

PETER MARIGOLD

MAN MADE MAN

Começou por fazer escultura mas fartou-se da escultura. Começou por trabalhar com pedaços toscos de madeira mas fartou-se dos pedaços toscos de madeira. Só não se farta de fazer design, em discurso directo e livre. As suas peças são o que são: claras, simples, puras. Mas quando menos esperamos desatam a brincar. E por isso é um dos mais originais e respeitados nomes do novo Brit Design.

ENTREVISTA **MADALENA GALAMBA**
IMAGENS **CORTESIA PETER MARIGOLD**





"QUANDO ESTOU NO ESTÚDIO FAÇO EXPERIÊNCIAS,

e se encontro alguma coisa interessante do ponto de vista da física, ou visualmente interessante, é difícil não brincar à volta dela. "

TATTARRATTAT

Positivo e negativo na série Palindrome.
Ao lado, a fotografia de grupo.

PETER MARIGOLD (1975), um dos nomes mais reputados da nova geração do Brit Design, nomeado "Designer of the Future" pela Design Miami, e um dos eleitos do galerista Murray Moss, já vendeu cocos na praia de Ipanema. Teria vinte e poucos anos, partira para o Rio para fugir de um desgosto de amor, e em vez de vender água de coco, colecionava cocos velhos, tirava-lhes a casca e punha rádios e ventoinhas lá dentro. Depois vendia-os na praia, aos turistas encalorados. Mais adequado ao seu perfil de escultor. Ou engenheiro. Ou designer, que é o que actualmente é (ou sempre foi).

Descobri esta história do Rio porque Marigold decidiu responder aos meus *e-mails* solicitando uma entrevista com vocábulos em português. Achei que sabia algumas palavras, e estava só a ser simpático. Mas insistia. "Oi", "Obrigado". Eu, preocupada em marcar a entrevista, não ligava muito. Até que chega o dia e fazemos a entrevista no *Skype*. Marigold acabava de chegar de uma residência artística na Noruega. A comunicação não está fácil. É entrecortada, aos solavancos. A certa altura, Peter Marigold sugere: "Quer que eu faça as perguntas a mim próprio?". A conversa segue, exactamente pelos sítios onde Marigold a quer levar, e quando termino as perguntas e agradeço, diz-me "Então não quer saber onde aprendi o meu português?". Imperdoável desatenção a minha. Por acaso até quero. E então Marigold conta a história do Rio e dos cocos. Hoje, de regresso a Londres, vive perto de Hampstead Heath (o mesmo parque que inspirou Keats e outros poetas românticos), onde recolhe pedaços toscos de madeira, com a companheira Orly e um caracol gigante. Não sou eu que o digo. É Marigold.





”PARA MIM NÃO HÁ DIFERENÇA ENTRE A NATUREZA E O RESTO DO MUNDO TAL COMO o vivencio.

Por exemplo, não vejo grande diferença entre ir a um *flea market* e dar um passeio na floresta. ”

Apesar de ter começado como escultor, li que já não lhe interessava muito a escultura... Não deve ser tão simples quanto isto, mas é de facto assim?

Não é tão simples, mas é verdade. Quando entrei para o Royal College of Art ainda estava a fazer escultura. Não é que não me interesse, mas cheguei à conclusão que não me parece que a escultura tenha um lugar muito importante no mundo (*fala devagarinho, reticente, como se lhe custasse dizer o que diz*). Toda a gente gosta de arte e desfruta com a arte, mas não há muitas pessoas que paguem pela arte e isso reflecte a verdadeira importância da arte para a maior parte da sociedade. Embora eu gostasse muito de fazer escultura e embora tenha feito muitas exposições, fiquei um bocado desiludido com o facto de não ganhar dinheiro com a escultura! Mas por outro lado, a escultura não era uma coisa natural em mim. Em criança, queria mesmo ser um designer de produto.

Já sabia isso?

Desde muito pequenino, com três ou quatro anos, era obcecado por embalagens, adorava brincar com embalagens de comida, coisas de plástico. Nessa altura, a minha mãe arranjou-me uma alcinha. Eu era o “posso-ficar-com-isso-quando-estiver-vazio” (“can I have it when it 's empty?”). Sempre que abordava um grupo de adultos perguntava a mesma coisa. Não sabia que queria ser designer de produto, mas já estava lá. E depois, mais tarde, um pouco mais crescido, passava a vida a fazer construções, e colecções de objectos. Naturais, feitos pelo homem. Por isso a transição da escultura para o design é mais uma maneira de voltar às origens, de me reencontrar

com aquilo que realmente queria ser. Tornei-me escultor basicamente porque um professor me disse que devia fazer escultura (risos).

