



for English text please scroll down



A/R Studio

A/R Studio è un sodalizio di progettazione costituito da Antigone Acconci e Riccardo Bastiani, architetti e designer toscani con base a Milano dal 2004.

Antigone Acconci è nata a Lucca, ha conseguito la laurea in architettura all'università di Firenze e un master allo IED Design di Milano, dove attualmente si occupa di didattica (docenza ai corsi triennali e master e coordinamento tesi), affiancando una collaborazione pluriennale con Diego Grandi. Riccardo Bastiani è nato a Poggibonsi, ha conseguito la laurea in architettura all'università di Firenze, si è formato come collaboratore di Takahide Sano e capo-progetto dello studio Parisotto&Formenton.

Insieme nella vita, sul lavoro hanno "debuttato" al 100% Design di Londra nel 2007 e hanno successivamente partecipato a tre edizioni del Salone Satellite a Milano. Si occupano di interior design ed allestimenti e disegnano per brand internazionali quali Habitat e CB2 e marchi storici italiani come Merati o Jannelli&Volpi.

Nel 2010 sono selezionati da ElleDecor come giovani designer dell'anno e rappresentano l'Italia per l'Elle Decor Design Award.

PROFILO PROGETTUALE

Il nostro obiettivo vuole essere un design umano, semplice, orientato ad oggetti della quotidianità, alle cose per tutti. Abbiamo un approccio *low tech*, basato sull'attenzione per la gestualità dell'uso degli oggetti che progettiamo; lo sguardo finale si posa sulle persone che li usano, si immaginano i gesti, si ricerca una sorta di interazione di tipo meccanico e manuale.

Pur appartenendo alla prima generazione totalmente immersa nel digitale, lavoriamo sulla memoria della nostra *vita in analogico*: oggetti di uso manuale, che richiedano gesti diversi tra loro, non solo premere un pulsante o toccare uno schermo qualsiasi funzione si debba attivare; oggetti che richiedano

di usare tutta la mano e non solo la punta delle dita. Il concetto di recupero è percorso a livello estetico

e concettuale: attualizzazione di forme universalmente riconosciute, traslitterazione di concetti da contesti diversi, attraverso contaminazione di linguaggi, cambi di scala, traslazione di funzioni.

Fondamentale nella poetica progettuale è il gioco, la riscoperta dell'aspetto ludico delle cose, un approccio lieve, ironico con l'oggetto. Le case e le vite delle persone sono piene di "roba", sono stracolme, si è travolti dal superfluo: gli oggetti che progettiamo vorrebbero riuscire ad emergere dal resto delle cose per un feeling speciale, affettivo, sentimentale che si crea con i proprietari e gli utilizzatori...oggetti che vorremmo nascessero con una memoria, con un carattere di legame con le vite delle persone, che condividano già alla nascita un carattere di ricordo.



Concorsi – eventi – riconoscimenti

2011_ Drink not Drunk in mostra per FoodMood presso 70mq Livorno

Design tshirt commemorativa 50 anni Jane Goodal

Installazione Il Gioco del Se Fosse, design partecipato – con NIL28

mag-set: Astillas in mostra per ROOMS presso hotel Nhow

Installazioni “La Giovine Italia” e “Scene da un matrimonio” all'interno dell'evento celebrativo “5x10=Wallpaper celebration” per i 50 anni di Jannelli&Volpi

mostra Young Design Talent presso Elle Decor Place, via Forcella

Tappeto Campana in mostra presso spazio Velvet, via Savona

2010_ candidati italiani per EDIDA 2011 – Elle Decor Design Award, cat. Young Designer Talent

ricetta “crostata Dolomiti-Fuji” per “Le ricette del designer2” ed. Compositori

Design Library, Milano: lecture “I giovedì del design”

Concorso “The intelligent hand”, Designboom: 4 progetti selezionati

Salone Satellite – Milano

Interieur – Kortrijk (Be): lampade *Firefly* in mostra nella selezione Young Designer Competition

2009_ Concorso Mini Design Award: progetto *Polipalo*, terzo classificato

Concorso Dismettiamola!: progetto *Garbag*-e vincitore

Salone Satellite

Mostra DAS, Rome Design Week

2008_ PKN, Milano: lecture presso Hotel Nhow

Salone Satellite – Milano

Green Thumb inserito nella selezione permanente W*House da Wallpaper*

2007_ 100%Design, Londra



Contatti:

Antigone Acconci & Riccardo Bastiani

Viale Umbria 3 - 20135 Milano

www.a-rstudio.it

info@a-rstudio.it antigone@a-rstudio.it riccardo@a-rstudio.it

tel + 39 347 7334439 / + 39 338 3789023

A/R Studio

A/R Studio is a design group made up of Antigone Acconci and Riccardo Bastiani, both architects and designers, Tuscan born and now based in Milan.

