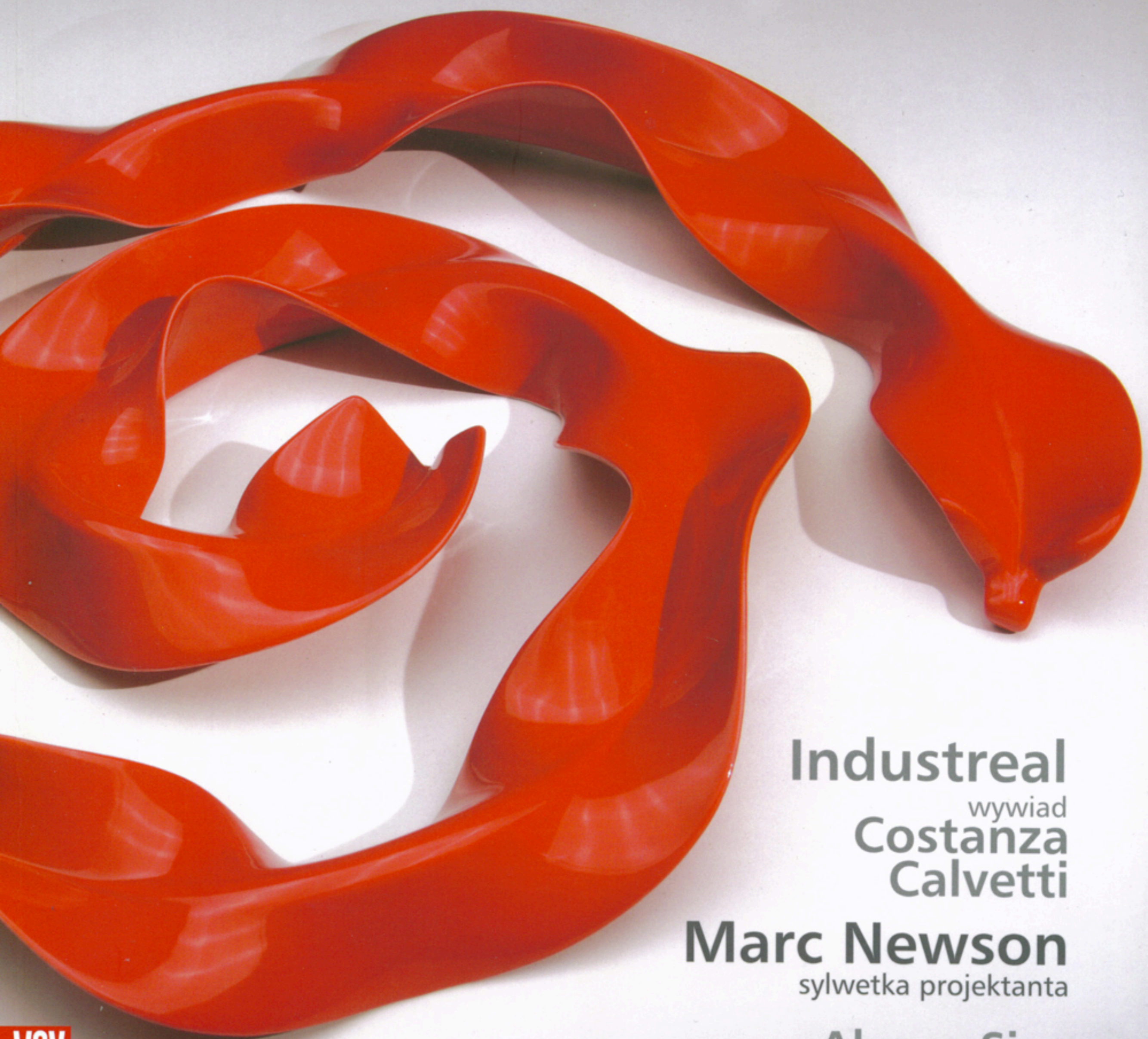


# VOX

N°003\_2006



**Industreal**

wywiad

**Costanza  
Calvetti**

**Marc Newson**

sylwetka projektanta

**Alvaro Siza**

wywiad  
**Mariusz Małecki**

26

sylwetka projektanta  
**Maria Makowska**  
**Piotr Stolarski**

28

wywiad  
**Ewa Gołębiowska**

30

człowiek i otoczenie  
**Tony Meneguzzo**

34

architektura  
**dyskretny urok Alvaro Sizy**

42

portfolio **Ramak Fazel**  
Killah Kibera/Nairobi, Kenia

46

design research  
**POGO**

54

Simon le Fou  
**moda i teatr**

56

materiały  
**LitraCon**

58

**info** wystawy, wydarzenia, konkursy

61

W poprzednim numerze Vox Design w tekście Justyny Kowalskiej „Pinknie!” o wystawie Mauricego Gomulickiego „Pink Not Dead!” wkraść się błąd w tytule wystawy, błędnie wydrukowano też nazwisko Genoveve Alvarez. Wystawa była w styczniu 2006 prezentowana w Garash Galeria w Meksyku, a nie jak podano w Muca Roma. Artystę oraz autorkę tekstu serdecznie przepraszamy.

