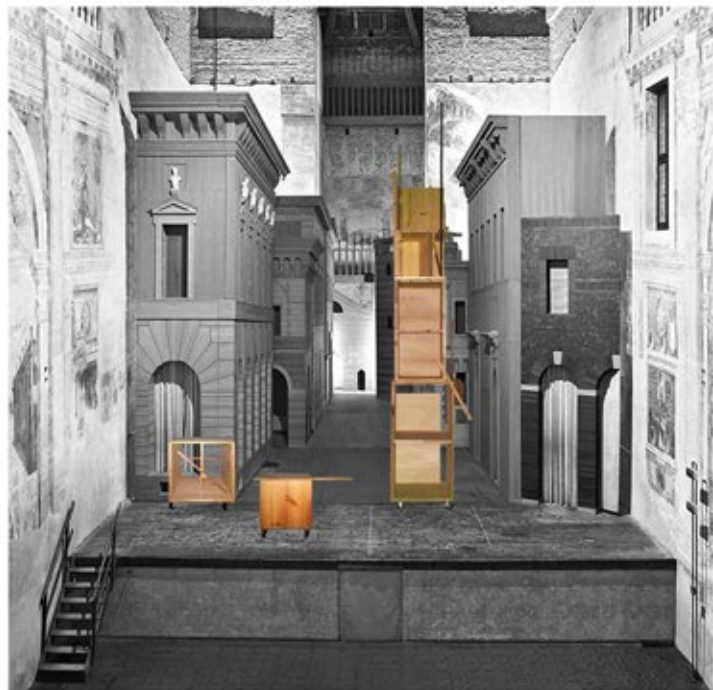


STORIA DI UN RACCONTO DOMESTICO



Storia di un racconto domestico



p r o g r a m
t i p o d e s i g n

***Una costruzione semplice, un punto di sosta
che ci consente di costruire una comprensione
sensata della realtà.***

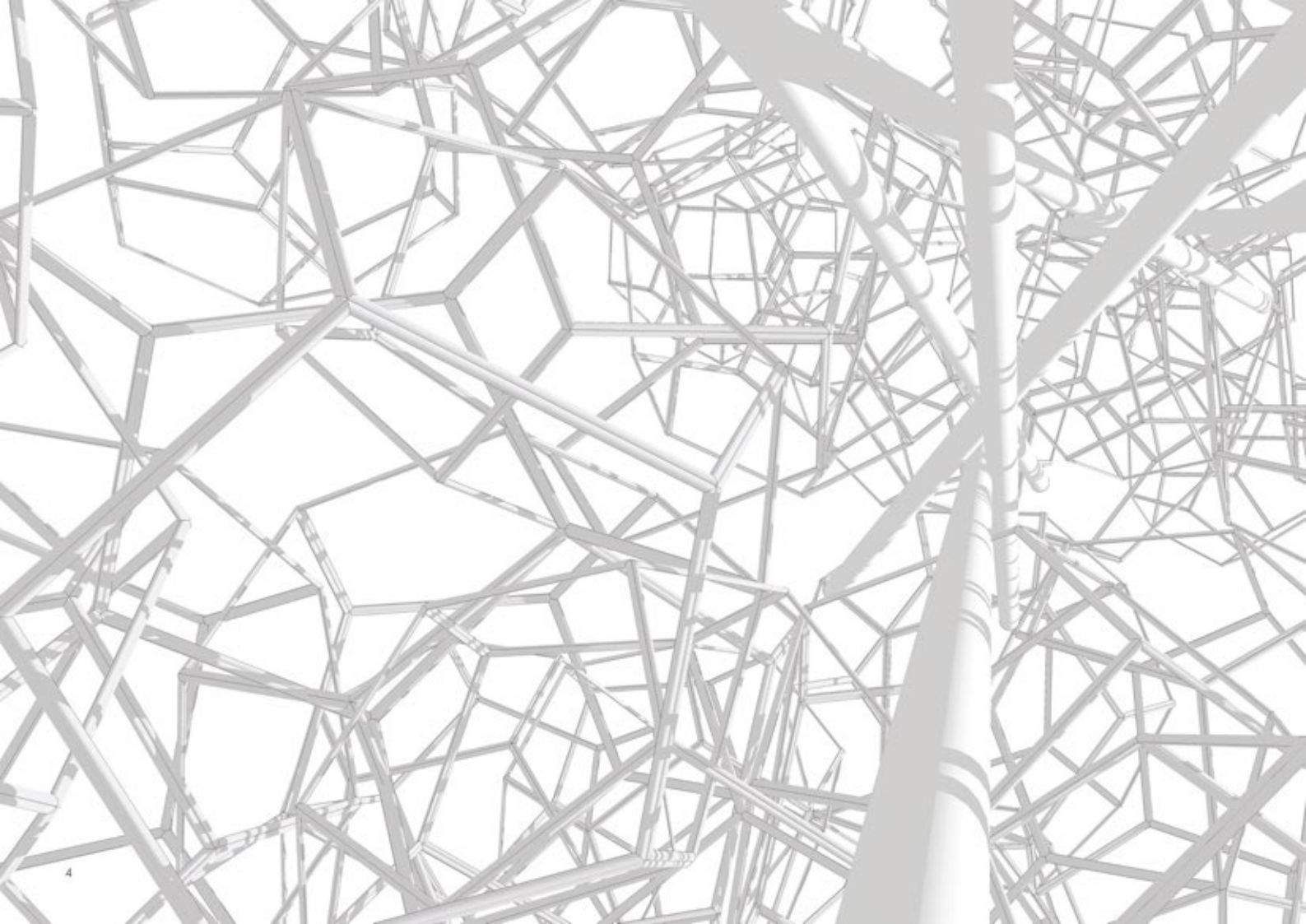
TIPO Design nasce a Roma nel marzo 2016, da un gruppo di designer ed architetti provenienti da formazioni ed esperienze differenti, accomunati da un'unica filosofia dell'abitare, che concepisce il mondo dell'architettura e del design come un **dispositivo condiviso, mobile e performativo**, capace di instaurare un continuo dialogo con il suo utente.

