



PROLOG

Designblok Cosmos

Ten designers and
ten objects. Ten stories,
methods and
approaches to shaping
the contemporary
object world. Objects
in space for sharing
emotions, sensations
and ideas. An exhibition
as a symbolic mission.

Assimila Principes de Typografia

Designblok Cosmos
Intergalactic beauty
of Czech design

DESIGN
COSMOS
INTERGALACTIC
BEAUTY
OF CZECH
DESIGN

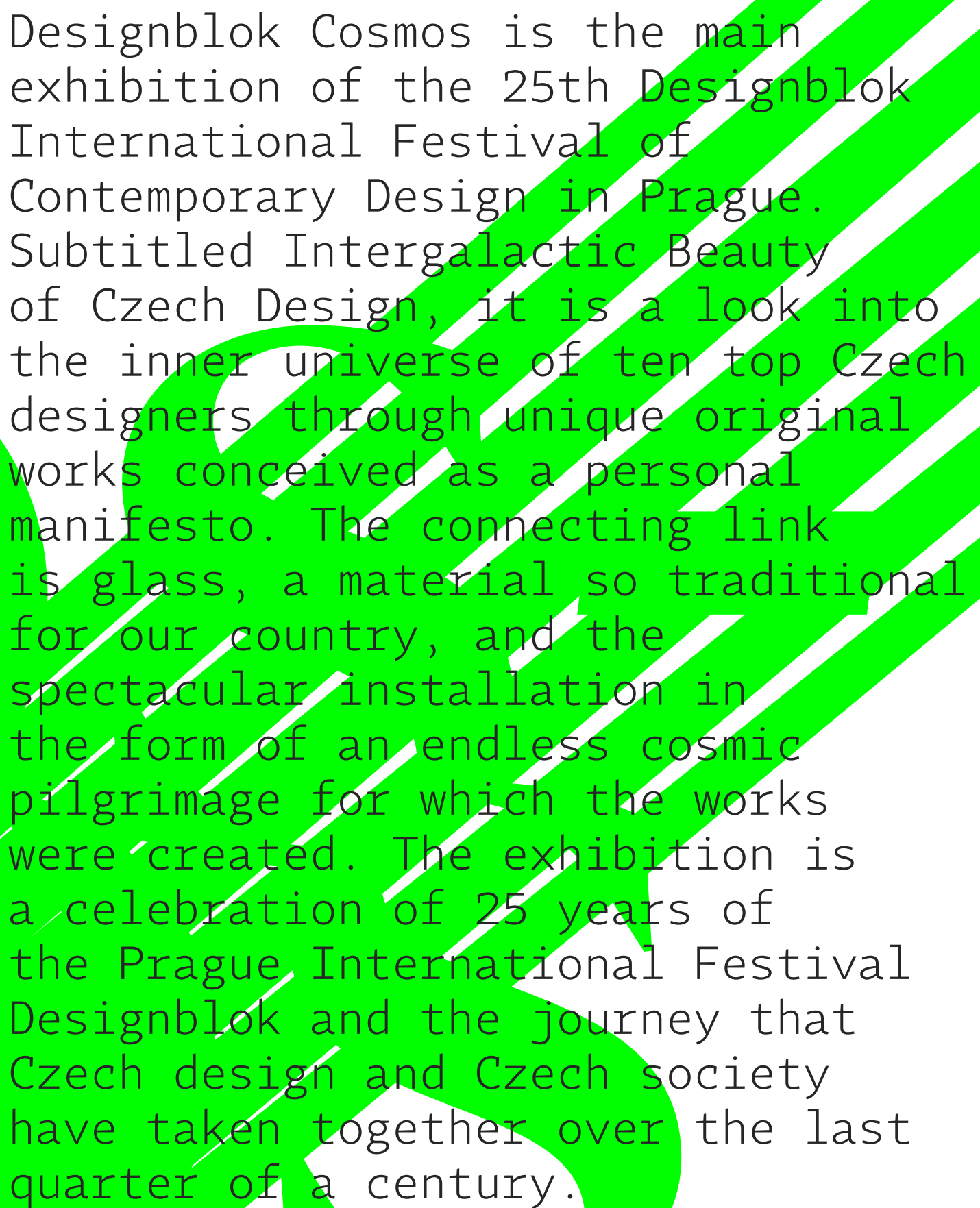


Curators:

Jana Zielinski, Jiří Macek

Photography:

Václav Jirásek



Designblok Cosmos is the main exhibition of the 25th Designblok International Festival of Contemporary Design in Prague. Subtitled Intergalactic Beauty of Czech Design, it is a look into the inner universe of ten top Czech designers through unique original works conceived as a personal manifesto. The connecting link is glass, a material so traditional for our country, and the spectacular installation in the form of an endless cosmic pilgrimage for which the works were created. The exhibition is a celebration of 25 years of the Prague International Festival Designblok and the journey that Czech design and Czech society have taken together over the last quarter of a century.



Welcome!

Designblok Cosmos

Twenty years ago, the Designblok international festival of contemporary design emerged from the mists of the less well-developed Czech design scene. Today we can confidently talk about a galaxy of stars of Czech design, their collaboration with the private sector, and the creation of a huge number of Czech brands that are becoming the family silver of the Czech Republic and its ambassadors to a galaxy far, far away.

To mark the festival's twenty-fifth anniversary, and following a consultation with the oracles, those agents of all that is visible and invisible, we have organised the Designblok Cosmos representative exhibition of Czech contemporary design. We see the exhibition as the Designblok manifesto made flesh. Designblok has, from the beginning, promoted the development of the Czech design scene, worked with top designers, supported young designers, provided a link between designers and the private sector, promoted awareness among the general public, and represented Czech design abroad. All of this is given expression in the exhibition, which is conceived as an exterior event in the form of an easily portable space capsule, a voyager. This travelling gallery presents 10 original glass works by 10 top Czech designers with a strong connection to Designblok. Jakub Berdych, Dechem Studio, Lucie Koldová, Václav Mlynář, Lukáš Novák, Jiří Pelcl, Rony Plesl, Tadeáš Podracký, Maxim Velčovský and, of course, the overall designer of the Designblok Cosmos project, Jan Plecháč, have created for the exhibition original works that utilise light in glass and represent not only their free approach to creation and glass as a material, but also the various technologies used in production, the know-how of Czech factories and manufactories, craftwork and the latest approaches, experimentation and tradition: all that is made possible by glass, a material that holds special meaning for the Czechs.

At the same time, Cosmos has other connections. It works with reflections and infinity, while leaving unanswered the question of whether the universe is finite or not - just like the mystery of human inspiration. However, it also adopts the position that the opinion that the inner universe is a reflection of the outer, and vice versa. It hides itself within us, and we manifest it to the outside world through our work. Designblok Cosmos aims to bring awareness, propagate the good name of Czech design, and be a bearer of light.

Pythagoras believed that the cosmos was the opposite of chaos, darkness, “a dark abyss where no shapes exist.” We have conceived Designblok Cosmos to be the bearer of the shapes of works created by the elite of the Czech design scene in cooperation with the best manufacturers and artisans. We believe that this exhibition will encourage the general public in both the Czech Republic and abroad to explore the universe of Czech design, while at the same time inviting every visitor to immerse themselves in their own inner world/universe.

We also imagine Cosmos as a symbolic messenger, to be carried into orbit and convey a message about the skill of Czech designers and the craftsmanship of Czech manufacturers.

The exhibition will be first presented at Designblok 2023, after which its first international stop will be Milano Design Week in 2024. “Cosmos” means “world” in Greek. We are sure that Designblok Cosmos will visit many countries and be a star ambassador for Czech design and Designblok itself. The initiator of the exhibition was the PPF Foundation, without which Designblok Cosmos would not have been possible.

Jana Zielinski
Curator, Designblok director

A Universe in a Box

Create a manifesto object. A terrible assignment. Create the best thing you’ve ever created in your life, now is the time to stand out. Only we didn’t want that, and we soon made it clear. The assignment for the Designblok Cosmos exhibition was precisely the opposite: total freedom. Design the thing you wish to design, the object that is most of all about you, your relationship to the object world, without having to think about sales or functionality, that is, if you don’t want to think about them. We wanted each artefact to be about the specific creators, their joy and their story. “Let’s make time for ourselves,” we said.

We would occasionally get together, perhaps for lunch, sometimes casually and in passing. We talked a lot, and sometimes did nothing at all. We let time pass. Gradually the outlines of concrete objects began to emerge from our correspondence and meetings, quite disparate, to be honest. But the more we delved into their genesis, the more another dimension of the common story began to emerge – a connectedness of difference. And the closer the individual authors were to the final result, the stronger this connectedness came to the fore, until finally a whole universe of design appeared before us. Humility towards utility and function as well as admiration for the boundlessness of imagination, social responsibility, references to the past, mockery of hubris and personal confession... and always a great understanding of material, technology and craft. Each thing different in a single space, whose boundaries we have blurred to help us enter into other contexts.

Every day, each of us defines our own universe through the objects, information and people we surround ourselves with. A universe of both objects and people. And through them, our inner universe above all. Similarly, for twenty-five years now, we have been constructing, and year after year, trying to refine the universe that we open up to new design projects under the name Designblok. It is underpinned by simple rules – the pursuit of understanding, openness and collaboration. It is on these very foundations that we built the Designblok Cosmos exhibition, a symbolic gateway to Designblok, inviting to journeys of discovery.

The accompanying catalogue forms another layer of the exhibition. It too constitutes a gateway, as it is a summary of the premises, methods and perceptions of the individual artists. That is why its

main part consists of interviews conducted along a single axis of questions. The questions as well as the answers are part of the exhibited objects, just like the emotions that we have tried to intensify in the exhibition by the way they were installed. All three components are essential ingredients of the exhibition, as is the case for each edition of Designblok.

