



TEMPO SUSPENSO

Escolhido designer do ano pela Maison & Objet deste mês, **Michael Anastassiades** fala à *Casa Vogue* sobre o **processo criativo** de suas luminárias e objetos, e de suas motivações projetuais. A principal delas: **buscar a atemporalidade** nos produtos que desenha

TEXTO WINNIE BASTIAN

GRAÇA E RIGOR. EMOÇÃO E MINIMALISMO. Instabilidade e equilíbrio. Força e leveza. No trabalho de Michael Anastassiades, características aparentemente incompatíveis convergem para materializar produtos de elegância suprema, nos quais se destaca o uso de uma geometria primordial.

Conhecido por suas luminárias inspiradoras, que muitas vezes parecem desafiar a percepção e a lei da gravidade (ou capturar um momento em que algo está prestes a acontecer), o cipriota radicado em Londres fundou o estúdio que leva seu nome em 2007, e, desde então, vem se estabelecendo como uma figura respeitada na área, com peças que integram as coleções permanentes de renomados museus como o MoMA de Nova York, o Victoria & Albert, de Londres, e o MAK, de Viena. Sem dúvida, ele viu sua notoriedade crescer exponencialmente graças à parceria que firmou com a italiana Flos, com quem lançou artigos fascinantes, a exemplo de String Lights (2014) e Arrangements (2017), entre tantos outros.

Agora, além de continuar sua exploração da luz – “um meio muito bonito e poético” –, o profissional amplia sua atuação para o desenho de móveis e outros objetos, dotados da mesma concisão formal e do mesmo cuidado com as proporções das luminárias que assina. O fio condutor, no entanto, é um só: a busca por itens surpreendentes e atemporais, que toquem quem com eles convive de diferentes maneiras através do tempo. Não à toa, Anastassiades é o designer do ano da Maison & Objet, a grande feira que acontece este mês em Paris.

Conversamos com ele em sua recente passagem pelo Brasil, a convite da Flos, representada aqui pelas lojas Onlight e E:light, para o lançamento de uma instalação com suas luminárias.

Antes do design, você estudou engenharia. O que o fez se interessar pela atividade atual?

Desde criança eu queria fazer algo criativo, ser artista. Adorava desenhar e pintar. Mas minha família não se animou com a ideia – disseram que primeiro eu teria de estudar algo que pudesse me dar um emprego. Quando terminei o curso, pensei que era hora de fazer outra coisa – não me via como engenheiro civil. Aí, descobri o Royal College of Art, me inscrevi no mestrado em design e isso mudou minha vida. Só que, enquanto meus colegas de curso tinham passado os quatro anos anteriores estudando design ou algo relacionado, eu era o único que tinha vindo de um tipo diferente de experiência. Então decidi continuar estudando e pesquisando. Foi uma jornada interessante, bem longa, porque logo no início fiz muito design experimental, de viés crítico, que usei como forma de pesquisa. Depois percebi que também tinha uma paixão pela produção industrial e pelos objetos cotidianos. Senti que meu papel como designer não era só questionar: eu precisava mostrar como poderia fazer as coisas de outra forma, em vez de me distanciar da realidade dos artigos do dia a dia.

Você é muito conhecido pelas luminárias que cria. Como se aproximou da iluminação?

As luminárias são um tipo muito especial de objeto. Não conheço ninguém que não seja atraído pela luz, acho que é parte da natureza humana, algo instintivo. Nós adoramos o sol, a lua, admiramos o nascer e o pôr do sol... Isso me faz pensar em trazer esse estado mental meditativo de quando olhamos para a luz. Acho que um *lighting designer* entende que a luz artificial não está ali para transformar a noite em dia: você deve encarar-la como uma experiência única. Além disso, a luminária que você vai desenhar ficará 80% do tempo apagada e apenas 20% do tempo acesa, é preciso projetá-la levando em conta essas duas situações.

Qual o seu ponto de partida quando começa a pensar em mais uma luminária?

Cada projeto é diferente. Quando comecei a pensar no primeiro trabalho para a Flos [*String Lights*], por exemplo, havia diversas ideias que eu estava tentando reunir: a de demarcar o espaço, a de pensar em três dimensões... Usamos o filamento da luz para literalmente desenhar no espaço e criar divisões simbólicas. Já nas IC Lights, a esfera que se equilibra na ponta de um bastão captura um momento em que algo

está prestes a acontecer: pode ser que a esfera caia e depois quebre...