L'obbiettivo è quello di costruire dei dispositivi spaziali adatti alla nostra società erratica, molteplice, sempre legata a caratteri temporanei e mobili. Una società in continua trasformazione, sempre instabile e provvisoria.

TIPO Design si propone di creare dei punti di orientamento in un universo sempre instabile. Non produce progetti ma **processi versatili**, in grado di adattarsi ad ogni situazione e luogo.

Ogni processo in un modo o in un altro, nasce come risultato delle relazioni tra uomo e ambiente, uomo e società per cui lo spazio acquista sempre più carattere performativo di comunicazione, cultura, di conoscenze, di esperienze.

Estetica e funzione convergono in una miscela sensoriale, percepita emotivamente dal gioco delle proporzioni e delle geometrie, dall'utilizzo dei materiali e dalla versatilità degli oggetti, intesi come nuovi luoghi del dialogo e del confronto sociale.



DESIGNERS




ARCH. EMMANUELE LO GIUDICE
data e luogo di nascita: 11/03/75, Palermo
e-mail: lojud@yahoo.com

Laurea in Architettura, IUAV di Venezia
Master in Architettura del Paesaggio, E.T.S.A. Madrid
Componente 2 L.G. architects
 designer



ARCH. GISELLA GIUDICE
data e luogo di nascita: 17/03/75, Siracusa
e-mail: arch.g.giudice@gmail.com

Laurea in Architettura, Università degli Studi Roma 3
Componente p.r.o.g. arch design
 designer




ARCH. SEBASTIANO LO GIUDICE
data e luogo di nascita: 08/08/88, Augusta (SR)
e-mail: sebastiano.lg.88@gmail.com

Laurea in Architettura, Kore di Enna
Componente 2 L.G. architects
 designer




ARCH. BARBARA RENZI
data e luogo di nascita: 25/07/73, Roma
e-mail: barbara.renzi@awn.it

Laurea in Architettura, Università La Sapienza di Roma
Componente p.r.o.g. arch design
 designer