I've always been interested in the stories behind the objects. From where they originated and to what they have led. Lines of interconnected stories that trigger yet other storylines. Why one vase looks this way, and another looks that way, why I like the first one but the second one less, and why I think someone who gave it its shape liked it, and why that someone gave the vase its shape in the first place? What made them do it? What did they imagine and dream of? With a printing press, an engine, steel joints, fibre optic cables, an orbital station, a cell phone, an e-shop, or virtual networks, it's quite obvious, the dreams are imaginable, but with a light or a vase? What about the mug on the table, or the table under the mug? Why a table at all and why a mug? And yet, it is these objects that we are surrounded with relentlessly, daily, invisibly and fundamentally.

I am standing in the middle of the flickering coordinates of our traveling exhibition. Ten artefacts that were created under extraordinary circumstances will certainly never become these invisible objects, yet they have grown out of their existence in a world that is increasingly defined by the constant presence of objects. It is in the contrasting nature of the two object worlds that the cosmic dimension of the exhibition seems to be hidden, at least for me. It lies not in the cybernetic infinity of the real universe, but in the necessity of understanding and knowledge, in the belief in the unity of diversity and the belonging of seemingly contradictory events. A universe in a box.

We created Designblok Cosmos as a miraculous delicatessen, as a restaurant at the end of the universe, from which it is possible to ascend to the farthest recesses of human perception. So enjoy. And wherever your thoughts lead you, Designblok takes place every year in the first week of October. In Prague. Welcome!

Jiří Macek
Curator, Creative Director of Designblok

We believe in Czech talent,...

... in courage, visions and dreams, and in the desire and ability to accomplish the extraordinary and leave a mark on the world. I am delighted that the PPF Foundation is successfully delivering on what we set as our main goal when we founded it four years ago - to help successful, ambitious Czech projects so that they can continue to grow, improve and shine even on the international stage.

There are many exceptional and talented people in the Czech Republic who have the determination and courage to follow their dreams and visions - to step out of their comfort zone and push past their own limits and the conventional boundaries of their fields. Our role includes helping them to raise the profile of their work abroad. The international reach and success of their projects then makes them more than just an inspiring endeavor - these ventures often become an investment that the Czech Republic can benefit from.

Designblok Cosmos, a unique travelling exhibition showcasing Czech glass design, dovetails perfectly with these principles and values. The theme and the choice of glass as the principal material are inspired by the centuries-old tradition of Czech glassmaking, which is respected and acclaimed throughout the world. The collection features works by contemporary Czech designers, who are gaining increasing international recognition, and we are confident that even greater potential can be tapped globally.

This is the reasoning behind the PPF Foundation's initiation and support of this exhibition. The premiere at this year's Designblok is only the beginning. A "world tour" promoting the excellent reputation of Czech design and talent will kick off in Milan in 2024. The project is also a perfect fit for PPF Group as the new general sponsor of the Designblok festival from this year.

Jana Tomas Sedláčková
PPF Foundation trustee



Designblok is this year celebrating its 25th anniversary, providing us with the ideal opportunity to look back, and indeed forward. Designblok Cosmos, our representative exhibition of contemporary design, might just be such an ambassador of new visions. As a mobile gallery, it will be showing ten original works of glass created by ten top Czech designers, all associated with Designblok. Glass has had strong ties to our country, its creators, and its producers for centuries now, the ideal medium with which to explore reality and a unique universe of shapes and meanings. The Cosmos exhibition takes visitors into the world of Czech designers, the mastery of Czech producers, its ambition being to raise awareness, to spread the good name of Czech design, to be a carrier of light. I believe that Cosmos will prove to be a successful mission both here at home and abroad, where it will soon be heading. My wish is for all visitors to the exhibition to enjoy the inspiring process of searching for and eventually finding their own universe, that which each and every one of us carries within, even if we might sometimes lose our way in there, or fail to even find it. Such is the power of art, the power of creation, the power of imagination; the power of Designblok. And just as the universe is infinite, so is our imagination, our inner world, and the possibilities we have of grasping it. I wish the Designblok Cosmos exhibition a successful journey!

Martin Baxa

Minister of Culture Czech Republic

25 Years of Designblok Prague

Designblok began back in 1999, making it the oldest design festival in Central and Eastern Europe.

Those to first attend included companies and brands already firmly established on the Czech market at the time: Konsepti, leading Italian furniture manufacturers, Belda, Klára Nademlýnská, Olga Chorchoj, Sipral, Vitra, and a few others. Designblok took its inspiration from the design festivals in Milan and London.

The initial idea was to introduce design to the professional public, but Designblok soon moved beyond this, particularly as a result of the breakthrough year of 2003, when Česká spořitelna became a partner and the first Designblok exhibition house was created, named Superstudio in line with the Milanese model. The Holešovice Brewery villa was thereafter taken over by designers, fashion designers, and global stars such as Droog Design and Werner Aisslinger.

Admission was free and publicity was aimed at the general public. Designblok started to reach out to young people, culture lovers, and anyone simply seeking out beauty and experiences.

Legendary exhibition spaces followed: the Neptun Botel, the Refining Workshops on Libeň Island, the Ball Game Hall, Riding Hall, and Belveder at Prague Castle, a factory in Thámová Street, and other premises provided by Real Estate Karlín Group - River Diamond, Holešovice Brewery, Žižkov Freight Station, DOX, Grandhotel Evropa, Mikulandská Primary School, Collorado-Mansfeld

Palace, and many others. For 5 years the main exhibition space was housed in the Prague Exhibition Grounds (Výstaviště), more specifically the Industrial Palace, and the Lapidarium of the National Museum, for 3 years Gabriel Loci, and for 3 years the Museum of Decorative Arts in Prague. The 25th edition is being held in the Trade Fair Palace (National Gallery Prague), the Museum of Decorative Arts in Prague, and the Ball Game Hall of Prague Castle.

Over time, Designblok has become a major international festival, accompanied by a far-reaching accompanying programme (talks, workshops, exhibitions by guests from abroad). The organisers of Designblok - Profil Media, its director Jana Zielinski and creative director Jiří Macek - also initiated the foundation of the Czech Design Academy, which has since 2006 been responsible for the Czech Grand Design Awards, the most prominent awards in the industry in this country.

With these activities, Designblok began achieving one of its main goals - to connect the design scene and industry. Czech companies took the example of exhibitors from abroad and entered into partnerships with designers, seeing them as core value, the hallmark of their brands. Over time, the percentage of Czech brands exhibiting at Superstudio began to rise. Some were revived and followed on from their own long-standing craftsmanship (TON, Preciosa, Botas), while others were completely new (Lasvit, Bomma, Brokis, USSPA, Festka, Ravak, mmcité, Egoé).

Throughout its time, Designblok has

consistently demanded the highest quality of its exhibitors. The application process is accompanied by selection procedure, in that designers and manufacturers must submit projects that describe their plans for the festival and document their portfolios. They are divided into three main sections. Openstudio - exhibition space for designers and schools, Superstudio - exhibition space for manufacturers and design retailers, and Art House - exhibition space for creators on the boundary of design and art who create collectible pieces.

In addition to the exhibition space organised by Designblok itself, the festival also spreads out to some 30-50 locations around the city: showrooms, galleries, and museums.

It was ten years ago now that Diploma Selection was launched, Designblok's key project in support of young design.

A competition to find the best European diploma theses was announced in cooperation with the Embassy of the Netherlands and EUNIC, involving two categories: product design and fashion design. Of the 150-200 or so entries, fifteen finalists from all over Europe are selected in each category. Product designers are showcased at an exhibition, fashion designers at a fashion show. What they do have in common, though, is the opportunity to defend their work in person in front of a prestigious panel of luminaries such as Milan gallerist Rossana Orlandi, Lina Kanafani, owner of the Mint Gallery in London, Tulga Beyerle, director of the Museum of Decorative Arts in Hamburg, Juliet Kinchin, curator of MoMa in New

York, curators Gilles Massé, Francois Leblanc, Agnieszka Jacobson, and many others. The winners are also chosen by journalists from prestigious magazines such as Vogue, ELLE, Dolce Vita, Domus, Dezeen, and others. Over time, a tight professional group of international supporters and friends/promoters of Czech design has formed as part of Designblok, a group that has named itself Design Family Prague.

Designblok has another programme of support alongside Diploma Selection, this time for Czech design students - Designblok Talent Cards. Every year, 4-5 students have the opportunity to exhibit at Designblok for free, PR service included.

Awareness-raising - spreading awareness of the importance of design in everyday life among the general public - remains one of Designblok's fundamental goals. This all begins with the youngest members of our audience - children under 15 years of age can come to Designblok for free, schools have group admission prices, and there is a school day for the public on the morning of the first day, accompanied by competitions for pupils and an additional education programme.

As well as supporting and developing the Czech scene, Designblok constantly strives to present the very best of international design and bring the Central European design scene to Prague.

One other objective of Designblok is to internationalise Czech design. It regularly sends Czech design to international exhibitions and festivals, most recently taking part in the Made by Fire exhibition produced by

the Moravian Gallery in Brno during Milano Design Week. In past years, Designblok has repeatedly presented itself at exhibitions in Milan, at the London Design Festival, and at similar festivals in New York, Vienna, Berlin, Bucharest, and other cities.

A number of major international stars have come to Designblok over its 25 years: Barber Osgerby, the Bouroullec brothers, Matali Crasset, Nora Fehlbaum, Ineke Hans, Jaime Hayon, Richard Hutten, Jasper Morrison, Raw Edges, Marten Van Severen, A. F. Vandevorst, Patricia Urquiola, and many others.

The sales and marketing directors of major global brands also regularly come to oversee their brand presentations at Designblok or to develop new business contacts and acquisitions (Alias, Cappellini, Ikea, Magis, Moroso, Vitra, and many others).