Antigone Acconci was born in Lucca, after graduating at Florence University she moved to Milan where she got a master degree at Istituto Europeo di Design (IED), where she now works as a teacher. Riccardo Bastiani was born in the Chianti area, after graduating at Florence University he moved to Milan.

They work as free-lance designers for main design and architecture firms in Milan.

Together they took part to many design contests and exhibitions and received some awards and mentions; in 2007 they exhibited at Tent London during London Design Festival, in 2008, 2009 and 2010 at Salone Satellite in Milan. They mainly work on interior design and product design (tableware, accessories and small furniture projects) as well as graphic design.

In 2011, they were nominated "young design talent of the year" by Elle Decor Italia.

Contacts:

Antigone Acconci & Riccardo Bastiani

Viale Umbria 3 – 20135 Milano (Italy)

www.a-rstudio.it

info@a-rstudio.it antigone@a-rstudio.it riccardo@a-rstudio.it

347 7334439 / 338 3789023

PROJECTS 2010



. Ocho

Rug

The carpet reproduces some tango dancers paces on a stone urban street (Rome, Paris, Buenos Aires...?). An event in time and space is fixed on a flat soft surface as on a postcard, to be remembered and dreamed about.

. Astillas (chips)

Wooden wall bookshelf and coat hanger

Wooden boards leaning against the wall with laser cut elements fitting with no screws or fastening tools. It's all about gravity and manual interaction with people using it. Different solutions and combination are possible according to personal taste and needs. Large deep-coloured flashes from background are strong aesthetic point, while it's all about function and structure.

. Firefly

Wood + hand blown glass lamps

In Italy children use to catch fireflies on hot summer night and keep them on a saucer under a glass to bring some soft light in their rooms. The next day the firefly is gone (moms free the insects) and a coin shines under the glass as a gift from the firefly.

Taking inspiration from this tradition, this collection of lamps offer a soft light under a glass dome. A small cut on the dome, to let hot air out reminds of an old moneybox.

. Ali

Rough iron lamp

Two rough iron sheets create a lamp as open wings. Light bulbs are the main characters. Manual interaction from people using it complete the project: screwing the bulbs in is the final gesture to design the lamp.

OLDER PROJECTS

"Redwired", on show at Salone Satellite, is meaningfully a step forward in their process through design, started in 2007 with "Transliteration design collection".

Their attitude is mainly a light, sometimes ironic, consideration about objects we are surrounded by, that we often re-think and re-design putting them in a different light, to show hidden connotations.

. L_MP – CB2, Usa 2010

Floor + table lamp – solid durmast oak

Light, simple, clear lines got from old lamp posts, re-designed for a contemporary interior. Matter touch of solid wood combines with clean profiles and red wire is an ironic colourful element.

. Dude – Merati Design, Italia 2009

Wall mirror+ lamp

Dude is a contemporary, multitasking character: bi and tri-dimensional at the same time, flat and rounded, mirror and light, reflects the space around and lights it up.

. Hookie

Portable mirror+led lamp



First and last quick glance when leaving or getting back home and some light when needed.
Hookie is a flexible, portable object for small house and busy times.

. Campana – Hopscotch CB2, Usa 2009

Rug

Nowadays children are often denied to play free in the open air as their parents did at their age: parks and streets are not safe anymore, backyards are used to park cars...and at home they're not allowed to play noisy games or write on walls and floors...

"Campana" is a soft rug that reproduces a portion of a backyard: concrete flooring and a chalk drawing to play an old, forgotten game... Moreover adults will discover their playful side and are invited to a more relaxed and informal way of living their home...

. DRINK Not DRUNK

Glassware collection

Drunkenness driving is a social problem in many European countries. Recent restrictions on the alcohol level of drivers cast a shadow on gay nights out amongst young people. We, as young designers, gave our "response" to this problem with a series of ironic objects: two bottles and a wine set made up of glasses and an ice bucket.

Drunken Joe is a jar with graphic warnings against drunkenness by measuring the capability to drive according to the level of wine already drunken and suggesting to drive, walk or take a taxi...

Halfway Home is a wine bottle with a double shell: a normal size bottle from outside and a half bottle from inside, you drink just what allows you to drive, but keep up appearances!

The last item of this collection is an ice bucket, **Ambarabaciccicoccò** that has a cover with 4 holes to host 4 glasses (as 4 are the passengers of a citycar) – 3 wine glasses and 1 water glass.

All the glasses look the same, except for the stem, the one who pick up the "short straw", the water glass, is the driver drawn for that night.