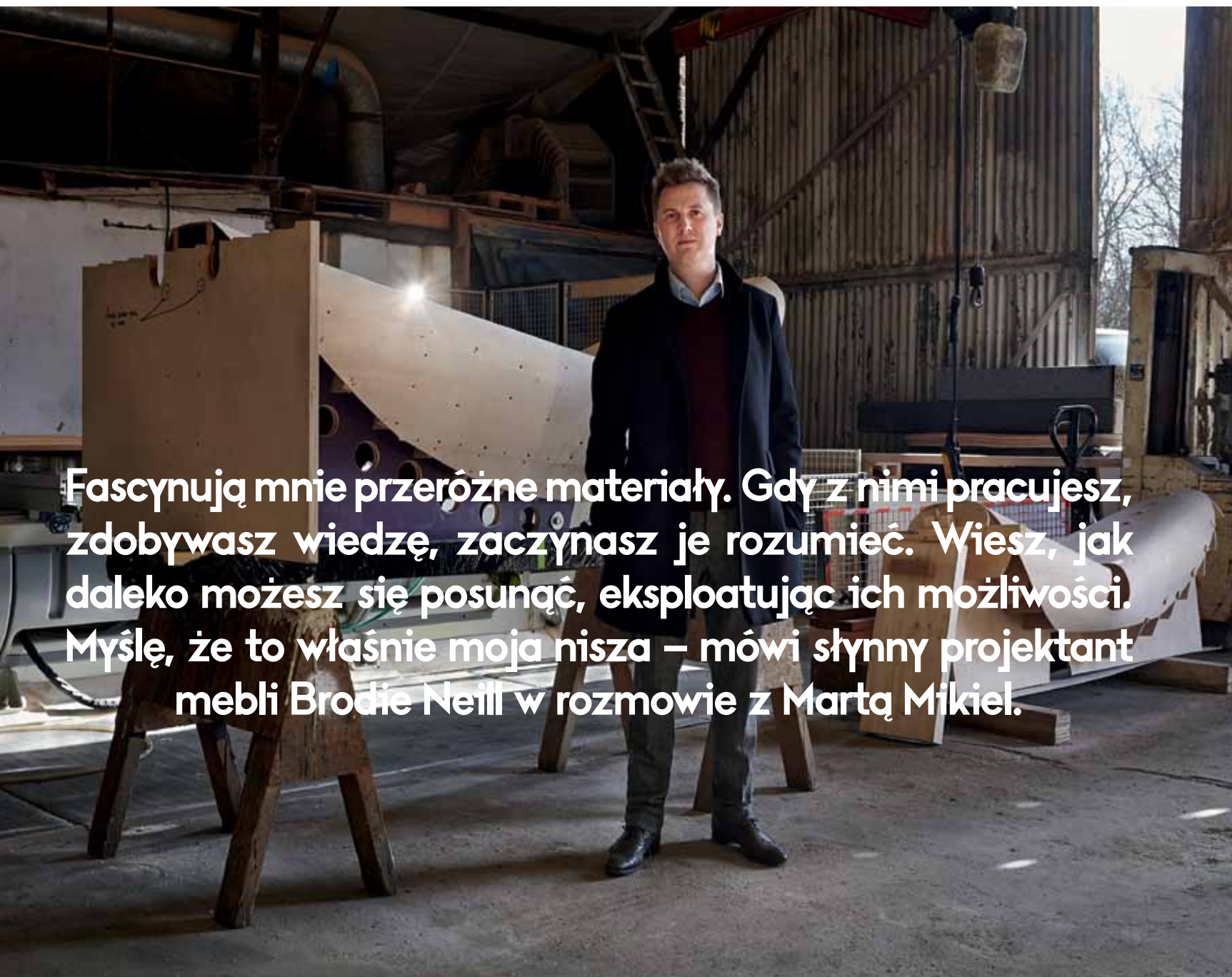


Pomysł, projekt, proces, czyli długa historia obiektu



Fascynują mnie przeróżne materiały. Gdy z nimi pracujesz, zdobywasz wiedzę, zaczynasz je rozumieć. Wiesz, jak daleko możesz się posunąć, eksploatując ich możliwości. Myślę, że to właśnie moja nisza – mówi słynny projektant mebli Brodie Neill w rozmowie z Martą Mikiel.