A number of Czech creators have become well-known and advanced their careers hand-in-hand with Designblok, initially the generation that grew up during the communist regime (Jiří Pelcl, Bóda Horák, Liběna Rochová, Božek Šípek, Rony Plesl, Olgoj Chorchoj). They were followed by the next generation of creators, strongly influenced by the transformations of the 90s (Maxim Velčovský, Jan Plecháč, Lucie Koldová, DECHEM, Hana Zárubová) and then the new generation, born into freedom, taking it for granted and looking to maintain continuity with the heritage of previous generations without the paradigm of a country undergoing political and economic transformation (Tadeáš Podracký, Lukáš Novák, Janský and Dunděra, and many others).

As the number of Czech design companies has grown, so too has the need to come together to promote the interests of Czech industrial design. In 2021, Designblok sparked the creation of the Association of Czech Industrial Design, which brings together companies that have the clear ambition of showcasing the Czech nation. The association is an umbrella organisation for manufacturers such as Bomma, Brokis, Egoé, M&T, mmcité, Lasvit, Preciosa, USSPA, and many others and intends to show that industrial design might just be crucial to our country's success. Cooperating with the government and raising awareness are the main areas of the association's work, and members of the association regularly exhibit at Designblok.

Designblok has since 1999 been considering issues that are crucial to the Czech design scene and to Czech society in general. Freedom, childhood, play, the city, water, the forest, sport, love, the future. Universal, global, human, essential to the Czech art and cultural scene in general. The 25th edition of Designblok is focusing on "Journey": after all, Czech design has travelled an incredible journey over the past quarter of a century, from prototypes and the sporadic inclusion of the designer's work in production to a well-developed consumer industry that makes great use of the work of designers to differentiate its products from its competitors.

The same transformation has come about in Czech society too, the development of democracy and the free market resulting in a shift from asking the question of

what design actually is to a time when its effect is entirely self-evident, in demand. Just as form follows function, so design follows consumer demand for quality products. And this demand is rising, in spite of all the crises the world throws at us.

Designblok was first staged in 1999, and so to exaggerate a little we might say that the 21st century is a century marked by the rise of design in the Czech Republic.

14

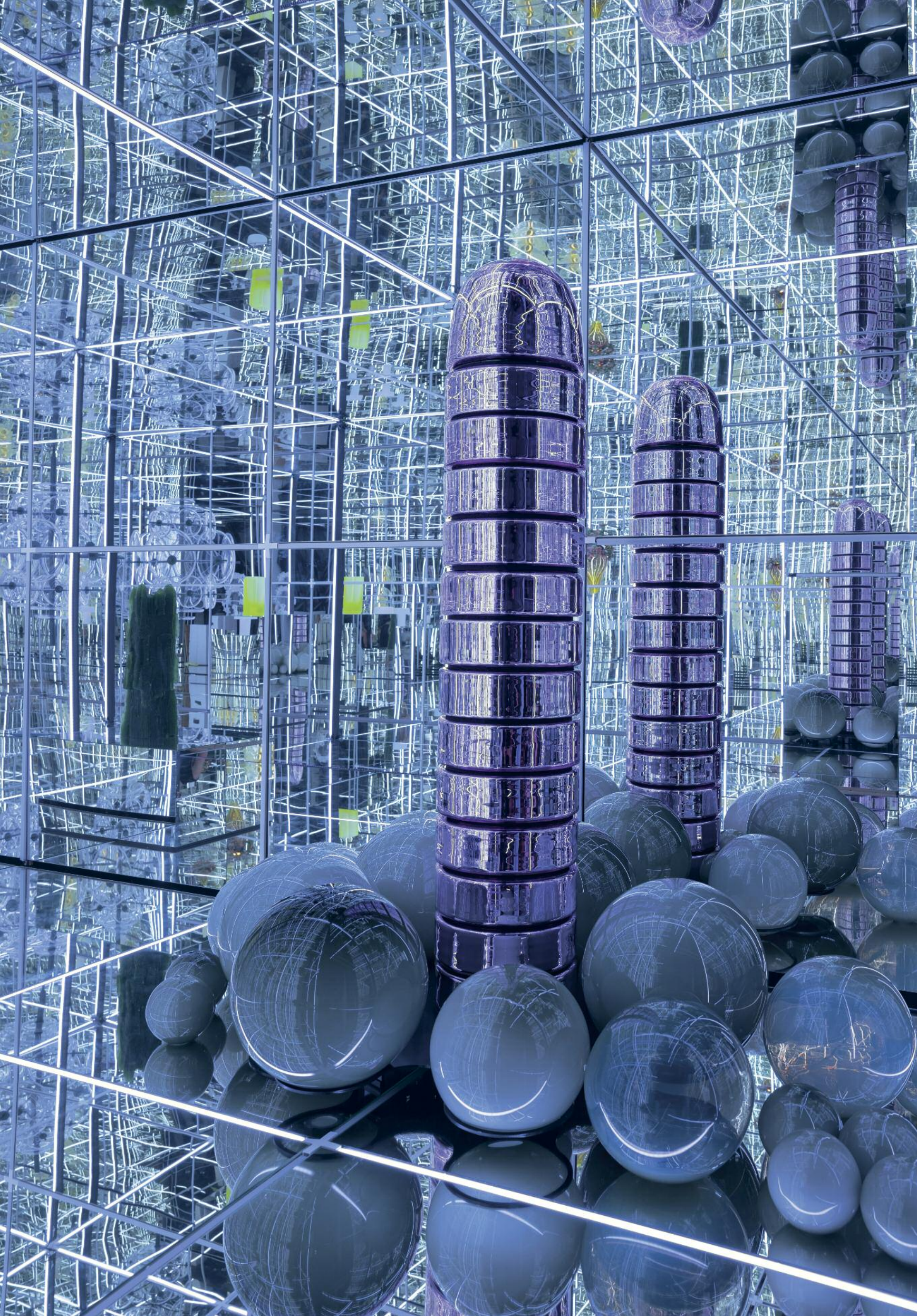
The mission of Designblok:

inspiration / networking / communication /
initiation / development of creativity,
industry and business

The fundamental principles of Designblok:

1. Selected exhibitors attend
2. Connecting the design scene and industry
(initiating the creation and development
of new products)
3. An international trade platform
(mediation of the latest innovations
in domestic and international design
by presenting major brands)
4. The development of Czech design
5. The internationalisation of design
(prominent guests from abroad at the
festival, media and economic missions)
6. The active search for and support
of young creative talents
(Diploma Selection and Talent Cards)
7. Encouraging local production and
the development of traditional crafts
8. An environmentally-friendly approach
to exhibiting and producing design
9. Developing approaches to thinking
and broader social issues and implementing
them in design, exploring the role of design
in society
10. Raising awareness among the
general public (school day for students,
talks, discussion platforms, programme
for young children)