A atemporalidade parece ser crucial em seus projetos. Como você lida com esse tema?

Tento entender o que faz um objeto sobreviver ao tempo. Quando você tem um móvel que continua a oferecer o mesmo nível de excitação e beleza depois de 50 ou 60 anos, precisa se perguntar o que o torna especial e ainda o faz querer tê-lo por perto. São qualidades simples que você deve capturar e apresentar em novos designs. O senso de familiaridade é importante: ao introduzir a familiaridade em um projeto, você já está estabelecendo uma conversa com alguém, porque isso o faz sentir-se confortável – a pessoa sente que já conhece o objeto antes de começar a conviver com ele. O segundo é a materialidade: observar o produto, do que é feito, como é feito, o quão tátil ele é, seu cheiro, seu peso. Tudo isso e também como o material muda ao longo do tempo, pois é necessário permitir que os materiais mudem. Como seres humanos, precisamos acolher a mudança, porque nós não somos iguais, mudamos todos os dias, envelhecemos – e existe beleza nisso. Por que queremos congelar as coisas no tempo? Acho que fazer isso está errado. Portanto, a atemporalidade é importante, assim como o processo de envelhecimento da materialidade.

A esfera é um elemento recorrente no seu trabalho. O que lhe atrai na forma?

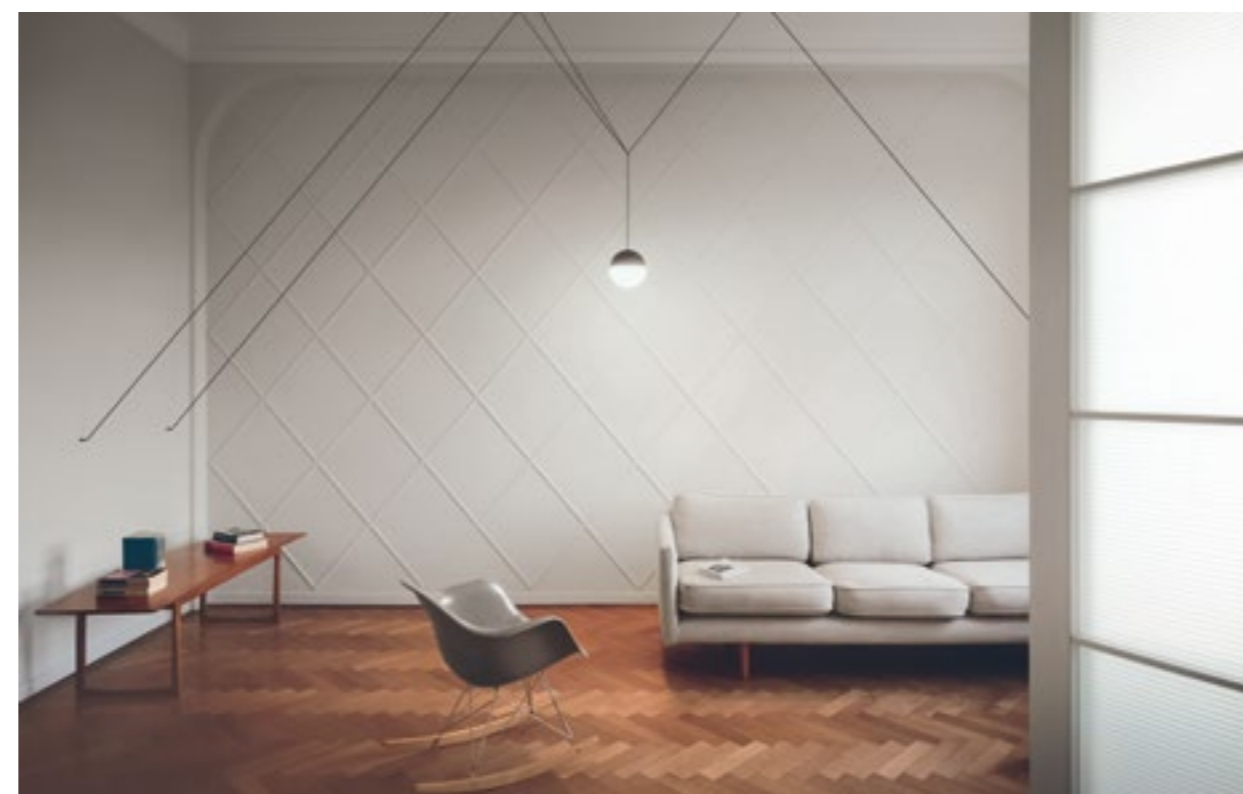
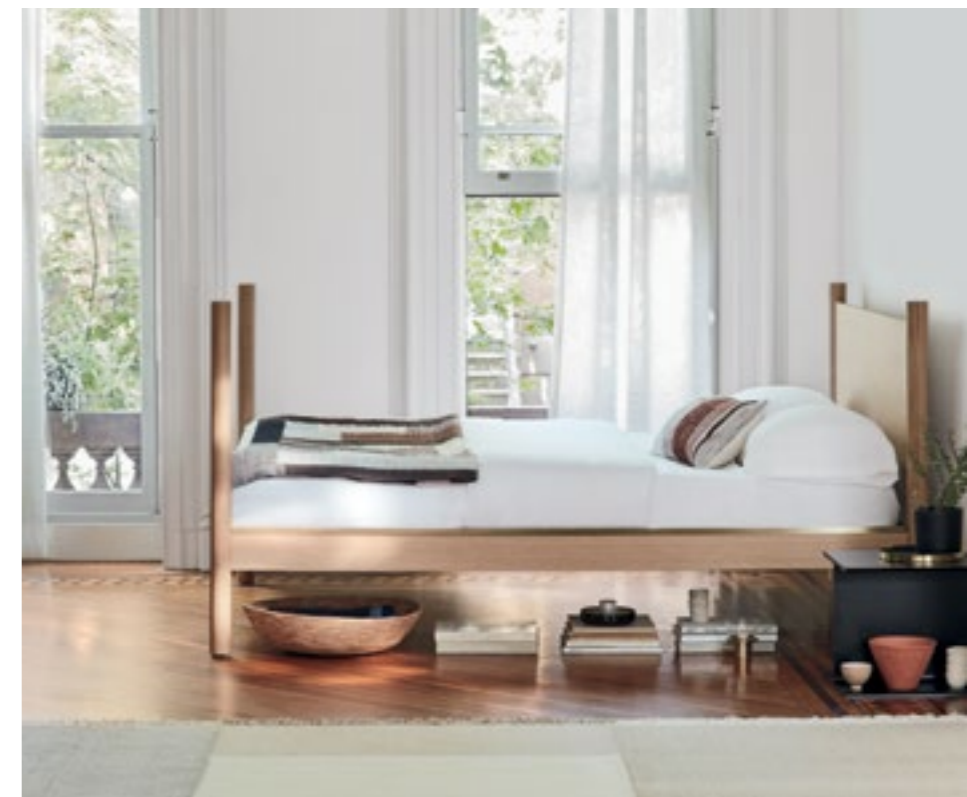
A esfera, de fato, me fascina, exatamente por causa dessa sensação de familiaridade. Eu não inventei a esfera, ela sempre esteve à nossa volta: o planeta é redondo, o sol é redondo, tudo parece ser redondo. E a esfera sempre existiu na iluminação também. O que eu fiz foi dar às pessoas uma alternativa diferente de encarar isso.

Você tem concebido cada vez mais itens de mobiliário e também objetos. Como aborda os diferentes tipos de projeto?

Um designer precisa ter múltiplas maneiras de ver as coisas. Todos me conhecem como designer de luminárias porque fiz isso por muito tempo. Recentemente, comecei a receber convites de empresas como a Herman Miller – foi meu primeiro desenho de mobiliário produzido em massa e foi interessante, porque ali percebi que eu também tinha ideias sobre outros objetos. De certa forma eu sabia, mas nunca tinha podido experimentar. Então, quando surgiu a chance, agarrei-a imediatamente. Ainda tive a oportunidade de fazer trabalhos diferentes, como uma fonte de água em