I'm fascinated by all kinds of materials. When you work with them, you have this foundation of knowledge. You know how far you can push them. I guess that's my niche - designer Brodie Neill talks with Marta Mikiel about the foundations of his career, his work philosophy and how he created his most significant pieces.

Autor / Writer Marta Mikiel Zdjęcia / Photography materiały prasowe

Tasmania wydaje się niezwykle egzotyczną częścią świata. Zwłaszcza jak na miejsce pochodzenia słynnego projektanta...

Tak, to daleko stąd. Ale właśnie tam się urodziłem i wychowałem. Tam też studiowałem projektowanie mebli, wyjechałem jako 22-latek. Tasmania to bardzo dzikie miejsce, nie ma tam wielu ludzi.

Ani wielu mebli... A jednak zawsze podkreślasz, że czas spędzony na Tasmanii był dla ciebie kluczowy i ukształtował cię jako projektanta.

Zdecydowanie nie istnieje tam świat dizajnu w europejskim rozumieniu, z gwiazdami w rodzaju Philippe'a Starcka itd. Są lokalni artyści, wytwórcy mebli działający w swoich warsztatach. Spotyka się też masę organicznych form, mebli wykonanych z endemicznych gatunków drewna rosnących tylko w tamtejszych dzikich lasach. Są tam naturalne zasoby i jest przemysł wykorzystujący je w rękodziele, przy produkcji pamiątek czy mebli.

Wychowałeś się na surowych, naturalnych materiałach, ale sławę zdobyłeś dzięki projektowi z włókna szklanego – właśnie z niego wykonana jest twoja słynna ławka „E-Turn”.

To prawda. Ale praca w drewnie zawsze będzie dla mnie podstawą, bazą, na której mogę budować inne rzeczy. Zarówno na Tasmanii, jak i później interesowały mnie eksperymenty z różnymi materiałami – nadawanie im form, kształtów, badanie ich właściwości. „E-Turn”, którą zaprojektowałem dla włoskiego producenta Kundalini, była eksperymentem z linią w przestrzeni.

Wstęga Möbiusa?

Tak. „E-Turn” to skrót od słowa „wieczność” (eternity). Forma ławki naśladuje wstęgę Möbiusa, której powierzchnia nie ma początku ani końca. „E-Turn” utrwała tę linię w przestrzeni. Potem była zabawa z programem do

Tasmania seems such an exotic place, especially when you think of it as the background of a designer....

Yeah, it's really far away. But that's where I was born and raised. I studied furniture design there and left when I was about 22. It's a wild place, very remote. There aren't many people in Tasmania.

Or furniture... yet you insist that the time you spent in Tasmania was crucial for your formation as a designer.

Tasmania is definitely different than Europe, with its industrial design and all these famous designers such as Phillippe Starck etc. But there are local artists, furniture makers working in local workshops. There's also a lot of organic shapes, pieces made out of wood from local wild forests with unique kinds of trees. There are many natural resources in Tasmania, as well as many methods of transforming these materials into artwork, souvenirs and furniture.

You grew up surrounded by natural, raw materials but became famous thanks to fiberglass – that's the material your famous E-turn bench was made of.

That's true. But all the skills you get from working with wood are pretty important as a base for future experiments. What I was interested in both in Tasmania and in my works, was exploring different materials, experimenting with forms and shapes. I made the E-turn bench for the Italian manufacturer Kundalini and it was a way of exploring a line in space.

Such as the Möbius strip?

Yes. “E-turn” stands for Eternity. The shape of the bench follows the line of

projektowania komputerowego. Eksperymentując z wirtualną przestrzenią CAD, można łatwo przesunąć próg możliwości projektanta. Włókno szklane daje wolność w realizowaniu tego projektu, bo jest elastyczne.