Cosmos

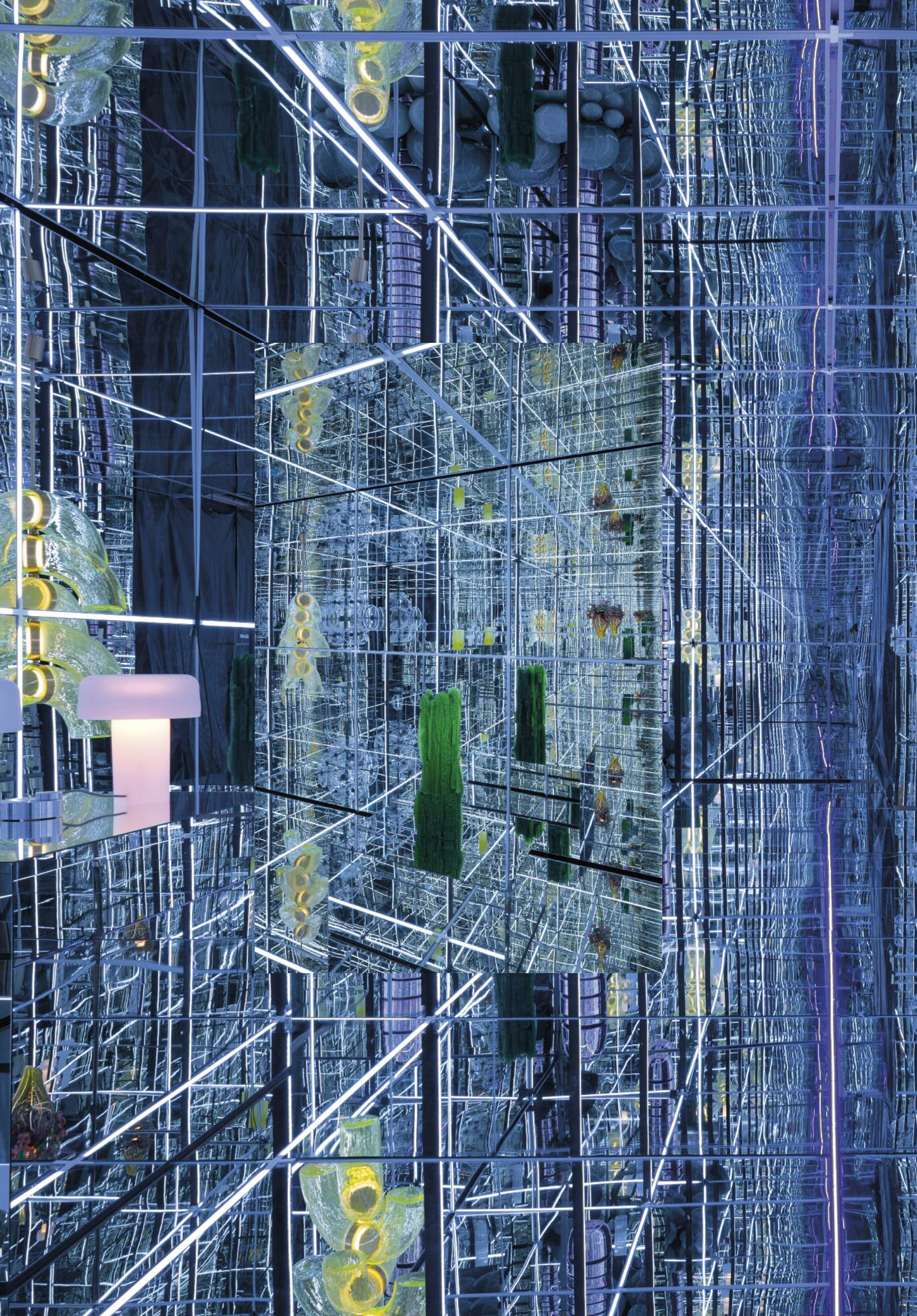






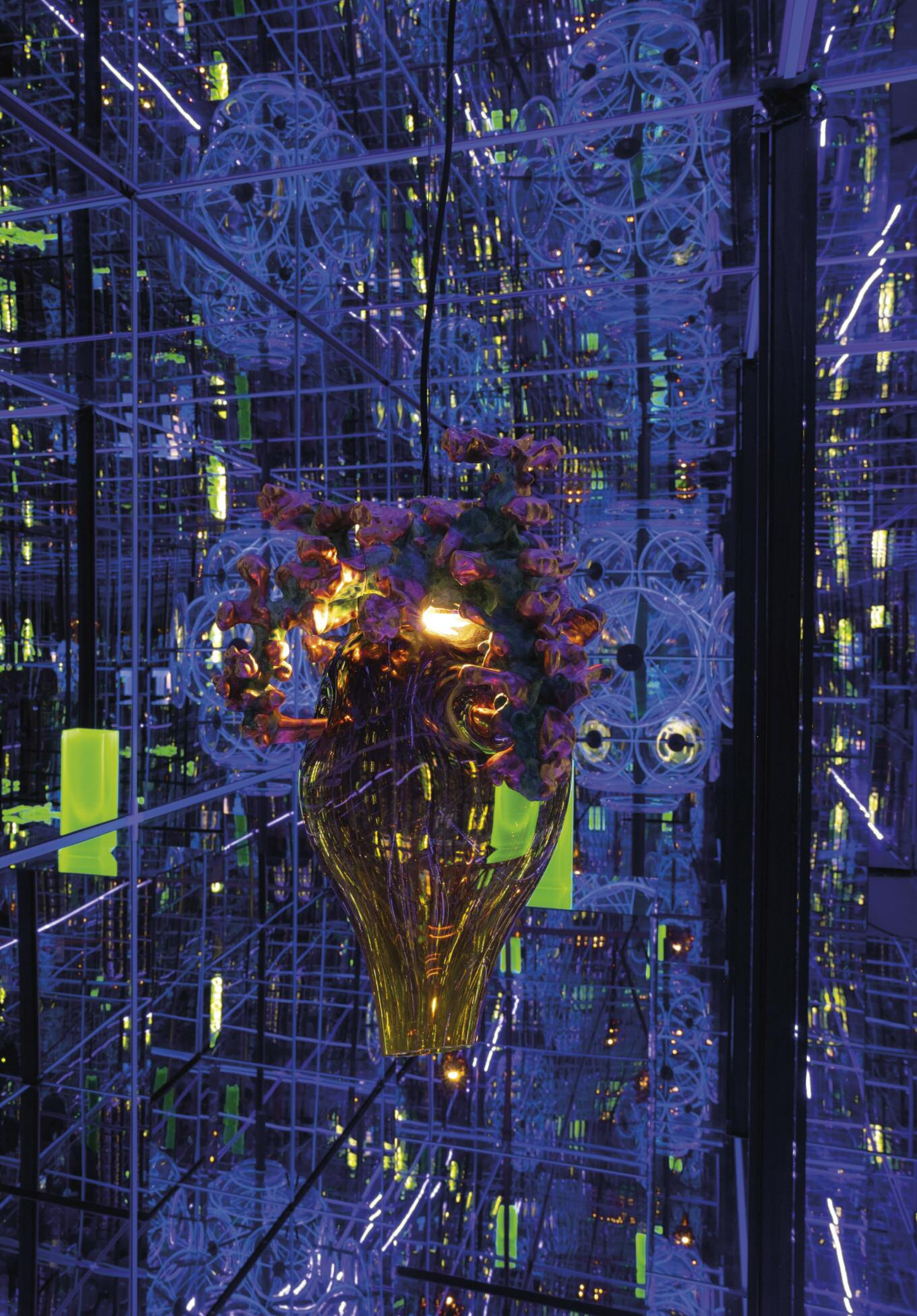


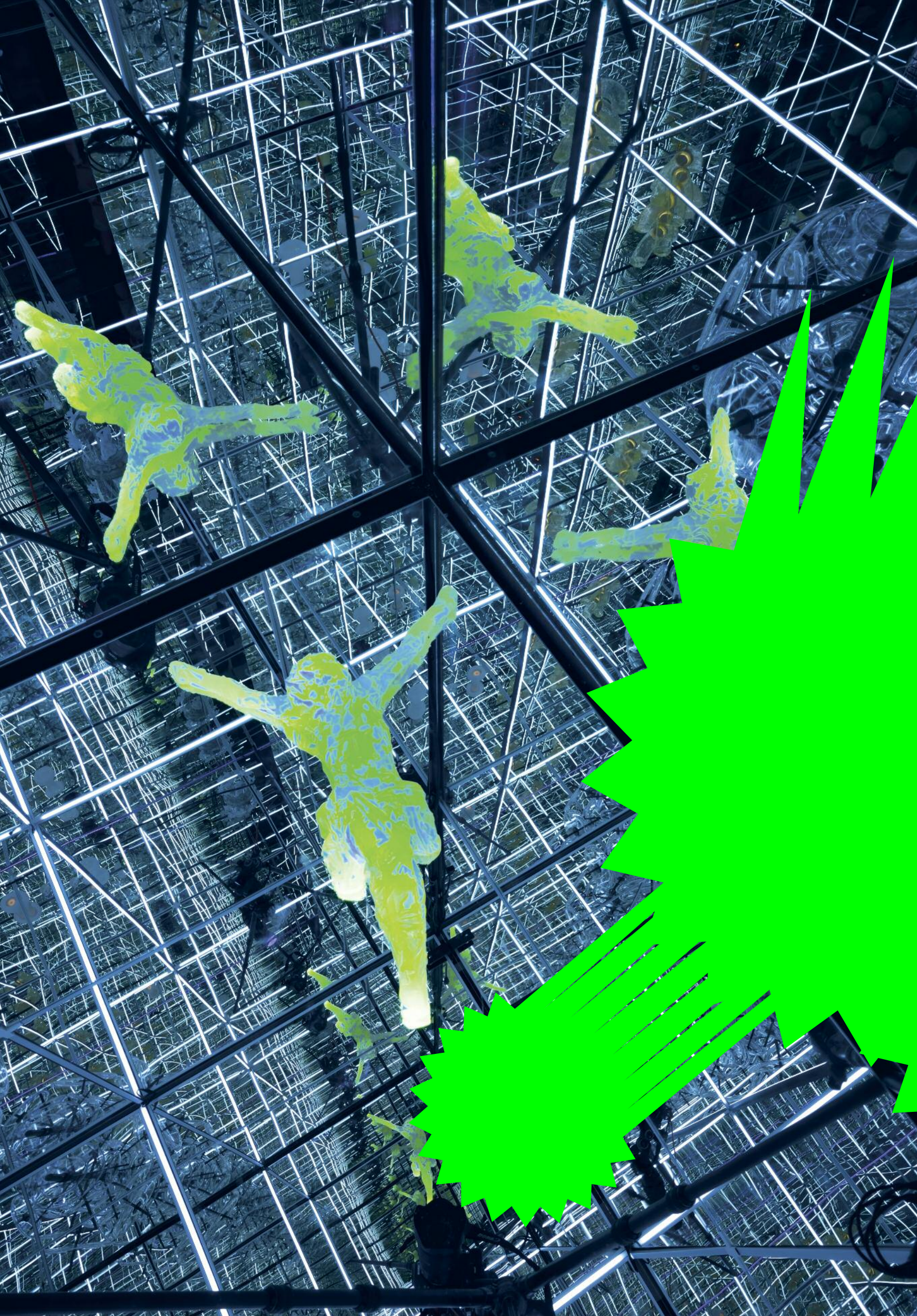












Astronauts

The background features a dynamic composition of bright green elements. On the right side, several parallel lines radiate from the top right towards the center, creating a sense of motion. On the left side, there are two large, jagged starburst or sunburst shapes. The overall aesthetic is clean, modern, and energetic.

Jakub Berdych Karpelis

“What I enjoy most is thinking it all up. I might even go as far as to say that I don't care how it turns out. I can't say I don't enjoy the production process at all: the object evolves as it's made, and you learn what you could have done differently. But to me the main thing is not the result.”







What have you designed for Designblok Cosmos?

Rocketman. Well, Rocketman is the working title. It's all a bit up in the air, in the stars. I actually wore a Star Wars T-shirt into the interview today. In my work, I comment on the expansionism of humanity, I comment on the work of the evangelists who occupy the universe, like Elon Musk. I do understand scientific research, humanity's desire to go further, but here we are clearly talking about mineral resources. There is nothing left to take here on Earth anymore, the planet has been gobbled up from the inside, everything belongs to someone.

The glass object is lined with coins. Parts will fall off the rocket, and the coins with them. The coins are engraved with messages, messages of ruin. I already used messages on the vases that I showed at the shortest Designblok in history (in 2016, when a hurricane blew the roof off the Prague Exhibition Grounds and Designblok came to an untimely end). The reactions of the people there were clear: 90% of the population likes the message Love.

I get that, though. My own view is that love is humanity's one and only hope. Or where do you think our hope lies?

It's undoubtedly so. Because humanity does not learn. History has shown this time and again. We have already tried all the different options. But even love is about learning. People must learn to love themselves and the environment in which they live.

What inspired Rocketman?