ARCH. FLORIANA ORLANDINO
data e luogo di nascita: 01/09/75, Andria
e-mail: f.orlandino@gmail.com

Laurea in Architettura, Università degli Studi Roma 3
Componente p.r.o.g. arch design
 designer



ARCH. EMILIA PARENTE
data e luogo di nascita: 21/08/73, Roma
email: erzparente@gmail.com

Laurea in Architettura, Università La Sapienza di Roma
Componente p.r.o.g. arch design
 designer

- p. 6 **PINOCCHIO** 1
wood furniture | multifunctional object
- p. 7 **IL GRILLO PARLANTE** 2
wood furniture | multifunctional object
- p. 8 **GEPPETO 1 + 2 + 3** 3
wood furnitures | modular multifunctional objects
- p. 12 **NUVOLA** 4
aluminum lamp
- p. 13 **PRISMA LAMP** 5
aluminum lamp
- p. 15 **H-ARMCHAIR** 6
fiberglass armchair
- p. 17 **BERTUELLO | IL SERVO MUTO** 7
Metal furniture | multifunctional object

1 PINOCCHIO

concept: Arch. Emmanuele Lo Giudice

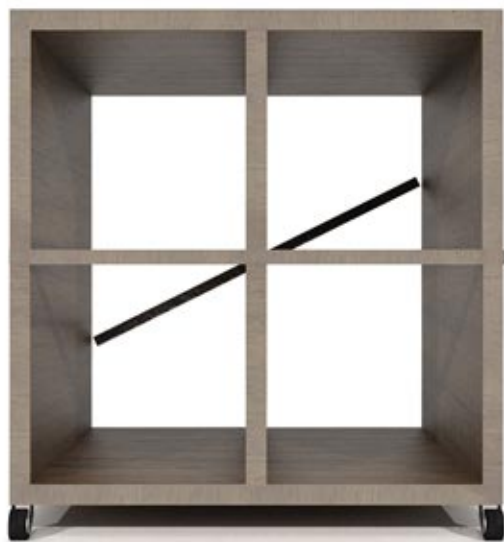
progettazione: Arch. Emmanuele Lo Giudice

realizzazione: Arch. Emmanuele Lo Giudice

data: 2012



Questo oggetto ci racconta una bugia. Si propone come un personaggio che entra a far parte della nostra vita quotidiana alludendo a un tavolino ma, come Pinocchio, mente perché al contempo è una piccola libreria. Il suo lungo "naso" ci permette di muoverlo da una parte all'altra della casa. Come Pinocchio è interamente realizzato in legno, un materiale semplice e naturale, pronto per adattarsi ai vari luoghi e vestirsi di nuovi colori, a secondo dell'ambiente nel quale verrà inserito.



2 IL GRILLO PARLANTE

concept: Arch. Emmanuele Lo Giudice

progettazione: Arch. Emmanuele Lo Giudice

realizzazione: Arch. Emmanuele Lo Giudice

data: 2012

Il grillo parlante è un piccolo spazio mobile caratterizzato da un design semplice: appare come una finestra sul mondo interiore, un piccolo spazio scenico, contenitore, museo della vita. La sua conformazione stereometrica viene alterata da aste che, ruotando su se stesse, permettono nuove conformazioni visive e formali. L'uso del legno è una scelta che ci riporta allo spazio del laboratorio per sperimentare nuove percezioni dell'abitare.