É interessante porque apesar de se ter voltado para o design, há um lado muito ligado a um certo tipo de escultura no seu trabalho de design. O lado do escultor como engenheiro, preocupado com o peso, o equilíbrio, as leis da física...

Acabei de dar uma conferência na Suíça sobre o tema “Arte ou Design”, e dei o exemplo de um poste de electricidade, que pode parecer-nos muito bonito. O Homem tem esta atracção por objectos de engenharia. Aliás, há uma teoria sobre o autismo que o associa a uma forma extrema de masculinidade, como se estivessem no fim do espectro da masculinidade. E talvez seja por isso que as crianças autistas se relacionam mais com objectos... Creio que há paralelos entre a apreciação do mundo natural e a apreciação de um mundo construído, engenhado, mecânico.

O seu trabalho é muito simples e puro e natural, mas ao mesmo tempo está cheio destas brincadeiras mecânicas...

Sim, claro. Não estou a tentar ser interessante, simplesmente acontece. Quando estou no estúdio, faço experiências, e se encontro alguma coisa interessante do ponto de vista da física, ou visualmente interessante, é difícil não brincar à volta dela. Realmente espero que o meu trabalho tenha essa leveza. A intenção não é olhar muito profundamente para as coisas. É sobre a minha experiência enquanto estou por aqui, por isso deve ser bastante simples e lúdico.

Há outra ideia muito presente no seu trabalho, a ideia de mudança, movimento, transição, de coisas que não estão lá sempre, ou sempre da mesma maneira. São uma espécie de objectos nómadas, feitos para espaços nómadas...

Sim, sem dúvida. Quando fazia escultura, fazia sobretudo objectos cinéticos, fazia esculturas com movimentos ou usava projecções que mudavam constantemente. De maneira que quando fui para o Royal College queria mesmo afastar-me de tudo isso...

Mas não conseguiu, pois não?

Pois... Tenho esta espécie de visão sobre o meu futuro onde me vejo a fazer coisas muito monumentais, com muita permanência. Basicamente, quanto mais uma coisa de mexe, mais se deteriora. Mas é lógico que tudo o que fazemos reflecte ou diz algo sobre nós, e o facto de fazer coisas que mudam diz muito sobre o modo como o meu cérebro funciona. Não tenho um cérebro-monumento, tenho uma personalidade muito flutuante, com ideias e crenças em conflito. As peças instáveis que faço vêm daí, provavelmente.

E o que diz sobre o lado tosco e a presença da Natureza no seu trabalho?

Para mim não há diferença entre a Natureza e o resto do mundo tal como o vivencio. Por exemplo, não vejo grande diferença entre ir a um *flea market* e dar um passeio na floresta. Seja um material orgânico ou feito pelo homem, vejo o mundo como uma série de formas. Não gosto muito da associação que se faz do meu trabalho com materiais naturais.

Para mim isso é problemático porque não me sinto especificamente interessado em materiais naturais. Simplesmente, a madeira é um material muito fácil de trabalhar e muito fácil de conseguir. Estou um bocado farto de trabalhar a madeira mais natural, aqueles ramos com formas muito orgânicas...

Então?

É engraçado porque estive na Noruega nos últimos dois meses, numa residência artística, e fica numa floresta, cheia de árvores. E quase todas as pessoas que lá

"NÃO TENHO UM CÉREBRO-MONUMENTO. TENHO UMA PERSONALIDADE

muito flutuante, com ideias e crenças em conflito. As peças instáveis

que faço vêm daí, provavelmente. "

estavam fizeram peças muito rústicas, e eu tive um pouco uma reacção a isso. Não queria fazer mobiliário com um aspecto rústico. O que fiz nos últimos dois meses, apesar de ser em madeira, é um trabalho com um ar muito técnico. São peças leves, mas parecem pesadas, com muita engenharia. Tento não ser muito romântico em relação à madeira.

