, in senso globale.

Per quanto riguarda i lavori in corso, in architettura stiamo ultimando un fabbricato commerciale di circa 2000 mq che si presenta con un impatto forte e con un volume destabilizzato; in questa settimana cominceremo a progettare un terzo fabbricato artigianale di circa 20.000 mq che vorremmo caratterizzare con decisione come abbiamo fatto con il primo edificio progettato l'anno scorso, che ci ha dato grandi soddisfazioni per le numerose pubblicazioni ottenute. Per il settore design stiamo progettando una collezione di lampade a led ed un sistema tavolo e sedute per bambini per due aziende italiane. Per la grafica invece abbiamo di recente curato l'immagine ed il catalogo della mostra Contemporaneo Versiliese ed è in fase di studio il progetto di comunicazione e lancio di un nuovo prodotto caseario. Stiamo sviluppando la nuova comunicazione per una software house toscana (cataloghi, siti web, marchio, packaging di prodotto); stiamo ultimando un packaging di ricerca destinato a contenere un cd per una casa editrice musicale; dobbiamo realizzare un catalogo per un importante studio d'ingegneria svizzero ed infine studiare un progetto di comunicazione per un'azienda per la quale abbiamo disegnato un nuovo oggetto in cristallo.

Stiamo anche seguendo alcuni eventi, mostre e workshop ai quali parteciperemo da ora ad ottobre, come DesignDolls, Attraversamenti, Ceramica d'Este, Message on the bottle, Romadesignpiù, Palermodesignweek.

Gumdesign è stato selezionato per il progetto *The New Italian Design, il paesaggio mobile del nuovo design italiano*. Quale è il vostro punto di vista sul panorama attuale del giovane design in Italia?

Stiamo lavorando con forza e determinazione; crediamo nel lavoro di gruppo per costruire energie dinamiche e coinvolgenti, parlare insieme, si sente la voglia di fare, costruire qualcosa di importante. Un momento positivo crediamo, rivolto allo sviluppo delle singole creatività che nel frattempo interagiscono e crescono.

Che significato ha per voi la parola 'gioco' messa in relazione all'idea di progettazione nel mondo del design?

L'aspetto ludico è presente nei nostri pensieri, riflette il nostro modo di agire, nasce dalla voglia di non crescere troppo velocemente e dalla paura di perdere gli aspetti più positivi di essere bambini.

È senza dubbio importante saper giocare e grandi maestri come Achille Castiglioni e Bruno Munari lo hanno insegnato e comunicato attraverso il loro lavoro. Riteniamo che oramai la nostra società sia invasa dalla violenza, dallo stress, da forme sempre più aggressive di comunicazione; il gioco riconduce invece a forme comunicative morbide, costruisce genuini rapporti fra persone, stimola la creatività in senso positivo, diventa uno strumento attraverso il quale dialogare con gli altri, far nascere e crescere rapporti di amicizia in maniera pura e spontanea, come per il bambino.

Il gioco è un processo che pervade tutti i nostri progetti, non solo il mondo del design, ma anche la grafica, fino ad arrivare a coinvolgere il mondo dell'architettura. Mondi che si intrecciano tra loro e che utilizzano la stessa base creativa. Per fare un esempio, abbiamo terminato da poco un edificio di oltre 30.000 mq che coraggiosamente ha giocato con l'ambiente e con il suo contenuto, caratterizzandosi con una pelle costruita che ricorda con forza il codice a barre. Design, grafica ed architettura si sono compenstrate con un obiettivo raggiunto grazie alla lungimirante vista della committenza.

www.gumdesign.it



Catalogo alla mostra Contemporaneo Versiliese, 2007.



Backcap, progetto realizzato per l'evento 16 designer per Invicta, 2007.



Lucciola, lampada realizzata per Inpiega-Boologna, selezionata dalla Triennale di Milano per la mostra *The new Italian Design*.



Helvetica Emmentaler Switzerland, progetto di font tipografico, primo premio del concorso Swiss in Cheese+, 2004.



Fabbricato industriale realizzato per Gea Immobiliare Srl, 2006.

[back](#)