Redakcja



**A MOTH A FLAME**  
design, to22  
foto: Ilvio Gallo

WYDAWCA:  
**VOX Industrie S.A.**  
Prezes Piotr Voelkel

DYREKTOR WYDAWNICZY:  
**Malgorzata Kempa**  
malgorzata.kempa@voxdesign.pl

REDAKTOR NACZELNY:  
**Dorota Koziara**  
dorota.koziara@voxdesign.pl

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:  
**Anna Wróblewska**  
anna.wroblewska@voxdesign.pl

SEKRETARZ REDAKCJI:  
**Justyna Zadworna**  
justyna.zadworna@voxdesign.pl  
redakcja@voxdesign.pl

MEDIA RELATIONS:  
**Monika Tokarska-Nyga**  
monika.tokarska@voxdesign.pl

REKLAMA:  
**reklama@voxdesign.pl**

PRENUMERATA:  
**www.voxdesign.pl**

WSPÓLPRACA:  
**Szymon Bojko, Nicola Dionizetti,**  
**Justyna Kowalska, Gabriela Sadowska,**  
**Maria Tucholska, Maria Voelkel**

FOTOGRAFICY STALE WSPÓLPRACUJĄCY:  
**Ramak Fazel, Tonny Meneguzzo,**  
**Bartosz Haduch, Tomasz Stepień**

REDAGOWANIE I KOREKTA TEKSTÓW:  
**Sława Makarowicz**

TLUMACZENIA:  
**Katarzyna Borys, Dorota Koziara,**  
**Julia Martinek**

PROJEKT GRAFICZNY, SKŁAD:  
**leader@leaderdesign.pl**

DRUK:  
**Krüger Plus**

NAKLAD:  
**5 000 egzemp.**

ADRES REDAKCJI:  
**Vox Industrie S.A.**  
ul. Gnieźnieńska 26/28  
62-006 Kobylnica  
Janikowo k/Poznań, Polska  
T [+48 61] 815 17 86  
kom. 601 534 688

# Industreal

wywiad  
**Costanza  
Calvetti**

„Tak archeolog odkrywa  
ślady cywilizacji ukryte  
w piachu.

Tak z Pompei wraca  
światło po wielu wiekach  
wypoczynku wśród  
zgliszczy.

Tak z pyłu rodzi się  
prawdziwy przedmiot,  
konkretny i mocny,  
oczywisty, chciany  
i ukształtowany, gotowy,  
by być zakupionym”.