3 GEPPETTO 1 + 2 + 3

concept: Arch. Emmanuele Lo Giudice

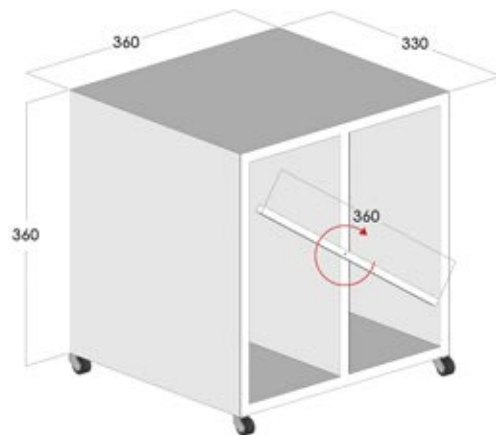
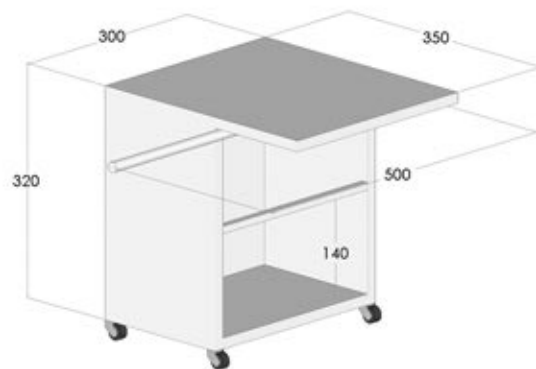
progettazione: Arch. Emmanuele Lo Giudice

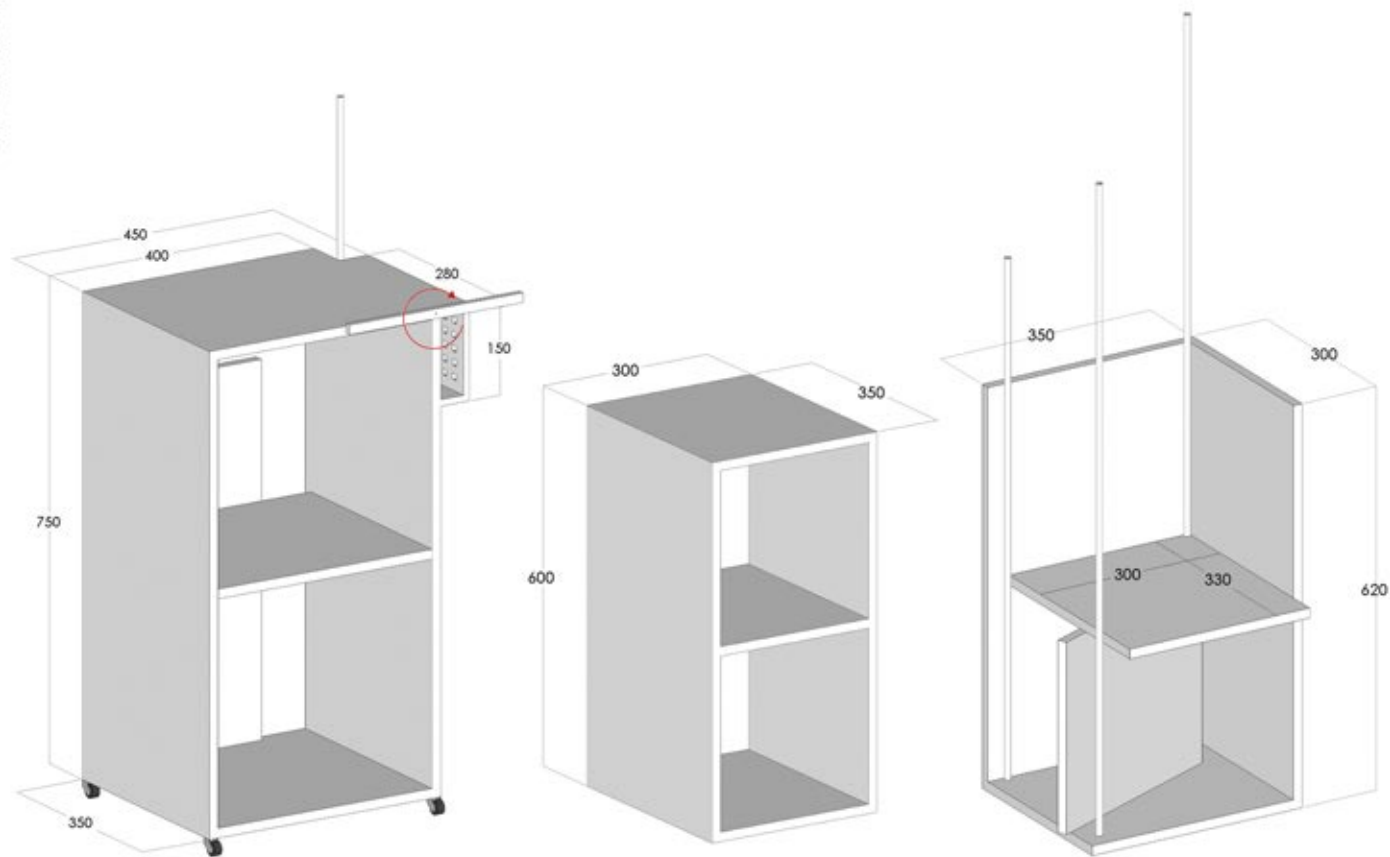
realizzazione: Arch. Emmanuele Lo Giudice