Elon and his expansionism, of course, and I was thinking about Putin as well. Efforts to occupy, divide the world in half - good and bad - the insanely fast flow of information. Rocketman is a message to all the dicks out there. Money and ego rule the world.

Can you describe the technology used to create the piece?

It's blown and cut glass. The pink body of the rocket/dick will probably still be silver-plated, and then there are the metal elements that carry the structure. In addition to the body, there will be 10

Jakub Berdych Karpelis is inextricably linked to the Qubus Studio, which he founded more than 20 years ago together with Maxim Velčovský. And every year we look forward to the innovation Qubus brings to Designblok, increasingly now moving towards designing original collections, having until now based itself on original Czech porcelain. Jakub

Berdych

Karpelis is,

in his own words, a hermaphrodite who shifts between design and art, who speaks about the current state of the world.

4 All Space

more blown glass balls. Some parts will light up from the inside.

Who made it?

Martin Štefánek. The colours are mixed in his works. He invented the pink in which Rocketman was made.

What is your most daring creation of all? Is this the one?

It's possible, it might be.

Why do you regularly work with glass?

It has always seemed to me to be the fastest. You have the result the next day. I also like working with stone, where you can see the results soon as well, but I have always found glass to be fast. I humiliate the material, though: sometimes you can't even see that it's glass. Even with Rocketman, I am thinking about whether to fly round it with a spray gun, perhaps. Break it down.

Where do you go for inspiration?

Not to the park. I've just been to the Jedl Theatre. I like Petra Vlachynská, I saw Medea and really liked it. So good theatre, a good film, an exhibition, a day out. Sometimes even a library, the Internet, Instagram. I do not meditate on my work, it is quite often a journey. I drive a lot, and it's perfectly common for me to combine thinking and speed. You're concentrating on the driving, and the second stream of thought works quickly too. For me, driving is an inspiration. Speed versus sharpness. So journeys and visiting production; that's where I move forward.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

Well, that's just the question for me, someone who does not actually design in the true sense of the word. Qubus, however, IS about design, and I have a responsibility for what I make and what I sell, because in a small group like Qubus it's going to be much the same as in industrial design. You can't just come up with any old nonsense that's not going to sell. So the designer's task is to design something quality, marketable. For me personally, any idea of the role of the designer is a bit fuzzy. I get more work in architecture, small objects.

Otherwise I devote myself to free art. I have been riding inescapably in the car of design for 20 years now, it's part to me and I am happy with that. But in fact, I am not art or design at all, I'm somewhere that can't be defined, somewhere between the boxes. But the Qubus platform allows me to be like that, and like me, Qubus is evolving.

What is the responsibility of a designer?

As far as I'm concerned, it's all the same to me. I make 100 vases at Qubus. But when a designer works on an industrial scale, the responsibility is greater. A designer is often just an employee, however. He can encourage change, of course, but the company he works for must want it too. Responsibility is ecological, and ethical. And here the designer frequently works for companies that might not have come into business in a way that is entirely upstanding, shall we say. And he faces the dilemma of whether to work for that company. But, of course, he has to make a living. This, however, is the same question in art. To whom to sell and to whom not. Then there are things that are insurmountable. It happened to me with a collection once, but in the end the gallery sold it anyway. They didn't tell me to whom, so I was sort of in the clear, as it were. But that ethical dimension is not negligible.

How would you describe yourself as a creator?

There are many people with no gender these days. I am that sort of non-binary or hermaphrodite. There are situations when it suits me from the perspective of design or architecture, and I know it at that minute, and I don't want to say no. In the end, though, I mostly can't have that idea for a commercial assignment. The big experience for me recently was being invited to teach at Pilchuck Glass School in Washington. And all the students there are tuned into free creation in glass. I had to keep up with them, I had to lead them towards something. In the month I was there, I realised how nice it is to have time and to focus on free creation alone. And I did so much myself. About as much as in the five years before that. I had time between classes, I was not in charge

of the routine running of things, in the morning I devoted myself to students and in the afternoon to my own stuff. You go into the works to blow something, you find something in the waste, you weld it in the afternoons, you have time. In Prague, I take care of the studio and that takes up a lot of time. The fact is that I realised I would like to do it as freely as that.

What is the most important thing for you in terms of execution?

Ah, that's a nice question. I'll be happy to answer that one. It is only recently I actually summed it up nicely for myself. What I enjoy most is thinking it all up. I might even go as far as to say that I don't care how it turns out. I can't say I don't enjoy the production process at all: the piece evolves as it's made, and you learn what you could have done differently. But to me the main thing is not the result.

Does that piece change you a lot?

It does. It would even suit me if it were made of clay and covered with a wet rag, and I could uncover it once every three months and really go at it with a log from the side.

What's stopping you?

Well, it's made of glass.

So clay doesn't entice you?

I don't feel myself to be any great sculptor. But I do a lot of work on pieces later. Some things might emerge, then sit on the side, I won't even show them to anyone. And then I do something else with them. Often a piece is created as material, but then it doesn't seem like such a good idea after all. Or now there's Designblok, so I save it for later. It also happens, quite often in fact, that I just forget about it. And then, maybe 11 years later, it's like Christmas all over again.

What's your own favourite piece, and why?

Mickey House, 2008. A bucket with ears, plastic and glass. It was at that moment I realised I should be working differently. I feel that I moved on somewhere with that piece.

And Love Vases are probably the most popular?

True, but that's purely a product for Qubus. But to me, it's lousy.

What to you is Designblok Prague?

It's Milan in the heart of Europe. It is a quality show with a quality selection.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

I share Knížák's view that tourism is a crime. But people who appreciate beauty and quality should come to Designblok.

35

Poll:

Favourite creator:
Wim Delvoye

Favourite subject:
Car

Favourite food:
Soup of any kind

Favourite book:
Theory of Reliability,
Ivan Diviš


Favourite album:
Love to you, Martin
Creed

Favourite film:
Die Hard

Favourite place:
Lusatian Mountains
(Jičetín pod Jedlovou)

Favourite tree:
Ginkgo biloba

What else?
Ludvík, Vanila, Demon,
and all the dogs and
related animals in the
area, and especially
the people close to me,
I like them quite a bit
too..



“Míša: What you give out,
you get back.
Jakub: It's possible.”







Studio DECHEM is the child of two designers and life partners, Michaela Tomišková and Jakub Jandourek. The diversity of their personalities gives rise to a sort of likeable tension, inspiration, and the distinctive style of the studio, which works mainly with glass, sometimes combining it with other materials. To us, Studio DECHEM is synonymous with precision and respect for traditional glassmaking techniques. The studio's work is based on its own creation – glass lamps, vases, and decorative objects. The Bandaska vase has become the product by which the studio is recognised, and it is found in many private collections and world museums.

What are you exhibiting at Cosmos?

Jakub: It's a luminous sculpture called the Astronomic Supercluster. Slightly brutalistic. The fact that it is made of uranium glass gives it a specific character. The shapes were blown into a metal mould, meaning they have a specific surface, an organic structure, and in combination with transparent glass this creates some fairly interesting optical effects.

Are you happy with it?

Miša: We are happy with it, but it is not quite finished just yet. The moment of being able to look at the finished piece has not yet arrived. We are currently arguing over the details.

Are you planning to spray it with something, perhaps?

Jakub: Exactly. I think that it does not have to be a purely minimalistic design. I would like to transfer the principles from our pieces to the wall – experiments, extravagance to the object. So we are arguing about whether the metals should be cut brass, which is a safe bet, or whether we should put some patina there, which will live its own life, if there should be a giant chain, perhaps ... In short, we're still talking about the principles.

Miša: We need to see it, the 70s structure is very specific in itself. It seems to us that we can go a little towards the edge with this project. It's not just a pink vase; that always works. There is tension in there for us, we are not calm, we argue. I tend to clean things up and Jakub wants revolt. Sometimes it's good and sometimes it's not. The discussions are heated, but there is joy in them.

Can you describe the technology used to create it?

Jakub: The shape comes from the fact that it is a pipe bend for welders. We were looking for a shape that already exists. That's where we started. I like the limitation. It's less comfortable for *Miša:* The bend is not quite what we had imagined and modelled. We found the bend, blew, and then began thinking again about what to do with it. I like reacting to something that already exists. The glass piece is spacious, so a LED UV chip can

Astronomic Supercluster

fit in there too. Each pipe, all ten pieces, will light up.

Who made it?

Jakub: The lads at Ajeto in Lindava.

What is your most daring project to date?

Jakub: None.

Miša: One has to be the most daring!

Jakub: No it doesn't.

Miša: Well for me, this project for Cosmos is pretty bold. I am completely out of my comfort zone.

Jakub: Already?

Miša: As soon as I found out that the metal mould would not be that easy to make, and that it would be a ready-made mould - the bend - so it will have a different radius. It was at that moment that our design work began again, the second round of designing began so that it all made sense to us. The fact that the piece is very brutalistic makes it different to what we normally do.

Jakub: For me, the most daring were the tiles for the Nové scény piazzetta. It had to be fast, adjusted on the go, it's a public space.

Why do you regularly work with glass?

Miša: Jakub has got heart, and I think glass is his material. He is able to come up with new ideas for ways to refine it, and every time he talks about some new technology, it's fascinating to hear the enthusiasm in his monologue. I got into glass on a professional level due to him; otherwise I probably wouldn't have stuck with the material, in spite of the fact that I studied it. I like glass, but sometimes it annoys me quite a bit. As does Jakub.

Where do you go for inspiration?

Jakub: I enjoy "low culture". Streets, prefab buildings, petrol stations, people's everyday lives.

Miša: Discussion.

Jakub: Really?

Miša: Yes. It used to be a lot of background research. Now we discuss things together, with Liza, our designer, and with the whole community. Almost all of our friends are designers, photographers, or people who are creative. We talk to them a lot about our approaches to life, what is important to us, what we

need, what objects. I think inspiration is always a cocktail of what you surround yourself with.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

We need to know why and for whom we are making something; only then will it naturally lead to sustainability and social responsibility, which is currently the number one task of we designers. The most important thing in our studio is to do our work with pleasure and not be ground down by the worries that come with the production process and communication with clients.