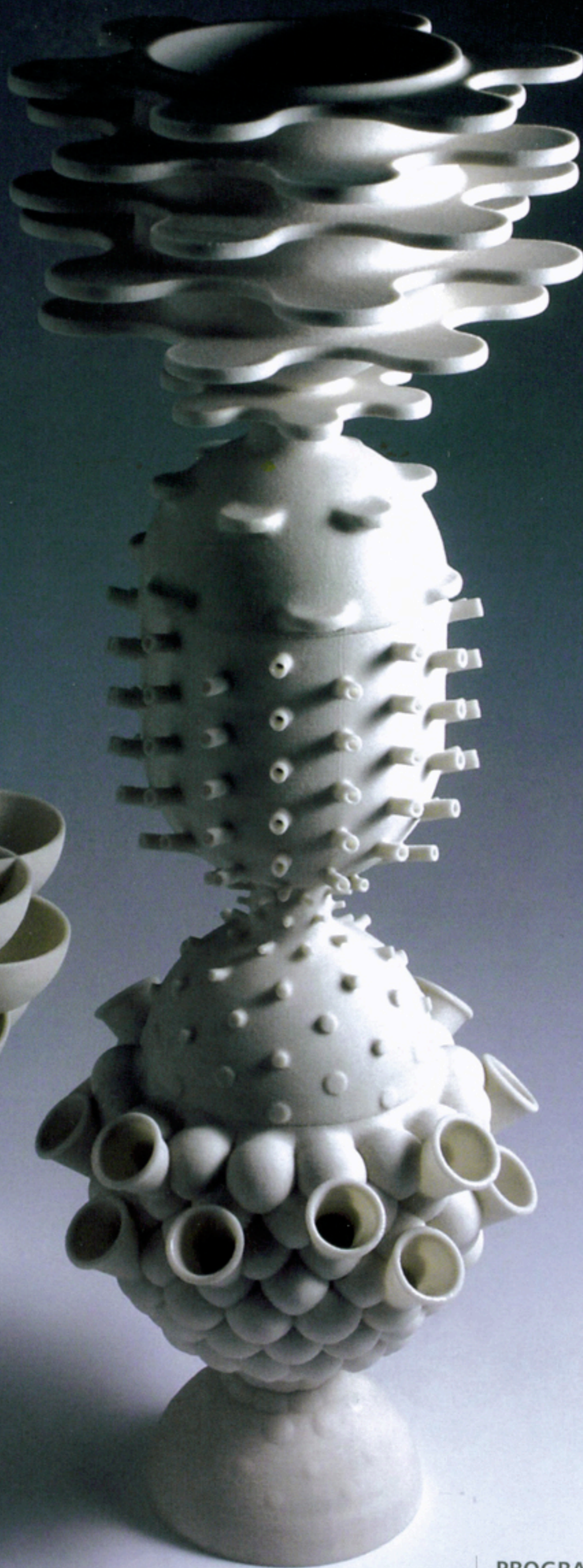


INDUSTREAL laboratorium poszukiwań nowych idei powstało w Mediolanie z inicjatywy inżyniera Costanzy Calveti i architekta Maurizio Meroni.

Do kolejnej wystawy w 2006 r. zaproszono znanego projektanta, w przeszłości współtworzącego grupę Memphis, Georga Sowdena.

Głównym założeniem tej inicjatywy jest poszukiwanie nowych, świeżych idei i wprowadzanie ich do produkcji. Cechuje ją dbałość o to, aby projektant nie musiał iść na wiele kompromisów, co jest powszechne w projektowaniu przemysłowym.

W tym przypadku poszukuje się najpierw ciekawych pomysłów wśród projektantów z całego świata, które później za pomocą programów 3D opracowywane są w komputerze, po czym przechodzą w fazę prototypowania metodą próżkową. Kolejnym etapem jest wprowadzanie tych produktów na skalę przemysłową do produkcji oraz ich dystrybucja.



**PROGRAMMATOTEM**  
design Radix & Steelandt  
foto Ilvio Gallo

**Dorota Koziara: Od kiedy istnieje Industreal?**

**Constaza Calvetti:** Industreal istnieje od 2004 r., zainaugurowaliśmy naszą działalność wystawą o tytule „In Dust We Trust” zrealizowaną przez ONEOFF w Mediolanie. Wzięło w niej udział ponad 30 projektantów.

Ekspozycja ta udowodniła, iż dziś techniki wykorzystywane przy realizacji prototypów zbliżyły się do metod produkcji do tego stopnia, że prototyp jest bardzo podobny do efektu końcowego, czyli produktu.

**D.K.: Jak zrodził się pomysł stworzenia tego miejsca?**

**C.C.:** Pomysł zrodził się ze spotkania designerów, których zaprosiliśmy do wystawy „In Dust We Trust”, i od sukcesu, jaki ta wystawa odniosła.

Początkową ideą było zaproszenie designerów do takiej akcji, wystawy, gdzie ich pomysły, najbardziej fantazyjne i śmiałe, byłyby zrealizowane bez żadnych ograniczeń, które często towarzyszą osobom projektującym dla przemysłu, oraz bez myślenia o marketingu, który często także ogranicza wizje dotyczące produktu. Dzięki tego rodzaju szybkiemu wykonywaniu prototypów można realizować pomysły dokładnie tak samo, jak wyobraża je sobie designer, bez pójścia na kompromisy.

Wszystkim naszym wystawom i eksperymentom Industrealu przyświeca idea absolutnej wolności pomysłów i realizacji prototypów, która tę swobodę respektuje. Kolejnym etapem po sukcesie wystawy ONEOFF było skierowanie niektórych pomysłów do produkcji przemysłowej, przy czym zawsze było respektowane ogólne założenie każdego przedmiotu, i wprowadzenie ich na rynek.

Pierwszym materiałem, w którym zrealizowaliśmy te pomysły na skalę przemysłową, jest porcelana. Podczas tegorocznego Salone del Mobile zaprezentujemy pierwsze przedmioty wyprodukowane przemysłowo, które będą w sprzedaży w wyselekcjonowanych przez nas miejscach, a za kilka miesięcy uruchomimy także sprzedaż online.

Naszą filozofią od samego początku jest stymulacja idei designerów bez zwracania uwagi na detale, które często trzeba zmienić, wprowadzając przedmioty do produkcji. Industreal poprzez poszukiwania materiałów i wykonawców pracuje nad tym, aby pomysły



**Nopully**  
design Giopato & Coombes  
foto Ilvio Gallo



**Café Pelé**  
design Julie Pfligersdorffer  
foto Ilvio Gallo



i ich realizacje nie różniły się od siebie i były wcielane w życie bez przeszkód, zgodnie z wyobrażeniami designera.