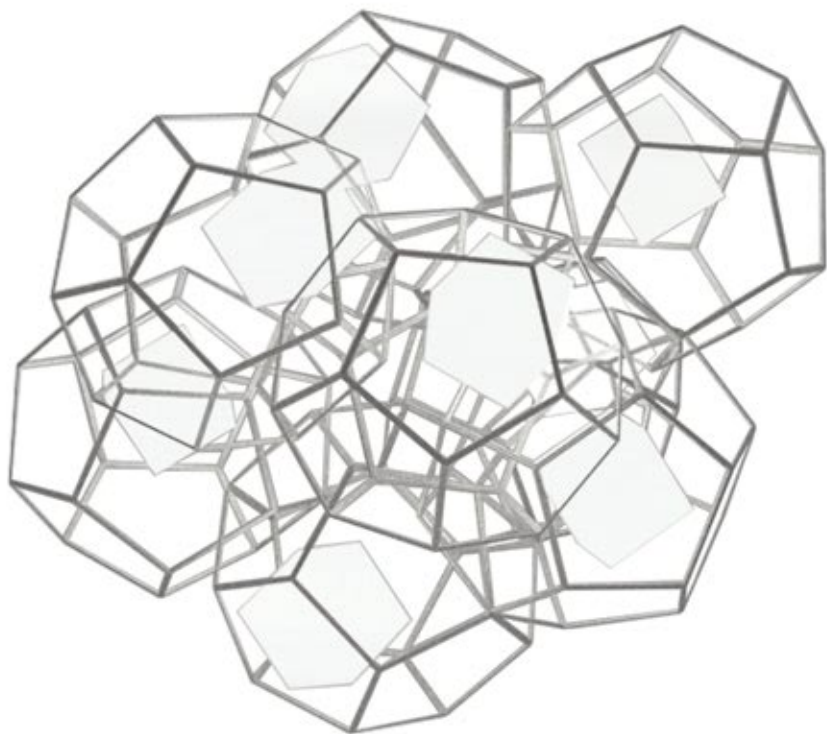
data: 2012



Geppetto è il padre scultore di tutti i personaggi che costituiscono, pezzo per pezzo, il palcoscenico della casa, teatro della vita quotidiana. Questo personaggio è un oggetto mobile, composto da tre elementi uno diverso dall'altro che, assemblati, danno vita a varie conformazioni. Nella sua configurazione completa, presenta 6 ripiani che fungono sia da libreria che da contenitore.