Inspiracje czerpane z natury i projektowanie w programie 3D – czy właśnie w tym tkwi tajemnica twojego stylu? Twoje projekty wyglądają, jakby pochodziły jednocześnie z organicznego świata i z przyszłości.

Chyba dobrze to określiłaś. Natura mnie inspiruje, zawsze stanowi punkt wyjścia dla moich prac. Ale ich ostateczny kształt jest efektem zastosowania cyfrowych narzędzi – od etapu projektowania aż po produkcję. W ten sposób nadaję im ostatni szlif, pozbawiam je pewnej chropowatości właściwej naturze, wyglądam i nadaję maszynową estetykę.

Ale za tym wszystkim stoją umysł i wrażliwość człowieka. Jak rodzą się twoje pomysły?

Czasem, jak w przypadku „E-Turn”, z ciekawości. Zastanawiam się, jak by wyglądał mebel narysowany jedną płynną linią. Taką, jaką wykonuje się, kreśląc podpis. Tyle że zamiast na papierze, zrobiłem ją w przestrzeni. Linia gnije się, zakręca. CAD pozwala ci oglądać niemal natychmiast wszystko, co sobie wymyślisz.

Bez konieczności tworzenia setek prototypów.

Proces cyfrowy pozwala na pominięcie wielu faz. Ale wciąż wykonujemy prototypy, zwłaszcza gdy testujemy materiały. Są szczególnie użyteczne, kiedy naprawdę musisz naginać właściwości jakiegoś materiału, aby pasowały do twojego pomysłu. Bo, tak jak powiedziałaś, u podstaw tworzenia zawsze tkwi pomysł. Na początku, gdy jeszcze jest w postaci wyobrażenia, może pozostawać nieco zamglony. Ale potem staje się rzeczywistością – jako prototyp,

the Möbius strip. It solidifies that line in space. And then there was computer modeling, playing around with that program. Experimenting in a virtual 3D CAD space. That way, you are really able to kind of push the limits of what's possible. The material – fiberglass – is flexible, you can stretch it, do all sorts of things with it.

Drawing inspiration from nature on the one hand and 3D modeling on the other – is that where the dualism of your signature style comes from? Is that why your pieces are so organic and futuristic at the same time?

I think you're right. My designs are inspired by nature, it's a starting point. But at the same time, they are created with the use of many digital tools. That's how those designs are explored, communicated and eventually manufactured. That's how they are refined: you smooth down the roughness of the organic shape, tone it down and give it machine-made esthetics.

But there's still a man behind all that. How are ideas born in your head?

Out of curiosity, as it was in the case of E-turn. It was curiosity that made me ask the question: what would furniture created out of a single smooth line look like? A line like the one you make with your signature, but instead of being on paper, it's three-dimensional. The line twists and folds. 3D modeling and advanced CAD programs enable you to experiment with very fast live action.

So you don't need hundreds of prototypes.

The digital process allows you to skip some of those stages. But we do use prototypes, particularly in the phase of testing materials. In this case, you really have to stretch the material to fit the idea. Because, as you said,

projekt w programie CAD czy trójwymiarowy wydruk. To tylko przedłużenie technicznych możliwości.

Jeśli mowa o testowaniu właściwości materiału – z pewnością masz ciekawe doświadczenia z krzesłem „Cowrie”.

Pokażę ci coś (Brodie oprowadza mnie po swoim studiu przy użyciu kamery internetowej i z jednej z wielu półek wypełnionych prototypami zdejmuję 15-centymetrowy model „Cowrie”. Jest tam także leżak „Cowrie” i płaski owalny arkusz – to krzesło „Cowrie” jeszcze przed uformowaniem w swój niezwykle kształt). To właśnie „Cowrie”, tyle że jeszcze niepowyginane.

Sklejkę chyba dość trudno się wygina i modeluje?