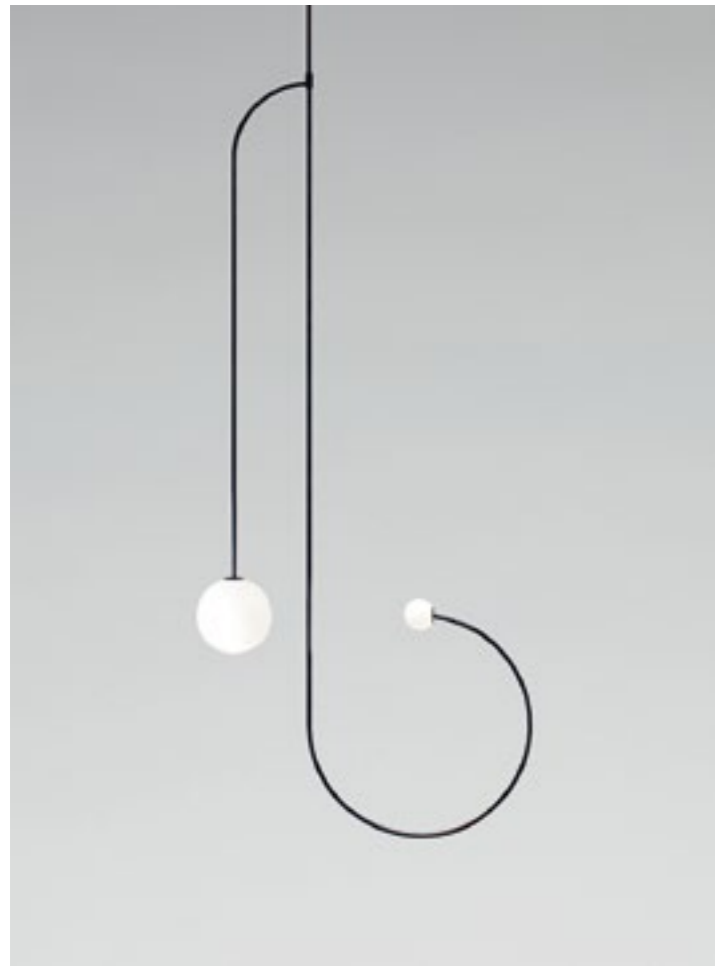


À dir., luminárias da série Coordinates davam as boas-vindas aos visitantes no estande da Flos no último Salão do Móvel de Milão; e, abaixo, pendente da linha String Lights (2014), também da Flos, na casa de Anastassiades. Na pág. seguinte, também lançada em Milão no ano passado, a coleção de mobiliário Pilar, para a Herman Miller, conta com cama (foto) e cômoda. Na pág. de abertura, Michael Anastassiades retratado junto a uma das composições da série Arrangements, lançada pela Flos em 2017



Londres, móveis para a B&B Italia, uma caixa acústica para a Bang & Olufsen e uma bolsa para a Valextra. Seu trabalho tem um aspecto muito conciso, mas, ao mesmo tempo, é capaz de surpreender e encantar. Como consegue?

Me agrada a simplicidade, não gosto de excessos. Vou removendo as informações desnecessárias, pois gosto da ideia de [de produto] ser mais destilado – e assim se tornar mais forte, já que não está cercado de ruídos. Acho que o mundo está barulhento o suficiente, não precisamos de mais barulho. No mais, acredito que o designer deve ser capaz de atribuir muitas camadas [de leitura] a um projeto porque, ao fazer isso, o produto tem mais chances de sobreviver ao tempo. Porque se tiver apenas uma camada – um elemento de surpresa, por exemplo – talvez as pessoas fiquem empolgadas no início e, na segunda vez em que o veem, já não existe mais a surpresa, então elas perderão o interesse em continuar vivendo com esse objeto. E se você colocar o maior número possível de camadas, ao longo dos anos, você poderá descobrir outras coisas a seu respeito. O uso de camadas é um recurso essencial no meu design. ●



Nesta pág., em sentido horário, a partir da esq.: pendente da linha Mobile Chandeliers (2017), fabricado pela marca própria de Anastassiades; cadeira N.200 (2019), da Gebrüder Thonet Vienna; instalação *Pendulum* (2019), realizada no Victoria & Albert Museum, em Londres; e detalhe do biombo e da mesa que integram a linha Halfway Round (2018), da Dansk Møbelkunst. Na pág. seguinte, uma das peças da série limitada Fontana Amorosa (2017), criada para a galeria milanese Nilufar