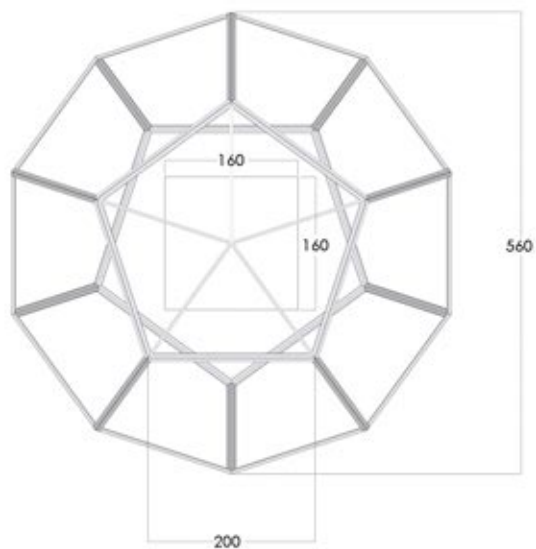
3 NUVOLA

concept: Arch. Emmanuele Lo Giudice

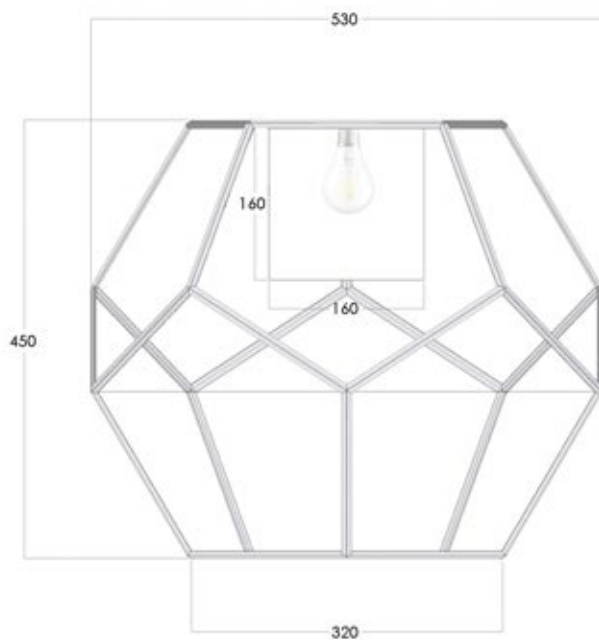
progettazione: Arch. Emmanuele Lo Giudice

data: 2016

"Nuvola" è una composizione di elementi leggeri in tubolari di alluminio: pentagoni che, assemblati, formano dodecaedri; dodecaedri che, combinati poeticamente tra loro, formano un'installazione astratta, dando vita a una nuvola luminescente sospesa tra regola e caos.