To prawda. Ale gdy pracuje się z tymi wszystkimi materiałami, zdobywa się wiedzę. Zaczynasz rozumieć, jak daleko możesz się posunąć w eksperymentach. Myślę, że to jest właśnie moja nisza. Dorastałem, robiąc meble, eksperymentując z tworzywami. Pracowałem wyobraźnią i rękami. Testuję materiały, ale też je rozumiem. Wiem, co zrobić, żeby drewno nie pękło. Pracując nad „Cowrie”, analizowaliśmy ergonomię słynnych krzesel, które odniosły sukces: projektów Charlesa Eamesa, Carla Hansena i innych. Zastosowaliśmy ją w „Cowrie”, najpierw na ekranie, potem w prototypie. Gdy poszliśmy do fabryki, żeby zlecić produkcję, patrzyli tam na mnie, jakby chcieli powiedzieć: „Brodie, oszalałeś! Tego nie da się zrobić z drewnem, bo pęknie!”. Wtedy pokazaliśmy im prototypy, żeby udowodnić, że to jednak możliwe.

„Cowrie” to kluczowy element dużego projektu „Made in Ratio”. Wydaje się, że w swojej karierze osiągnąłeś ten etap, w którym funkcja nabrała większego znaczenia. Wcześniej pozostawała w cieniu formy.

Masz na myśli to? (Brodie sięga po niewielki model ławki „Remix” zaprojektowanej w 2008 roku). To prawda, ale założenia tego projektu były zupełnie

inne. „Remix” to limitowana seria dla kolekcjonerów. Wciąż zdarza mi się realizować tego rodzaju projekty z przeróżnych materiałów. Natomiast w „Made in Ratio” chodzi o znalezienie właściwych proporcji między formą a funkcją, między starym a nowym. Chodziło o zrobienie czegoś bardziej dostępnego i praktycznego. „Made in Ratio” sięga do historii rzemiosła, do początku mojej nauki zawodu. I łączy je z technikami cyfrowymi. W ten sposób byliśmy w stanie zrobić interesujące krzesło z jednego kawałka sklejkki.

Czy uważasz „Made in Ratio” za swój najważniejszy projekt?

W tym momencie to właśnie on angażuje mnie najbardziej. Ale nie mam pewności, czy jest najważniejszy. Wcześniej w mojej karierze dostałem szansę i mogłem pracować z Kundalini – najpierw była lampa „Morphie”, potem „E-Turn”, który naprawdę stał się przełomem, a później lampa „Clover”. Jednocześnie robiłem limitowane edycje, takie jak „Remix” czy krzesło „Reverb”. To były ważne projekty. Miałem doświadczenie z produkcją masową i z obiektami dla kolekcjonerów. Pomiedzy tymi dwoma obszarami powstało „Made in Ratio”, autorska marka, która zwraca się ku korzeniom, ale w bardzo nowoczesny sposób.

Ile „Remiksów” powstało do tej pory?

12. To seria 10 sztuk i do tego dwa prototypy. Wszystkie zostały sprzedane, pojechały do Nowego Jorku, Londynu, Paryża, Los Angeles, jedna jest w Australii.

Miło byłoby je czasem odwiedzić...

Niestety nie mam okazji często ich widywać. A rzeczywistość byłoby miło. Bo jako twórca miałem z nimi kontakt jedynie przez bardzo krótki czas, a potem wyjechały, by wieść własne życie. Mam nadzieję, że tam, gdzie są, przynoszą radość wielu ludziom – a przynajmniej swoim właścicielom.

there’s always an idea behind all that. At first, it might be a little foggy in your mind and imagination, but then it comes to life, whether it’s through creating prototypes, digital modeling or 3D printing. Those tools are just extensions of what’s possible and what we can do.

Speaking of testing the material: there must be a particularly interesting story behind the Cowrie chair.

I’ll show you something (Brodie takes me on a tour of his studio with the use of his Webcam and from one of his many shelves filled with similar pieces, he takes a 15-centimeter model of the Cowrie chair. There’s also the Cowrie rocker and a flat oval sheet: it represents the Cowrie chair before it was transformed into an actual chair). This is Cowrie but you have to fold it.

Plywood must be quite difficult to fold.