**D.K.: Między pomysłem designera a przedmiotem zrealizowanym, często wyprodukowanym, nie ma prawie wcale różnic. Jak wygląda w takim razie sam proces pracy nad projektem i doprowadzeniem go do realizacji czy produkcji?**

**C.C.:** Siła tej inicjatywy bazuje przede wszystkim na projektach. Pomysły designerów są najważniejsze, potem my pracujemy nad tym, jak wprowadzić je do produkcji, poszukując materiałów, które najlepiej oddadzą daną ideę, zawsze dbając przede wszystkim o to, aby powstało coś, co jest najbardziej do niej zbliżone. Industreal rozwija pomysły projektantów, opowiada o nich, organizując wystawy podczas corocznego Salone del Mobile w Mediolanie, zajmuje się realizacją prototypów i inżynieracją w szybkim tempie. Później następuje etap wprowadzania tych projektów do produkcji i w ten sposób powstają całe kolekcje przedmiotów, które odpowiadają w bardzo dużym stopniu temu, co wymyślił designer. Cały proces rozwoju produktu jest w rękach Industrealu.

**D.K.: Wasza działalność pozwala designerom na wiele eksperymentów.**

**C.C.:** Projekt zaczęliśmy w 2004 r. i od tego czasu zrealizowaliśmy 150 projektów, a około 75 z nich zostało wprowadzonych do produkcji i te zaprezentowaliśmy podczas Salone del Mobile w kwietniu tego roku.

Od dwóch lat wcielamy w życie pomysły, nie będąc firmą produkującą na skalę przemysłową. Nie byłoby to możliwe

bez intensywnych eksperymentów i doświadczeń. Dla Industreal rzeczą najważniejszą są eksperymenty, poszukiwania. Włączamy do tej akcji coraz więcej projektantów, stymulując ich i próbując realizować jak najlepiej ich zamierzenia.

Wielu artystów, którzy współpracują z nami od samego początku, rozwija się razem z nami i od etapu wystaw doszli do gotowych produktów. Stymulujemy ich, mówiąc, że wszystko, cokolwiek wymyślą, jest możliwe do zrealizowania, bez limitów.

**D.K.: Kim są osoby, które dotychczas zaprosiliście do współpracy?**

**C.C.:** Dzisiaj to około 150 designerów z całego świata, którzy pracują w prestiżowych studiach, także studenci, którzy zademonstrowali nam ciekawe projekty.

**D.K.: W jaki sposób szukacie projektantów?**

**C.C.:** Początkowo robiliśmy to, rozmawiając po prostu w Mediolanie, gdzie jest mnóstwo studiów projektowych, do których przyjeżdżają młodzi ludzie z całego świata po to, aby zdobywać u mistrzów nowe doświadczenia. Później nasze poszukiwania talentów rozwinęły się na skalę międzynarodową, także dzięki kontaktom ze szkołami, uczelniami i uniwersytetami. Kieruje tym sztab zatrudnionych osób, który dziś ma ogromną bazę danych.

**D.K.: Co zaprezentowaliście podczas tegorocznego Salone del Mobile?**

**C.C.:** W kwietniu tego roku zaprezentowaliśmy wystawę pt. „Dream”, na której 60 designerów pokazało swoich 60 snów. To już trzecia nasza wystawa o poszukiwaniu idei.

Jednocześnie właśnie w tym roku na wystawie Industreal zaprezentuje pierwsze kolekcje 60 przedmiotów z porcelany, materiału najbardziej odpowiedniego do realizacji tych pomysłów na skalę przemysłową. Pochodzą one z trzech wystaw „In The Trust” 2004, „Models Ideas” 2005 i „Dream” 2006.

**D.K.: W jakich miejscach na świecie można kupić już wasze przedmioty?**

**C.C.:** Na razie Industreal istnieje we Francji, Anglii, Norwegii, we Włoszech, w różnych wyselekcjonowanych przez nas punktach. We Włoszech nasze przedmioty są na Triennale w Mediolanie i w Lingotto w Turynie. Wszystkie produkty Industrealu będą niedługo dostępne na całym świecie, a także w sprzedaży online na stronie: [www.industreal.it](http://www.industreal.it) ■

#### INDUSTREAL

[www.industreal.it](http://www.industreal.it)

via Luigi Nono, 7

20154 Milano, Italy

tel. +39 02 36517890

fax +39 02 342290

rozmawiała  
Dorota Koziara



**PROGRAMMATOTEM**  
design Radix & Steelandt  
foto Ilvio Gallo

**Nopully**  
design Giopato & Coombes  
foto Ilvio Gallo



**Panier Percé**  
design Vautrin & Delvigne  
foto Ilvio Gallo