What is the responsibility of a designer?

Miša: As far as I see it, probably using common sense. When you think about what material you are working with, you take care of the whole process, you want to be involved in what precedes and what follows your work. The designer should be aware.

Jakub: I don't have any education in design, I don't identify with designers that much. Social responsibility, the discussion that designers should reflect on the social tasks of the day, that's all beyond me. It seems pointless to me to push all of this on the designers. After all, for things to work well, for them to be made of good materials, for the production process to be well thought out, and for something to be beautiful - that's a big enough task as it is. Designers frequently have to deal with making sure their pieces get sold too. That's enough, I wouldn't put anything more on them. So the designer's responsibility should be to do things well and have good relationships with co-workers, with the people who produce, and with the people who sell things. Everything else will come by itself.

How would you characterise yourself as a creator? What things do you design?

Miša: We try to limit ourselves to glass, and then go beyond those limits.

We combine glass with other materials, it's good for us that we can see into production too. We balance design and production. We enjoy creative freedom.

Jakub: We're lucky with our clients, we don't work for any idiots.

Miša: What you give out, you get back.

Jakub: It's possible.



What's your own favourite piece, and why?

Miša: I would probably mention the things that I don't like as much, things that are gradually disappearing from our portfolio. It's hard to say one favourite thing when we're surrounded by Bandaskas. Vases blown into a rotational mould. And I still have the tendency to continue in that. Although the vases are now facing a lot of competition from the pieces on the wall. There are different approaches to glass and each piece is original, it cannot be repeated.

What to you is Designblok Prague?

Miša: For me personally it's the place that gave rise to most of our collections. We love the event and the opportunity to have a presentation of design in the Czech Republic in the autumn that is important to us. It always forces us to do something new, it inspires us, we feel the tension, plenty of creativity. We want to show something interesting at Designblok, it's our engine. For our own work, and as a place where we meet up with friends. People often ask us if Designblok is important to us, if it pays off. It pays off. It's important to look at presenting in the long run and what the phrase pays off means to you.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

Jakub: My first feeling is that it will spoil my autumn. Designblok always swallows up the most beautiful Indian summer. And then I get there and I'm thrilled that we didn't pull out. The people there! We see some of them two, three times a year, I see a great community of creative people, I see what they've been doing all year, and I'm blown away. I'm always stunned at how many people are there and how many are doing great things. I don't know if people from abroad appreciate it, but I enjoy the palette.

Miša: I think it is interesting to look into the Czech design scene, because it is not shot up, there's no animosity - on the contrary, you feel the power of the creative mass, something our country needs a lot.

43

Poll:

Favourite creator:
God

Favourite object:
vase, knife

Favourite food:
soups, veal schnitzel,
ice cream

Favourite book:
Max Frisch: Montauk

Favourite album:
František Skála, Pojď
se mnou děvče mé

Favourite film:
Her, Groundhog Day

Favourite place:
A.A. Ždanova Street

Favourite tree:
stone-fruit trees

Lucie Koldová



“I think you need to stop
occasionally and change the
perception settings in your head.”











Her installation of the ideal home, Das Haus, at the imm fair in Cologne was the big event of 2018, but more importantly, it was a conscious definition of her own approach to design. The most successful female Czech designer in the history of the Czech Grand Design Awards. Artistic director of the Brokis brand. Above all, a designer of objects that have the power to name a space, imprint an atmosphere on it, and in turn exceptionality on that atmosphere.

What are you exhibiting at Cosmos?

I think I subconsciously invented the lamp again. This was not the intention at first. It is made of translucent opaline and I designed it to be soft and beautiful both during the day and in the dark, when it shines in a completely new way. From the beginning I enjoyed the idea of making just an archetypal shell that resembles traditional table lamps in silhouette and responds very well to the UV light source in the installation. I put an abstract shape into the enamel of the shell so that it would shine itself like a kind of ghost of former lamps, an abstraction of a lamp. But then it occurred to me that it was a pity that the lamp would not shine outside the scenography, so I eventually added a light source to the structure. But even with that I wanted to bring some sort of new concept to the shape, something that would move the lamp forward. The typology of the lamp is therefore standard, abstract, simple, and the source levitates in a kind of collar, shines up and down, and in doing so works distinctively with the atmosphere of the space. I perceive the lamp as a silent night-time friend that is there with you in any kind of personal situation. With all my luminaires, as with this lamp, I deal a lot with atmosphere. It comes naturally to me and is probably the reason why I pay so much attention to luminaires.

The exhibition is also about the inner universe: what is part of yours?

For me, it is definitely about intimacy above all, and there lies creation, my passion, as well as the things and people I love.

How would you characterise yourself as a creator? What sort of things do you design?

I probably wouldn't want to label myself. I'm still figuring out who I am. Most often they write about me that I am a designer of light or an author of lights, and I do not object to this, because I am naturally drawn to the light. Without being able to describe why, light expresses me.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

To look at things unencumbered, perceive them in context, and not lose the joy of designing them. The events around us make us think about how to respond to stimuli such as the distress in society, and whether the designer's work can be of any benefit at all. I take it as my mission to try to look at my work with lightness and take pleasure from it. I primarily see my responsibility as taking a critical approach to myself and to the piece designed.

I consider it important to discuss everything that is to be designed with the customer, whether it should actually be made or not. Not every assignment and not every design is good enough and should not be created at all costs just because someone has an idea. Sometimes there might be two contradictory pathways. The ability and joy of the creator is natural, but at the same time it is always necessary to ask why to make the same objects over and over again. It is up to everyone to decide the way they want to go, how they create their karma, what questions they ask of themselves, and how they answer them. Personally, I believe that when a person brings some value, some message, others feel it and this brings justification to the things emerging.

When you work for a company, you also have to find consistency of answers with regard to production, the people employed there. You accept responsibility for the success of a new piece. That is why it is important for me to come up with aesthetics and technological innovation alike. I find it amazing, particularly in glassmaking, that we follow the path of craft production and continue to cultivate it and develop it in other innovative directions. This provides work to so many people who would otherwise have had to leave the field a long time ago, and thanks to their skill, we still have the opportunity to bring new ideas and give immense value to pieces, and the places they are created.

What is the most common impulse for you to create something new?

There are plenty such impulses. But often it is simply an insignificant moment, something I cannot describe, an impulse from my inner cosmos. No extraordinary idea or insight that the world needs another big table.

Why do you frequently work with glass?

I find it fascinating that everything can be made of glass, and because I like to look for new principles in purity, glass is often the logical choice. Rather than taking the position of a glass artist who tries out what can still be done with glass, I approach it from the point of view of a designer. I look for new contexts. I am interested in the mass of glass and the source of light. I feel excited by the beautiful tension between the radiation of the source and the object, how light brings the object to life, and the purity of the shape, which I always try to abstract as much as possible and in doing so express some entirely simple line of essence.

What's your own favourite piece, and why?

Probably Balloon. A simple closed bubble with a reflector inside. This probably describes what I was just talking about very well.

And apart from the lights?

At the moment, probably a watch I'm preparing for Robot. Here too I took my inspiration from glass, or more precisely from František Vízner. His work embodies the absolute to me. I like the way he worked on each object irrespective of the time it took. He was not bound by a deadline or a date he set himself, but worked on it until the piece said so itself. I would love to have his patience, and I am still learning. I am learning to have "all the time in the world" on my side, like Mr. Vízner, not to notice it and, like him, to move into timelessness. I guess that's why I tried to draw on his thinking and approach when shaping ladies' watches. I am designing a tool for the linear conception of time for us to wear. But by making it for women, I was designing something more akin to compact jewellery that conceals within, along with time, an entire small universe - the cosmos. I would very much like it to have the "perfection" of František Vízner.

Where do you go for inspiration?

I don't even know how one project passes to the next. Lately, however, they have been coming mostly when I am calm and rested. Beforehand, I could never stop

working, I could sketch into the night until I got a result. Now something has changed. Whenever I feel that it's coming, that I do not have an idea yet, but am already programmed to accept one, I try to calm down purposefully, reach some sort of inner contemplation. This is only a recent thing, though.

When I still had very small children, I wanted to work at all costs and could not imagine that I would lose that, but now that the children are bigger and no longer require so much constant attention, I am far more relaxed and inspiration comes at unexpected moments. Solutions often come to me on the plane, making me wonder if it's because I am closer to space, rid of the sediment of reality. Sometimes, though, even when I just leave the studio, get out and mingle, or take a walk with my children. It is only when I free myself from the sample books and the daily hustle and bustle that something might actually begin to happen.

Things take me a long time. I maybe work on fifteen projects at once, but I need time for them, to get used to them.

I don't make quick decisions. Even in those moments when I am doing nothing, even if I am just observing the impact of light in the studio, the projects are there with me and move forward until everything gradually clicks into place as it should.

Do you sketch pieces or is everything done on the computer?

I sketch, I make 2D models. Because my glass light objects in particular often rotate, I don't make anything from plasticine or clay; instead I glue together mock-ups, smaller or larger, sometimes I print out the curves and draw mass into them. My sketches are not usually exhibition pieces, but I understand them and they help me find the final shape. So I'm more of a friend of the pencil or marker than of clay. I sketch on everything I have at hand, and wherever I am. In the studio, in cafes, and sometimes on boarding passes, as was the case when designing a jewellery collection, which I sent to the studio after landing. They are not always perfect, they wouldn't go to print, but they are essential to me.

What is your most daring project of all?