It is, but when you’re working with these materials and you have this foundation of knowledge, you understand how far you can push them and experiment with them. I guess that’s my niche. I grew up making things, challenging materials, creating things with the use of my imagination and my hands. I push and stretch materials, I understand them. I don’t push them too far. This process was longer in the case of the Cowrie chair. We analyzed the ergonomic qualities of famous chairs, such as Charles Eames lounges, Carl Hensen pieces and other successful designs. We used the results of our analysis to design Cowrie, first on the screen, then as a prototype, version after version. When we went to the factory, they looked at me as they were saying: “Brodie, you’re crazy! That’s not possible with wood, it will break”. And

then we showed them the prototypes we had made to prove it’s possible.

The Cowrie chair is a key element of your big project, Made in Ratio. I think this is a stage in your career where the function became somewhat more important. In your earlier designs, it was way behind the form.

You mean this? (Brodie shows me a small prototype of the Remix bench designed in 2008) Yes, that’s true, but in the case of this piece our goals were completely different. Remix was a limited series for collectors. I still design such things using various types of materials. The Made in Ratio collection is about finding a perfect proportion between old and new, between form and function. I wanted to create something more functional, accessible, affordable, more down to earth. Made in Ratio is referring to the history of craft, drawing from the heritage of craftsmanship, my professional foundations. And then it merges them with digital techniques. As a result, we were able to create an interesting chair out of one piece of plywood.

Do you consider Made in Ratio as your most significant project?

Currently, I mostly focus on this project. But I’m not sure it it’s the most important one. Early on in my career, I was given the opportunity to work with Kundalini: first, there was the Morphie lamp, then the E-turn bench which was really big and then there was the Clover lamp. I also designed limited editions of the Remix and Reverb chairs. They were pretty significant as well. I had experience with mass production and with pieces for collectors. And in between those two there’s Made in Ratio, an original label which is trying to get back to basics but in a very modern way.



How many Remix benches have been made to date?

I guess we’ve made twelve pieces. A limited edition of ten pieces and two prototypes. They were all sold and went to places such as New York, London, Paris, Los Angeles, there’s also one in Australia.

It would be nice to go and visit them someday...

Unfortunately, I don’t get to visit them too often but it would be good to see them occasionally. You only see them for a very short period of time and then they go off to have very private lives. I hope they’re enjoyed by many people or at least by their owners.

If you were to save just one of your designs for future generations, which one would it be?

Maybe Remix. I think this is the one that kind of includes absolutely everything. Are you surprised?

Yes. I thought you’ve evolved towards simpler design, towards basics, such as the Cowrie chair. I though you left fiberglass behind you.

Not really. In my studio, we are working on some private commissions at the moment. They’re tables quite similar to the Jet Desk I did for Swarovski in 2008. It might be an evolution but sometimes I return to those stages of my career and they are certainly not closed forever.

What was the starting point for the Remix bench?

I was working on another project with a colleague of mine. We were casting concrete into molds and wasted a part of it. We were doing all those tests





Gdybyś miał zachować dla potomności tylko jeden ze swoich projektów, na który byś się zdecydował?

Chyba właśnie na „Remix”. Myślę, że to w nim zawarłem absolutnie wszystko. Dziwi cię to?

Dziwi. Myślałam, że ewoluujesz w kierunku prostszych projektów, takich jak „Cowrie”, że czas włókna szklanego masz za sobą.

Niezupełnie. Pracujemy teraz w moim studiu nad prywatnym zamówieniem na stoły bardzo podobne do „Jet Desk”, które zaprojektowałem dla Swarovskiego w 2008 roku. Być może ewoluowałem, ale czasami wracam do wcześniejszych etapów mojej kariery, które wcale nie są zamknięte.

Jak to się zaczęło z „Remiksem”?

