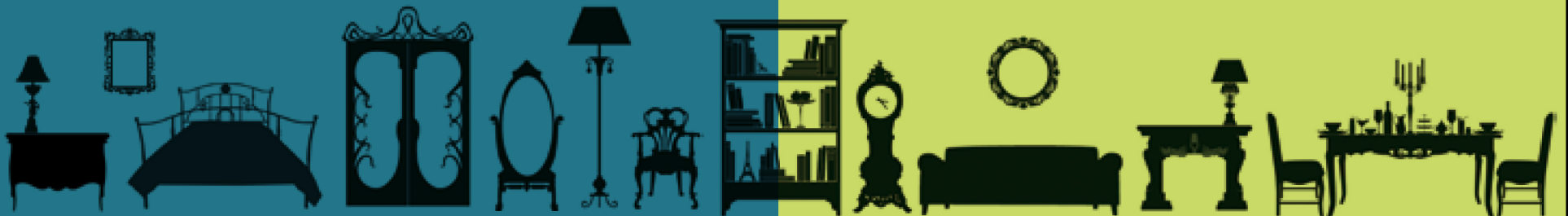


**GLI ALBUM DI CASAVIVA**

# *Night & Day*

Per scoprire il meglio della produzione. Dalla notte... al giorno



# GIOVANI DESIGNER “PROBLEM SOLVING”

Decorare le pareti, fare spazio al camino, inserire elementi che ampliano le funzioni di una stanza, scegliere i colori più adatti a ogni ambiente, trovare il tavolo da pranzo perfetto: cinque designer alle prese con cinque piccoli problemi da risolvere

*Di Francesca Zurlo*

# GUM DESIGN TAVOLO PROTAGONISTA

## COME SI SCEGLIE IL TAVOLO DA PRANZO IDEALE?

Il tema dell'integrazione degli arredi con il contesto nel quale si inseriscono (dagli elementi strutturali interni a quelli esterni che si percepiscono dalle finestre) è essenziale per qualsiasi progetto. Una ristrutturazione di un appartamento posto all'interno di un ex convento di clausura del '400, nel centro storico di Carrara, ci ha permesso di affrontare questo tema in modo approfondito. Dopo essere intervenuti con opere di restauro e aver recuperato i numerosi elementi preesistenti (il solaio ligneo originario, la pavimentazione in graniglia decorata, soglie e stipiti in marmo bianco di Carrara) la nostra attenzione si è focalizzata sulla zona giorno e più specificatamente sulla ricerca di un tavolo da pranzo. Alcuni elementi, come lo splendido rosone del Duomo distante appena 15 metri dalle finestre e le stesse finestre ad arco a tutto sesto in marmo di Carrara, ci hanno suggerito di ripetere la forma circolare anche nel tavolo, e l'adozione di sedute dalle linee morbide e sinuose. La scelta, quindi, si è subito orientata su due pezzi cult del design internazionale: il tavolo Tulip di Eero Saarinen (che crea un dialogo esplicito con l'ambiente) e le sedute Panton di Verner Panton. La sala da pranzo ha acquisito un tono unico e personale, che gioca con i contrasti materici dell'ambiente e con le linee nette degli arredi; il tavolo è stato posizionato davanti a una delle due finestre in modo da creare un contatto diretto con la facciata del Duomo. Il discorso cambia se l'ambiente è asettico e minimale; in questo caso, per creare continuità con la struttura e, al tempo stesso, contrastarla, si può pensare a un elemento scenografico e di rottura. Come il tavolo "Il Capo", che abbiamo disegnato qualche anno fa: un gioco di stili che reinventa lo spazio con ironia. Individua il capotavola e ne definisce l'importanza, stabilendo in maniera decisa ed incontrovertibile chi condurrà il gioco.



## BIOGRAFIA

Sono Laura Fiaschi, designer e grafica, e Gabriele Pardi, architetto. Insieme creano oggetti, progetti e installazioni, premiati e segnalati da parte di enti e musei internazionali. Alessandro Mendini seleziona per il Design Museum della Triennale di Milano il loro calice da degustazione Swing; stesso discorso per il MoMa di San Francisco, che inserisce Swing e Calici nella sezione permanente. Sono attivi in ambito universitario con lezioni e workshop e collaborano con atenei italiani statali e privati. Dinamici, ironici e versatili, amano affrontare ogni progetto come fosse un gioco.  
[www.gumdesign.it](http://www.gumdesign.it)



Dall'alto, in senso orario, Gabriele e Laura, l'interno dell'abitazione ristrutturata a Carrara (foto di Adriano Pecchio). In basso, "Il Capo", l'insolito tavolo da pranzo disegnato per Silk che ha ricevuto la menzione speciale Young&Design 2009 durante il Salone del Mobile.