Hotel Perk, the former Grand Hotel by architect Šipka in the centre of Šumperk. I joined the project when work was already underway; the building project had been approved, construction was beginning, and I had to respond to plenty of questions and problems involving the building during execution. I was supposed to prepare the interior designs. Since I am not an architect, however, I had to find my feet very quickly. I was thrown into a fast, raging river; so many things had to be dealt with on the go, which was quite a shock for me. I am very careful, used to thinking about things a lot, and suddenly everything was much faster than I could even imagine. Suddenly, it was not only about the creativity that design offers, but also about decrees, about adapting, absorbing specific issues. But everything turned out well.

Which part of a project is the most important to you?

Undoubtedly the people for whom the project is being done. I need to feel trust and common tuning. For me, it is important that the project makes sense to me both in terms of art and in terms of application. I need to know why someone is going into it all with me and I need them to be consistent with what our work together will involve so that I can understand and perceive the ideas of that other person.

If you weren't a designer?

I most often run off to my children. They are at an age at which I enjoy their presence immensely. It's fulfilling. Otherwise, I think that I have completely found myself in creativity and that being a designer makes me happy. So if I wasn't a designer, I might work with ceramics, be a painter or a set designer, basically someone who works with material and can shape their own cosmos around them.

What to you is Designblok Prague?

When I think of Designblok, I have butterflies in my stomach. It is an event I have been at since the beginning of my career as a designer. I grew up on it and have a lot of nice memories of it. It is the absolute best in the Czech Republic

and in Central Europe, and always arouses respect and great inspiration in me.

And why come to it?

I think we have amazing original design in the Czech Republic, which gallery owners from London to Milan come to Designblok to choose. Every year, there are so many beautiful pieces here, pieces that can be collected and considered art, and with them so many talented young artists. Designblok is the mycelium, it's good to watch, because it is here that people can grow and speak to the whole European scene.

53

Poll:

Favourite creator:

Tadao Ando,
Anish Kapoor,
Pierre Soulages,
Martin Margiela

Favourite object:

Alessi's espresso
coffee pot, Michelle de
Lucchi, Vitra's
Monopod, Jasper
Morrison

Favourite food:

Sushi or pasta anytime

Favourite book:

Margiela, The Hermés
Years

Favourite album:

SBTRKT, Sbtrkt,
Moderat, Bad Kingdom

Favourite film:

DUNE by Denis
Villeneuve

Favourite place:

Český Krumlov

Favourite tree:

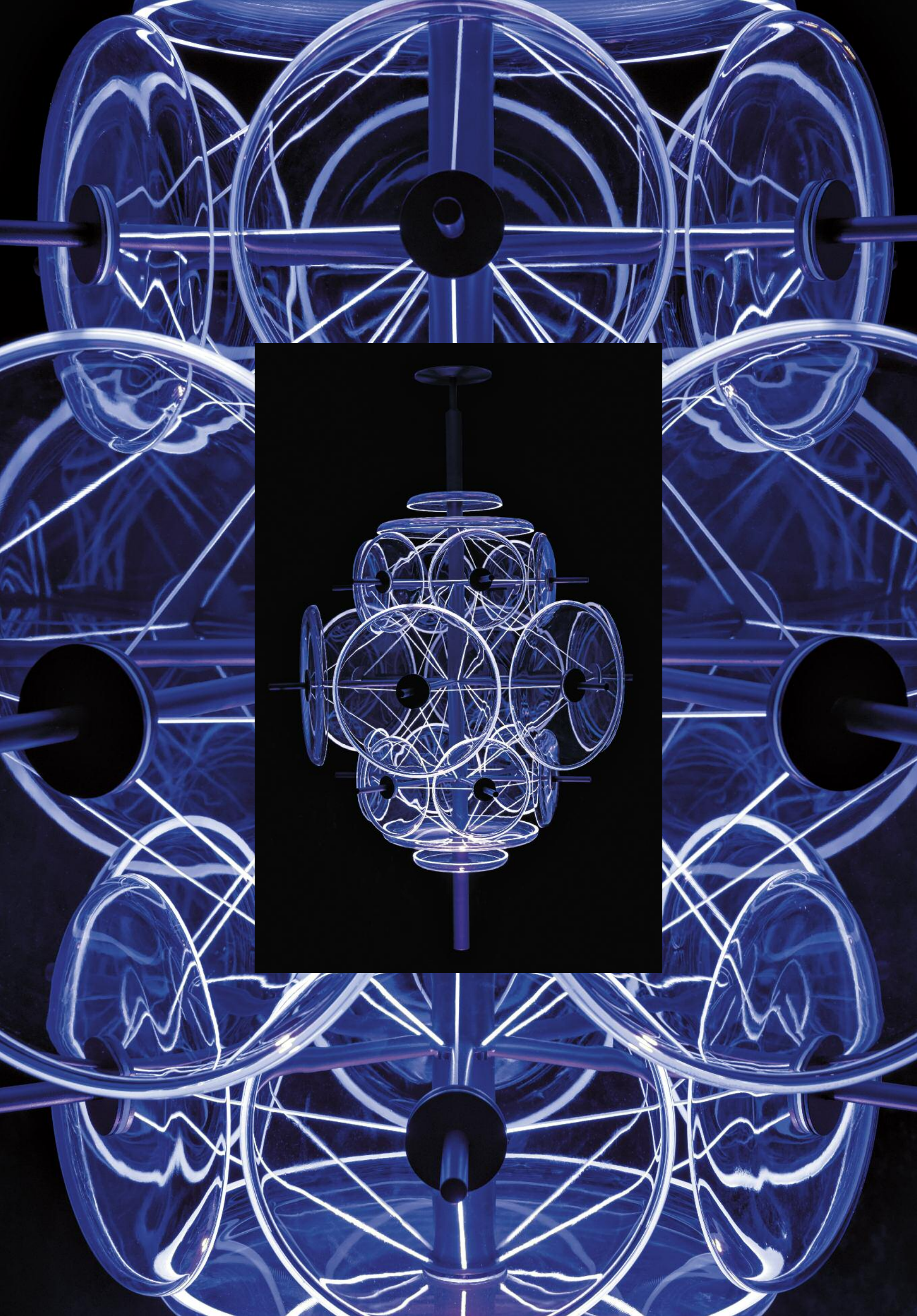
I love sandalwood.

Spectra

Václav Mlynář

“I have always been absolutely fascinated by imaginary worlds where our physical laws do not apply and where design, technology, and science have no limits.”







For us, this product designer, for many years one half of a "double act" with Jakub Pollág (together as Studio deForm), and artistic director at the Bomma glassworks is an example of an analytical approach to design, a designer who seeks his inspiration in technology, in the very process of creating design. And it is from this inspiration that poetry is born.

What have you designed for Designblok Cosmos?

A transparent satellite that I named ODYSSEY. It is a glass piece that pays tribute to my lifelong obsession with science fiction. I have always been absolutely fascinated by imaginary worlds where our physical laws do not apply and where design, technology, and science have no limits. I created a cosmic object that comes to life in the dark under UV light.

Can you describe the technology used to create it?

I work to some extent with a ready-made. We are talking about huge glass plates that glass cutters use to cut decor. In raw form, they are beautiful pieces of glass that I have always admired in the glassworks. A large plate weighs 8 kilos. When the Cosmos theme cropped up, I took the opportunity to create an abstract geometric object that weighs over 100 kilograms using 22 plates.

Who made it?

The glass plates were made by Bomma on its single-position press. The plates are then drilled and polished and hand-painted with UV paint. The lads from Weldcrew welded the structure for us. We have been working with them for some time now, and they weld top road bikes for our friends from REPETE and are extremely precise. We dealt with final assembly and made the 3D printed components ourselves in the workshop.

What is your most daring creation of all?

I work mainly for commercial companies at MONUMENT, and we try to communicate their products in an interesting and unconventional way. I found working with family firm Kaplan, with which we showed at Designblok, to be very daring. Kaplan gave me an absolutely free hand, which rarely happens, and let us present their furniture upside down suspended on steel cables. As for products, I would probably mention a cycling helmet that Jakub and I designed for Krust as our first real product. We were still students and immediately had to deal with batch production in China and the need to comply with safety certificates, and on top of that we developed a new principle of how to connect the shell and the straps. It was quite a ride.

Why do you regularly work with glass?

Glass is a Czech phenomenon. I probably started working with it during my second year at school. I have always liked how you can make a true, fully-fledged product in small batches. At the same time, the input costs of creating a wooden mould are very affordable. I am fascinated by the process of a hot liquid transforming very quickly into a specific product. It is hot, demanding, hard work that hides within incredible beauty and elegance. I also enjoy experimenting with glass and trying to advance old techniques using new technologies. Glass is a living, ancient material with a beautiful history, and I am very lucky to be able to work with it so much at Bomma.

Where do you go for inspiration?

I usually look for inspiration in the material, technology, and experiment itself. The process of discovering what a particular material can do and what other people have made from it is truly inspiring. Inspiration, however, I look for everywhere. I often sketch ideas in bed when I'm falling asleep and my head begins to process everything I have taken in during the day.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

To create a beautiful and functional world around us. Design today is a very broad, ubiquitous concept. Design is reaching a similar level of influence as science or technology. Hand-in-hand with these disciplines, it can move the world forward. It sounds a bit of a cliché, but it's true. Without quality design, many technological or scientific innovations would stand no chance of succeeding, because it is the right combination of form and function that is crucial for success in the public domain. I feel that even here in the Czech Republic, more and more people are beginning to understand this symbiosis as indispensable, but it will take a while yet before design and its values grow into society as a whole, as is the case in Denmark, for example.

What is the responsibility of a designer?

To design in such a way that the things he creates make sense. This is the most important thing for me. The context of the

design is also crucial, though. For whom the product is being created, what the product should communicate, what the production possibilities of the company are, or how much the product should cost as a result. All these aspects and many more need to be reflected and critically evaluated by the designer in his design. It is also the designer's fundamental responsibility to think about sustainability. This, however, does not automatically mean using only eco-biodegradable materials, but rather thinking about the function of the product and its life cycle and designing it to serve as long and as best as possible, in doing so making it as sustainable as can be because there will be no need replace it with something else.