Pracowałem z kolegą nad zupełnie innym projektem. Wykonywaliśmy odlewy z betonu. Lejąc go, część zmarnowaliśmy, robiliśmy kolejne testy i ta praca zaczęła nas trochę za dużo kosztować. Zastanawiałem się nad materiałem, który mógłbym wykorzystać w obróbce metodą CNC (sterowaną komputerowo). Krótko mówiąc, szukałem surowca na przemiał. Zauważyłem, że w pracowniach zostaje masa odpadów. Żadnego z nich nie jest na tyle dużo, żeby można było cokolwiek z nim zrobić. Pomyślałem, że dałoby się je połączyć. Skoro z każdym z tych materiałów można pracować w tej samej technice, dlaczego by nie użyć wszystkich razem? „Remix” to miks materiałów z odzysku, które tworzą kolejne warstwy.

Wymień te warstwy.

(Brodie bierze do ręki mały model „Remiksu” i kolejno wskazuje). Są tu sklejka, płyta wiórowa, akryl, corian, płyta pilśniowa i wiele innych rodzajów sklejki. Ławka w pełnym wymiarze ma 44 warstwy różnych materiałów. Z tego, co powstało maszynowo, wycięliśmy mebel. Cięcia prowadzone pod różnymi kątami sprawiają, że warstwy wibrują, są dynamiczne.

and it started to become quite expensive. I was thinking about materials that could be used in the CNC process. Basically, I was looking for waste materials. And I noticed that a lot of workshops had all these leftovers: there's never enough to make anything, but if you put them all together, there's plenty of material. If you can work with them individually, using the same technique, why wouldn't you just mix them all together? Remix is a mix of recycled materials. They create layers.

Name some of these layers.

(Brodie shows me the little Remix prototype and names its elements) You have plywood, chipboard, acrylic, corian, hardboard, other types of plywood. In its full size, the bench has 44 layers. And then the piece is cut out by a machine. The angles of the cut make the layers look uneven, more dynamic and interesting.

And then there's the shape.

The shape is very abstract. It could be a chaise longue, it could also be a bench. How you interact with it from a functional point of view really is an interpretation of the user. To be honest, people don't really buy them to sit on them.

This seems to be an interesting attitude of a designer towards functionality...

It's just an object, but it works. It's like when you're walking in the countryside and you need to sit down, you just look for the perfect rock or a tree trunk. And you give it its function. That's exactly how you can interact with Remix.

A jak określiłbyś kształt ławki?

To abstrakcja. Można nazwać to ławką, równie dobrze szezlongiem. To, jaką funkcję przypisze się temu obiektowi, zależy w dużej mierze od interpretacji użytkownika. Szczercze mówiąc, ludzie raczej nie kupują „Remiksu” po to, żeby na nim siedać.

Ciekawe podejście projektanta do funkcjonalności przedmiotu.

To tak, jak w sytuacji, gdy podczas spaceru na łonie natury zapragniesz nagle usiąść. Szukasz odpowiedniego kamienia czy zwalonego pnia. To ty nadajesz mu funkcję. Dokładnie tak samo możesz wejść w interakcję z „Remiksem”.

Myślę, że tworząc „Remix”, bardziej zbliżyłeś się do rzeźbiarza niż do projektanta. Zresztą twoje wcześniejsze prace bardzo przypominają rzeźby, nie sądzisz?

Zgadzam się. Są skoncentrowane na pojedynczym obiekcie. I stworzone tak, aby oglądać je z każdej strony. Poza tym niektóre, tak jak właśnie „Remix”, są sprzedawane przez galerie.

Stałeś się sławny przed trzydziestką. Jak taki młody projektant może się przebić?

Nie doszło do tego z dnia na dzień, to wymagało ode mnie dużo ciężkiej pracy. Oczywiście miałem szczęście, bo dość wcześnie dostałem szansę pracy dla Kundalini. Dołączyłem do nich, mając 24 lata. Można powiedzieć, że włożyłem nogę w drzwi do wielkiego świata dizajnu. Sukces przyszedł wraz z drugim projektem, jaki dla nich realizowałem. Dzięki niemu zyskałem pewność siebie, przekonanie, że moje projekty znajdują uznanie wśród ludzi. I to zachęciło mnie do dalszych poszukiwań, wykorzystania mojego potencjału twórczego. W Kundalini nikt nigdy nie próbował mnie ograniczać, nikt nigdy nie powiedział: „Nie rób tego, to jest głupie”. Bardzo to doceniam.