vista dall'alto



vista frontale



5 PRISMA

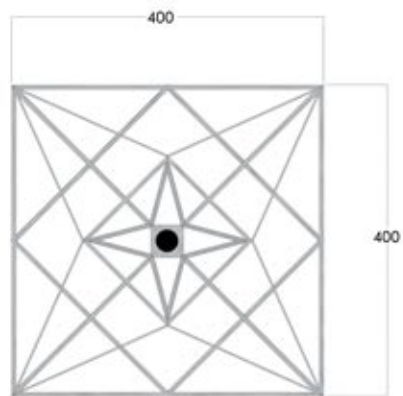
concept: Arch. Sebastiano Lo Giudice

progettazione: Arch. Sebastiano Lo Giudice

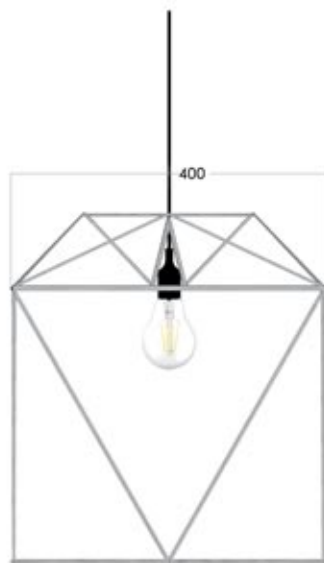
realizzazione: Laserweld srl

data: 2014

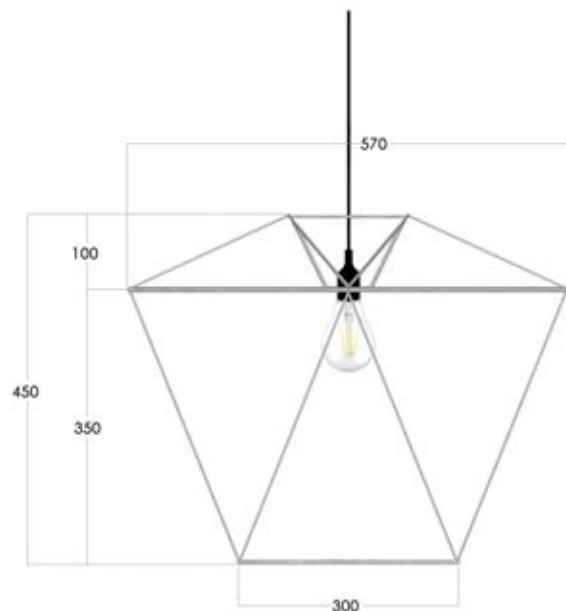
"Prisma" nasce dall'idea di realizzare un oggetto analogico astratto a partire da un semplice cubo. Attraverso un processo di scomposizione e ricomposizione geometrica e attraverso deduzioni teoriche nasce un oggetto dal carattere contemporaneo adatto per qualsiasi tipo di spazio. "Prisma" presenta una struttura in barre di alluminio a sezione circolare dal diametro di 6 mm. L'assenza materica e la linearità geometrica sono gli elementi formali alla base della logica progettuale.



vista dall'alto



vista frontale



vista laterale



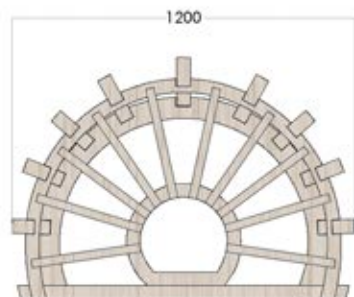
6 SEDUTA H

concept: Arch. Sebastiano Lo Giudice

progettazione: Arch. Sebastiano Lo Giudice

data: 2013

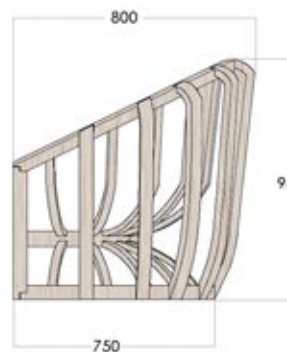
Questa poltrona in vimini si ispira ai paesaggi mediterranei e si adatta elegantemente a spazi sia interni che esterni. Lo studio delle forme e dell'ergonomia sono correlate alla modalità di realizzazione della poltrona, cui prevede l'uso di materiali organici come il legno e i suoi derivati. Seduta H ha una struttura in legno di faggio e funziona staticamente per "forma" grazie al sistema speculare della seduta e dell'attacco a terra che, a sua volta, si connette alla spalliera. L'omogeneità formale viene interrotta da un taglio netto da cui se ne ricava la sezione.



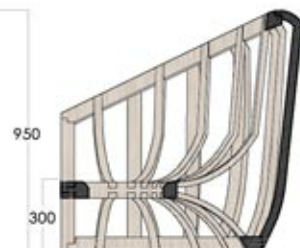
vista dall'alto



vista frontale



vista laterale



sezione trasversale

7 BERTUELLO | SERVOMOTO

concept: p.r.o.g. arch_design

progettazione: p.r.o.g. arch_design

realizzazione: cubo Bral Metalli - accessori IN.PLEX s.n.c.

data: 2012

Bertuello non è un nome qualunque, ma è il nome di una rete usata per catturare pesci o uccelli. In principio Bertuello era proprio un pescatore libero tra i mari e un cacciatore audace nascosto tra le fronde selvatiche dei boschi. Un giorno però, stanco di vivere nella solitudine degli spazi, ha scelto di vivere dentro casa e catturare i sogni e gli oggetti del nostro teatro domestico. Abbandonato il suo aspetto rude si è lasciato avvolgere da una veste nuova, senza rinnegare però la sua natura "selvaggia".

Entra così nelle case un nuovo personaggio, il maggiordomo-pescatore, una figura che è l'unione tra l'eleganza e la discrezione tipiche del factotum della casa, impeccabile nel suo essere pronto e disponibile a tutto quando serve e svanire quasi nel nulla quando la sua presenza non risulta utile, e la natura selvaggia che deriva dalle sue origini.





tipo.designmadeinitaly@gmail.com



[Tipo design](#)