



ETCH LIGHT
FOT. ROBERT MAGDZIAK

MISTRZ POWŚCIAĞLIWOŚCI

✎ KATARZYNA ANDRZEJCZYK-BRIKS

Tom Dixon projektuje rzeczy proste, uderzające perfekcją kształtów. Ich skromność w połączeniu z najwyższą jakością wykonania i użytymi materiałami daje wysmakowany i elegancki efekt.

Wiele z jego projektów to już ikony designu, jak lampa „Mirror Ball”, która niezależnie od koloru i rozmiaru wygląda dobrze w każdym wnętrzu. Zanim jednak Tom Dixon, rocznik 1959, stał się jednym z najbardziej znanych brytyjskich projektantów, odznaczonym za zasługi dla wzornictwa przez Jej Królewską Mość właścicielem firmy noszącej jego nazwisko, wykładowcą i autorytetem, był buntownikiem. W burzliwych latach 80. grał na gitarze w zespole punkowym Funkapolitan i dorabiał jako

organizator przyjęć. Często podkreśla, jak mocno ukształtowała go ówczesna atmosfera Londynu. Projektantem został przypadkiem. Uwielbiał motocykle i na jednym z nich miał wypadek. W czasie rehabilitacji odkrył swoje zdolności manualne. Naprawiając ukochany motor, nauczył się spawania, a potem po prostu zaczął tworzyć. Kiedy jego rzeczy zaczęły znajdować odbiorców, zaczął inaczej myśleć o projektowaniu. Poczł się jak alchemik zmieniający śmieci w złoto.

► Fabryka pomysłów

Wczesne projekty Dixona, np. limitowane serie mebli takich jak „S-Chair”, powstawały ze znalezionych przedmiotów. Podobnie jak Rona Arada fascynowała go przemysłowa przeszłość. Postindustrializm łączył fascynację przemysłem z ironią i dystansem do projektowania typowymi dla estetyki postmodernizmu. Surowość materiałów, używanie odpadów przemysłowych, ręczne wykonanie dawały możliwość twórczej swobody, jakiej nie ma w projek-



FAN CHAIR
FOT. SJOERD EICKMANS

77 W epoce nadprodukcji ważne jest tylko to co, przesuwając granice projektowania. Jeśli nie można przesunąć granic, po co w ogóle projektować?

towaniu dla przemysłu. Projekty były świadomie niedoskonałe, jakby niedokończone. Może właśnie potrzeba wolności i eksperymentu spowodowała, że szkołę artystyczną Dixon porzucił po kilku miesiącach. Zapytany, czy kiedykolwiek doskwierał mu brak formalnego doświadczenia, projektant odpowiedział z rozbrajającą szczerością, że nie, bo mógł dzięki temu pracować bez ograniczeń i uczyć się na własnych błędach. Bardzo ważnym wydarzeniem w artystycznym życiu Dixona była współpraca z Giulio Cappellinim, który zainteresował się jego projektami. Uznawane dziś za ikony designu krzesła „Pylon” i „S-Chair” firma Capellini produkuje do dziś.

Dixon jest samoukiem, ale to nie przeszkodziło mu w zostaniu dyrektorem artystycznym firmy Habitat czy założonej przez fińskiego mistrza modernizmu Alvaro Aalto firmy Artek. Jak sam mówi, w każdym z tych miejsc uczył się, czym jest profesjonalne projektowanie dla przemysłu, kontakt z zespołem, sprzedaż, promocja produktów. To był czas, żeby dojrzeć i dorosnąć.

► Sedno rzeczy

Cenię projekty Dixona za ogromną dyscyplinę. Mam wrażenie, że w procesie projektowania sięga zawsze do sedna rzeczy. Eliminuje zbędne elementy. Jego znakiem charakterystycznym jest skupienie na konstrukcji przedmiotów. We własny sposób toczy dialog z tradycją. Inspiruje go klasa angielskiego meblarstwa i rzemiosło. Wygodny fotel angielskiego dżentelmena w projekcie „Wingback Chair” przerysowuje, nadając mu bardziej nowoczesny kształt, lekkość i odrobinę humoru. Bawiąc się formą krzesła windsor, tworzy majestatyczne siedzisko „Fan”.

Eksperymentuje także z materiałami. Lubi metal (lampa, kuchnia dla Ekoij), drewno, plastik (krzesło „Fresh Fat”). Fascynuje go zmiana, jaką wnosi digitalizacja procesu projektowego – szybkość i nowa relacja pomiędzy projektantem i odbiorcą. Pokazana 2 lata temu w Mediolanie „Flash Factory” była prezentacją cyfrowo produkowanych lamp mosiężnych („Etch Shade”), które powstawały na oczach widzów. Mogły być zapakowane na płasko, do rozmiaru koperty albo złożone na życzenie klienta. Projekt powstawał kilka miesięcy.

WZORNIK: TOM DIXON

ETCH LIGHT
FOT. SJOERD EICKMANS
WINGBACK CHAIR
FOT. SJOERD EICKMANS



Dixon nie ulega modom i zawsze idzie własną drogą. Dzięki temu jego projekty doskonale wytrzymują próbę czasu. W wydanej w ubiegłym roku książce „Extremism” opowiada o tym, jak rozumie projektowanie w czasach nadprodukcji. Istotne jest dla niego tylko to, co przesuwają granice. Zakłada, że obiekty, a nawet projektowanie w ogóle, muszą uzasadnić swoje istnienie, odróżniając się od wszystkiego, co było wcześniej, na płaszczyźnie technologicznej, ekonomicznej lub estetycznej. Projektowanie to walka z kompromisami i próba niepozostawiania w połowie drogi. Trzeba wiedzieć, gdzie się podążyć i podjąć ryzyko wyborów. Jeśli nie można przesunąć granic, po co w ogóle projektować?

KATARZYNA ANDRZEJCZYK-BRIKS ► HISTORYK SZTUKI OD LAT PASJONUJĄCY SIĘ HISTORIĄ I WSPÓŁCZESNOŚCIĄ WZORNICTWA. UCZY HISTORII ARCHITEKTURY WNĘTRZ I HISTORII DESIGNU W WSNHID ORAZ WSPÓŁCZESNOŚCI W POZNANIU.