I think Remix allowed you to concentrate rather on the sculptor than the designer in you. In general, your earlier works are very much like sculptures, don't you think?

I agree. They were more about celebrating a single object. This approach takes all angles into consideration. Also because pieces like Remix are sold by galleries.

You've made a big name for yourself with the E-turn bench when you were still under 30. How can such a young designer make such a success?

It didn't happen instantly, it took a lot of hard work. Of course, I was quite fortunate early on, as I was given the opportunity to work with Kundalini. I started working with them when I was about 24. But that was more of a foot in the door than instant success. The real success came with the second product. E-turn gave me a certain confidence, a feeling that that there is an audience for my work. It inspired me to really push myself as a creative individual. Nobody from Kundalini ever tried to impose any limitations on my work. They never said: "Don't do that, it's stupid". And I really appreciate that.

Two years ago you were so kind as to pass some of your knowledge to young Polish designers. How did you like Poland?

I was a special guest at the Arena Design 2014 during the Poznan International Fair. It was fantastic, I loved the hospitality, the passion for design and the industry. Poland has such a big manufacturing base which was really impressive that week. I suppose design is only a very small part of this industry, a kind of a cherry on top. But young designers from universities

Dwa lata temu byłeś tak miły i podzieliłeś się swoją wiedzą z dziedziny dizajnu z polskimi projektantami. Jak zapamiętałeś Polskę?

Byłem gościem specjalnym na Arena Design 2014 w Poznaniu. Było fantastycznie, gościnność, z jaką mnie przyjęto, i wasza pasja do dizajnu zrobiły na mnie wielkie wrażenie. Polska ma ogromne zaplecze produkcyjne, które podczas tego eventu pokazało się z mocnej strony. Dizajn stanowi tylko niewielką część tego przemysłu. Ale młodzi projektanci z uniwersytetów zrobili świetne pokazy. Ja miałem niewielką wystawę swoich prac i spotkania autorskie, które stanowiły część trzydniowego programu.

Masz swój ulubiony materiał?

Gdybym musiał wybrać jeden, oczywiście byłoby to drewno. Szkło jest cudowne, metal też. Wszystkie mnie fascynują. Praca z każdym z nich uczy czegoś innego. Za każdym projektem kryje się pomysł, ale także historia jego wykonania. Szeźlong „Glacier” był kolosalnym osiągnięciem, jeśli chodzi o odlanie kształtu ze szkła na tak wielką skalę. Pracowałem nad nim z mistrzami z czeskiej Bohemii. I była to przede wszystkim apoteoza materiału, jakim jest szkło, próba poradzenia sobie z nim. „Reverb” i „Reverb Wire” są kosztownymi koncepcjami, które przenoszą w inny wymiar samą formę krzesła oraz możliwości tworzywa, z jakiego są wykonane. „Reverb” zrobiłem z jednego arkusza aluminium o grubości 3 mm, który jest napięty i wywinięty w kształt przypominający kapelusz grzyba. „Reverb Wire” bazuje na tym samym pomysle, ale zamiast blachy jest siatka, która rozciągając się, rozkwita w kształt kapelusza. Natomiast „Remix” to współlistnienie wielu różnych tworzyw, z których wycięto piękny, płynny kształt.

Czy jest materiał, z którym jeszcze nie pracowałeś albo nie pracowałeś wystarczająco dużo?

organized great shows. I had a lecture which was part of a three-day program and a small exhibition of my works.

What is your favorite material to design with?

If I had to choose one, it would obviously be wood. But glass is also amazing, metal as well. I'm fascinated by all types of materials. They have different qualities and working with them is a learning process. There's always a story of how the idea came about but also a story of the creation of the object itself. The story of making. For example, the Glacier chaise was an epic, colossal achievement which involved casting glass on a huge scale. I worked with Czech glass masters from Bohemia. And that was very much a celebration of the material and the process. The Reverb Chair and Reverb Wire Chair are really expensive ideas that are experimenting with the material's possibilities and the form of a chair. Reverb Chair is made out of a single sheet of 3-mm thick aluminum. It is extended and stretched into this mushroom shape. Reverb Wire Chair is the same chair but that expansion is expressed through the wired frame that is kind of blossoming into this shape. Remix is a union of all the different materials joined together, combined and transformed into something beautiful.