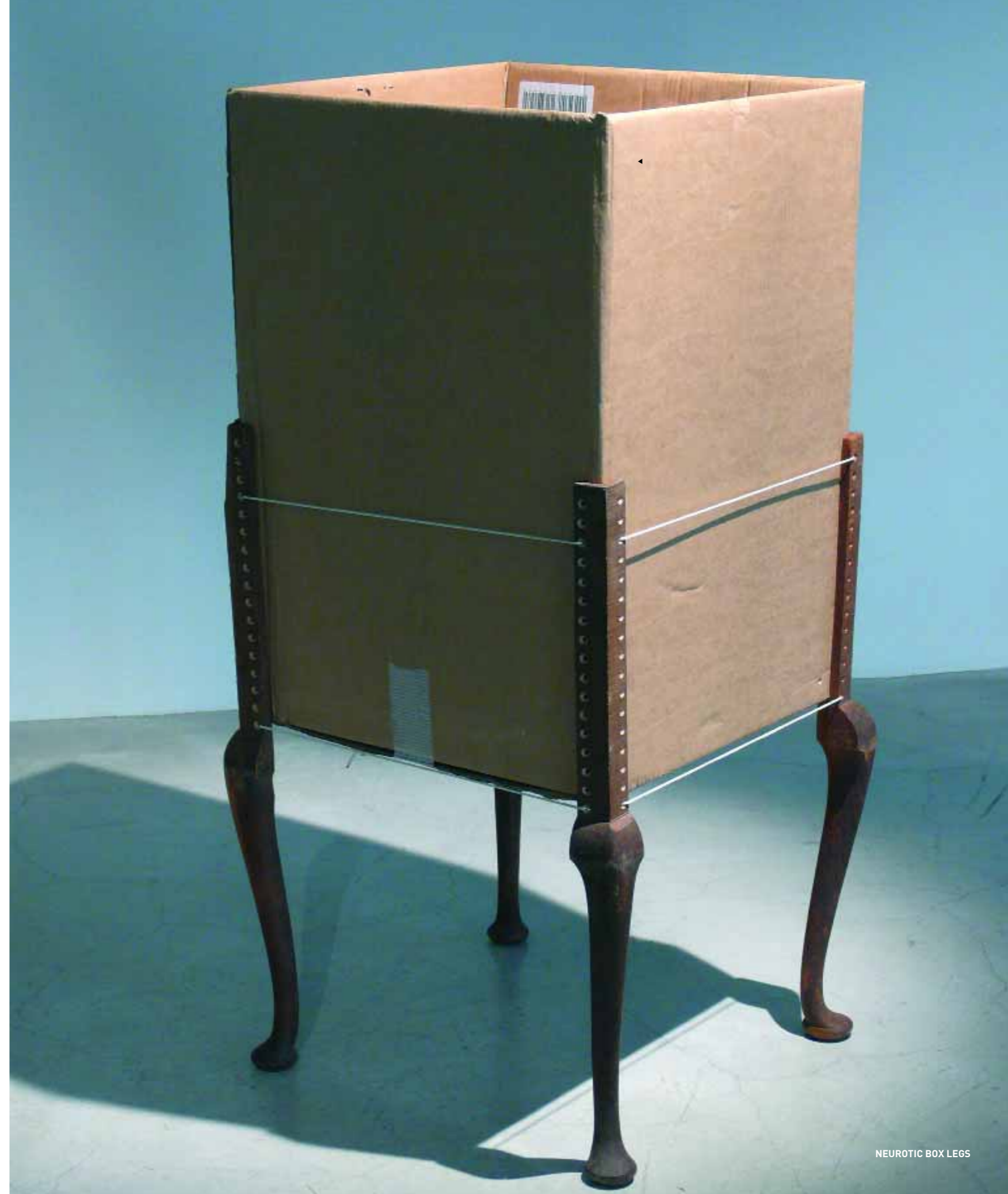
Já pensou em trabalhar com outros materiais? Há peças em que fez isso, como a estante modular *Make/Shift*.

Quando fazia cenografia, por exemplo, trabalhava com vários materiais. Aquilo que me interessa são as formas, não tanto os materiais. E a madeira é uma maneira muito simples e rápida de chegar às formas.

A série *Palindrome* começou por ser uma encomenda da *Design Miami*.

O brief era fazer peças usando gesso e espelhos, mas acabou por não usar espelhos físicos. O espelho em *Palindrome* é apenas uma ideia, de uma palavra-móvel que se lê da mesma maneira nos dois sentidos...

Sim, o espelho é uma ideia. Comecei por fazer uma série com espelhos antigos encontrados em feiras em Londres, e depois juntava-lhes uma peça de gesso, cujas formas, reflectidas simetricamente, se assemelhavam a uma criatura viva. Pensava em como nos sentimos atraídos por estas estranhas simetrias e pensei em fazer mobiliário que servisse de complemento a estes espelhos. E comecei a desenvolver esta ideia de objecto simétrico e puro. Agora estou a trabalhar numa peça, porque pediram-me uma para uma exposição e já não tenho nenhuma comigo.