Is there a material you've never worked with or didn't work enough with?

We're currently starting to do some pieces with the use of carbon fiber, mirrors and marble which is a natural material but we're going to give it some amazing shapes.

Właśnie zaczynamy robić coś z włókna węglowego, luster i marmuru, naturalnego materiału, któremu chcemy nadać niezwykle kształt.

Będziesz go wyginał?

To niezły pomysł (śmiech). Spróbujemy go podgrzać i powyginać.

„Glacier” zawsze wydawał mi się nieprzyjazny.

Nie da się ukryć, że jest zimny. Został zaprojektowany w taki sposób, żeby oszalać swoim rozmachem. Jego wytwórcy szukałem dookoła świata – od tutejszych londyńskich pracowni, przez Nową Zelandię, aż po Kalifornię. Ostatecznie trafiłem do Czech. Odlewnicy z Bohemii są nie tylko mistrzami w swoim fachu. Oni biorą się do projektów, które inni uważają za niemożliwe. „Glacier” został odlany do góry nogami w gipsowej formie. Szklane kostki rozgrzano, rozpuściły się i spłynęły do formy. To był 90-dniowy proces, bo „Glacier” musiał stygnąć bardzo powoli. To naprawdę wielka masa szkła – 135 litrów. I gdy widzi się go na żywo, robi magiczne wrażenie, odbija światło, wibruje. Jest niezwykle.

Powstała tylko jedna sztuka?

Trzy. Były robione osobno, na zamówienie. Za każdym razem trwało to 90 dni, do tego jeszcze dodatkowe 2–3 tygodnie na wykonanie formy i jej wysuszenie. Bo wilgoć w gipsie może zakłócać proces odlewu, a wolisz raczej uniknąć takich zakłóceń, gdy inwestujesz czas i masę pieniędzy w szkło.

Ale gdy „Glacier” ostygnie, pozostaje zimny już na zawsze.

Dokładnie. A jeśli ktoś zapragnie się go pozbyć wcześniej, jest to możliwe, bo jest on w stu procentach degradowalny. Ale pieniądze zainwestowanych w niego niestety nie da się w ten sposób odzyskać.

Rozmowę przeprowadzono za pośrednictwem Skype'a. ▬

Are you going to bend it?

That's actually a good idea (Brodie laughs). We'll heat it up and bend it. As for the Glacier chair, it always struck me as not very user-friendly. It's true that it's a bit cold. It was designed as a fairly sensational object. My research took me all around the world, from New Zealand to California. But I ended up making it with Czech glass casters, who are the real masters of this craft. They take on crazy pieces that other people wouldn't think are possible. Glacier was cast upside down, in a plaster mold. Glass cubes were heated, then put inside, they melted and filled the form. This was a 90-day process, because it has to cool down very slowly. It's a lot of glass, 135 liters of it. And when you see it in real life, it has a very magical presence, it constantly reflects light and vibrates. It's a very special object.

Did you make just one piece?

No, we've created 3 pieces. They were made to order. Each took 90 days. With 2-3 additional weeks, because you also have to make the mold and heat it up so that the plaster would dry. If it's not completely dry, moisture can disrupt the casting process, which you don't want to happen when you invest so much money and time in the glass.

But once it cools down, it stays cold forever.

Exactly. And if you want to get rid of it, it's 100 percent recyclable. Unfortunately, you wouldn't be able to get your money back that way. ▬

vitra. at mesmetric® atelier



Przy zakupie fotela Vitra Eames Lounge Chair - Vitra Stool (projekt: Eames 1960 r.) w prezencie.
Salony Mesmetric: WARSZAWA ul. Burakowska 5/7 | GDYNIA al. Zwycięstwa 187 | www.mesmetric.com