"A IDEIA QUE A PRODUÇÃO EM MASSA É MAIS NOBRE QUE O RESTO

parece-me suspeita. A parte interessante do design industrial são as limitações, os constrangimentos da indústria "

SPLIT BOX
Das galerias para casa.

A pergunta é inevitável, sobretudo para um designer tão à vontade com a arte. Onde é que se situa?

Já não penso muito nisso. (longa pausa). Desde pequenino que pensava em ser designer, e mesmo quando comecei a fazer escultura, e a apresentar-me como um "artista", no fundo acho que me sentia como um designer. Não sei se interessa a quem é que vendes o teu trabalho. Acho que as pessoas que colecionam, que sempre compraram mobiliário, nem sempre era mobiliário produzido industrialmente. Era o trabalho de *designers-makers*.

Já alguma vez sentiu o apelo da indústria? Muitos designers não se importam com isso...

Honestamente, não me preocupo muito com isso. Os dois caminhos parecem-me divertidos. Estou interessado em produzir as minhas ideias, divertir-me com elas e ganhar dinheiro! Sobreviver. Como artista, não consegues sobreviver. A ideia que a produção em massa é mais nobre que o resto parece-me muito suspeita. A parte interessante do design industrial são as limitações, os constrangimentos da indústria. A parte aborrecida é não te pagarem pelo trabalho que fazes. O mesmo se passa na arte. Muitos artistas trabalham de graça, e isso tem um efeito na própria obra. Porque o trabalho está subvalorizado. O mesmo acontece no design. Há designers que fazem todo o trabalho, dão as ideias, e não são pagos. Quando trabalho com clientes privados, há uma relação muito mais directa, consigo controlar tudo muito mais, o trabalho que faço e o objecto que o comprador recebe.

Mas há designers industriais que conseguem controlar todo o processo...

Eu não sou um designer industrial. Eu faço as minhas peças. Começo por fazer um desenho. Depois começo a trabalhar com o material, a fazer o objecto. Eu não gosto de maquetes. Gosto de trabalhar directamente.





INDUSTRIAL
Make/Shift, um dos raros projectos de Marigold produzidos industrialmente. Estantes modulares para espaços apertados. Na página ao lado, o processo de (des)construção da mesa Ellipse.

Sou uma pessoa desconfiada, e quando vejo um objecto gosto que seja o que é, e não uma representação de uma outra coisa. As minhas peças mais recentes têm muito a ver com o processo, e suas proporções derivam das proporções da madeira que recebo. As proporções nascem à medida que o objecto nasce. Cada bocado de material diz-me que forma quer ser...

O que tem muito a ver com a escultura, outra vez...

Sim. Há uma confusão muito frustrante em torno do que é a arte. Quando as crianças fazem objectos a partir de "lixo" fazem representações do mundo, dos objectos, das pessoas, das coisas. Mas quando vais para uma escola de arte parece que sentes a pressão de que tens de fazer "arte". E perde-se a ligação... Parece-me que o que fazemos como designers está muito mais perto do que a arte é para os humanos, do que a própria arte... Comecei a fazer mobiliário porque me interessam as formas, e queria jogar com isso no estúdio. É um instinto artístico.

Há muitos objectos no mundo, o que é que o seu trabalho acrescenta?

(Começa com uma pausa). Não percebo porque é que os designers industriais de uma forma geral têm esta hostilidade em relação aquilo que chamamos de "design art", como se o mundo precisasse de mais design (industrial)! Para mim, a produção industrial é altamente questionável. Provavelmente mais do que qualquer outra força de consumo no planeta, a ideia de que o design deve fazer coisas novas é muito questionável. Por alguma razão, um designer industrial que trabalha com a indústria é visto como alguém que tem uma profissão nobre. Mas eu não acho que seja assim, de todo. Não somos médicos! Muitos designers defendem o "design democrático". É uma treta. O que eles querem, no fundo, é povoar o mundo com as suas peças...

Em contrapartida, se um designer decide trabalhar só com galerias e vender as suas peças por milhares e milhares de libras, o que é que isso importa? Não representa um problema para o mundo... ■

<http://www.petermarigold.com>

Peter Marigold está a trabalhar na série Man Made, com as peças que realizou na Noruega. Serão apresentadas numa exposição conjunta em Milão.



"MUITOS DESIGNERS DEFENDEM O 'DESIGN DEMOCRÁTICO'. É UMA TRETA.

O que eles querem, no fundo, é povoar o mundo com as suas peças "