How would you describe yourself as a creator? What sort of things do you design?

I am a designer who is inspired by the material, craftsmanship, and technology itself. I have always been very interested in learning about these building blocks of design and always start projects by touring production and talking to the people who actually produce the products. I enjoy functional and beautiful things. In general, I am always interested in the whole business behind a product. I'm not the kind of designer who draws a sketch and passes it on to someone else, I am interested in the entire process, from production to marketing to sales. I'm interested in the whole universe of a product.

So the position of creative director is practically made for you?

I think so. I work as creative director at Bomma and, for example, in my MONUMENT Office studio, where I need to creatively lead the whole team. Another experience of great importance to me was when, together with my friend and former partner Jakub Pollág, I founded a technological start-up in London to develop the idea of an AR game that I designed as my dissertation thesis at the Royal College of Art. There I learned that creativity and having a good idea are just one part of the whole business, and that everything needs to be communicated and connected. That experience means I can act



as mediator between designers, creative people, and the business side of things at Bomma. I balance both perspectives.

What do you think the things you design have in common?

Apart from products, I also design interiors and installations. I always try to come up with interesting and frequently unconventional solutions. I try to get people interested in my designs and leave a certain impression on them and like it when products or installations bring about emotions in people and tear them from the everyday stereotype. I often use construction or other standardised elements in my designs that people do not see as being part of design at all, putting them into a different context and using them to create something new and unconventional.

What is the most important thing for you in terms of execution?

It is essential for me to be part of the production process. First of all, I enjoy it very much and secondly, and most importantly, I know that production often discovers many problems that have to be solved during the process and quickly responded to. In my view, fine-tuned manufacturing details are what make a product beautiful. We create a lot of projects or prototypes ourselves in my studio; that way we have 100% control over the final result.

What's your own favourite piece, and why?

My favourites certainly include the light collections that I recently designed for Bomma. I like all my projects, although I would do so much differently today. One products that I feel to have been fundamental for me was the Transmission light sculpture that I designed together with Jakub Pollág. It was an incredibly interesting project that was created when we were at school, where we pushed the limits of what you can create using chemical glass cookware. Rossana Orlandi noticed the lights at Designblok, since when I have been regularly showing my new products at her extremely influential design gallery in Milan.

What to you is Designblok Prague?

To me, Designblok is synonymous with Czech

product and art design. It is always an important date for me in the calendar, a time when Czech design comes together in one place. It is also frequently the accelerator of my work, when I have to finish many of my own projects or installations for other companies. Last but not least, it is a wonderful opportunity to meet friends and make new contacts. I also appreciate the foreign guests, top names in their field, who regularly visit Designblok. Designblok played a large part in shaping the beginnings of my career in design, and for that I am very grateful.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

Prague is beautiful in itself. And Designblok is a great excuse to combine a visit to a cultural design festival and to Prague, and to take inspiration.

61

Poll:

Favourite creator:
Stefan Diez / Dieter Rams

Favourite object:
Leatherman Surge multi-functional knife

Favourite food:
Bun Cha from Pho Vietnam Restaurant on Anglická Street

Favourite book:
Surely You're Joking Mr. Feynman!

Favourite album:
Kendrick Lamar, DAMN

Favourite film:
Blade Runner

Favourite place:
the village of Olší

Favourite tree:
beech

Favourite sport:
F1

Favourite drink:
Whiskey sour

Lukáš Novák

“Glass has its own will, you have to learn to give it enough space, a kind of improvisational jazz: the best thing you can do is let it loose.”







What have you created for Designblok Cosmos?

Floor Lamp. Using mould-melted uranium glass, whose form should make reference to the traditional processing of mould-melted glass, which in my conception will be a partial reference to the work of Libeňský-Brychtová, the most important artists to devote themselves to this medium. Purely formally, it means working on a model that is made of clay, which I shape with tools that I processed and invented myself, the result being a light sculpture that works both as a light and as a sculpture that responds to UV radiation.

What was it inspired by?

An exhibition at the Academy of Arts, Architecture, and Design Museum - Via Lucis, dedicated to Libeňský-Brychtová. Their intervention in sacral architecture. In St. Vitus Cathedral, for example, so I am happy that the work will be exhibited at Prague Castle for the first time. The point is that the inspiration comes directly from understanding the legacy of Libeňský-Brychtová, how important the saturation of light and colour is. The glass I work with will, with its thickness and thinness and this tension, create a certain artistry, which was typical of their understanding of the material.

Can you describe the technology used to create it?

Once, for my graduation work at the Academy of Arts, Architecture, and Design, I created my own tools to shape glass, work with its fluidity, with prints, I was inspired by an early memory, one of the first moments I began to perceive glass, when I picked up a friend in the morning to go to school. His parents had a glass furnace and made forest glass in it. They made replicas of ancient glass. Various tools, stamps, were commonly used in production to create shapes such as raspberries, four-leaf clovers, flowers. They also used a cogwheel. In doing so, they circled the hot dirt around the shape. It was a thread of glass to ensure that the cup did not slip in the hand. And it occurred to me at that time that these techniques could be restored by using the metal milling of today - CNC, so I used these tools to set letters, sentences, and symbols into the piece.

Undoubtedly one of the most distinctive glassmakers of the young generation, he works with old techniques, which he innovates and reintroduces to Czech glassworks, and seeks inspiration from Czech master glassmakers, his main goal being to express his own authenticity through glass, which he has voluntarily chosen as the only material with which he works.

Where are you from?

From Nový Bor.

From a glassmaking family?

Yes. And all their friends worked with glass. I have been working with some glassmakers for two years now. It's a family I've known all my life.

Who made the melt for Cosmos?

Radim Sukup from Spoo Design.

What is your most daring creation of all?

I dare say this one. A metre melt, weighing 88 kg, it will glow. Until now a piece I created for an exhibition at the KODL Contemporary gallery.

Why do you regularly work with glass?

I need to create boundaries in one material. I'm terribly restless. Even in my personal life. And when I do not have a fixed boundary, structure, regularity, I do not function. Controlled limitation is very important to me. Otherwise, I would go crazy and do nothing. I chose this material, I studied it, I thought that although I was not amazing at it, if I put my heart and soul into it, maybe it would pay off. I need autistic peace of mind.

Where do you go for inspiration?

I took inspiration from the works of my predecessors. Seeing how someone worked; at that moment, things in me switch on. I construct ideas on a technological basis, on expert knowledge, I can work very freely because I have worked for my freedom. I've got it figured out.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

I admit that I haven't thought about it much lately. It's not an important question for me. I try to enjoy my work, I look for my own authenticity, I try to find myself. I have an ideological basis for being able to do what I want.

How would you describe yourself as a creator?

I'm a chaotic German. I'm from the Sudetenland, so I know that I have to be perfectly prepared to work with glass. Ideally have a timetable for everything as well. Recently, I have been using AI

to advise me on routes, so to be as efficient as possible. I am perfectly prepared, but at the same time I chaotically put things one on top of the other. If I was just a German, it would be boring and if I was just chaotic, nothing would come of it. I play it together.

What sort of things do you design?

There is commonly some very strong emotion at the beginning. It does not have a given shape or technique. Technology then comes into play. I need a strong moment of ignition. For example, I recently came up with the altar of purification, featuring the double face of Jesus; I thought it up in the bathroom of a gallery in Berlin. I was washing my hands and saw the thing that dispenses paper towels; it's pretty sophisticated - some are mechanical, some respond to a gesture. So, in my version, Jesus dispenses the towel in response to a gesture. It took me a lot of effort and cost a lot of money. It's useless, but amusing. I have different images, I want to match or exceed certain creators, I work with exaggeration a lot.

What is the most important thing for you in terms of execution?

People. Choosing the right people is most important; it's like a bit of a marriage. I don't let people into my life with whom I am not on the same wavelength, that I would not respect. This stands for all aspects. Including clients. They could pay anything, but at the end of the day, the most important thing is that I feel good with the people around me. We do, after all, devote a lot of time to work, often more than to family.

What's your own favourite piece, and why?

The Lost and Found collection, made of lithyalin glass. At the same time, I hate it a bit. But if we are talking about the strength of the relationship, then this collection is the one. It pointed me somewhere, instructed me in working, taught me how to work with production, collections, sales, clients. I actually like the things I haven't done yet the most. I have a collection of decisions forming under my hands. I don't like that. I'm still at a crossroads, I still have to make decisions.



Is there a big difference between what you design in your head and what is then created?

Always and absolutely. Although I have now managed to do something that is identical to what I had imagined. And I don't like that either. I enjoy when mistakes lead to a good outcome. And at the same time, I like it when something comes about by accident. Glass has its own will, you have to learn to give it enough space, a kind of improvisational jazz: the best thing you can do is let it loose. Something else always emerges; this lets nature, the best creator of all, into the game. Then simply adjust.

What to you is Designblok Prague?

Without exaggeration, its the reason I decided to do what I am doing. I went to Prague with a friend, he borrowed, or rather took, a car from his dad, we went to Karlín, and the artists were sitting there. Some didn't want to let us to take pictures of their pieces, but for me the most important thing was to go through the whole thing and take as many photos as possible; I wanted to go through it all at home afterwards in peace. I didn't really even know how it all worked, I didn't know anyone. I was sixteen, I had no real idea of what I was looking at, but I knew it was worth it. I also got to know Prague, I breathed in a fascinating new world.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

Because of our combination of chaotic Germanism. We do great things, we are on the fine boundary between the chaotic and the spontaneous, and we have good technological foundations. I believe that one day there will be creators who are decisive from a global point of view. Everything that is important for us to succeed is here.

Hot girls beer

69

Poll:

Favourite creator:
definitely Gaetano
Pesce

Favourite object:
I've been using an iPad
for a year, it's the
perfect object!

Favourite food:
rice in all shapes and
forms

Favourite book:
B is for Bauhaus

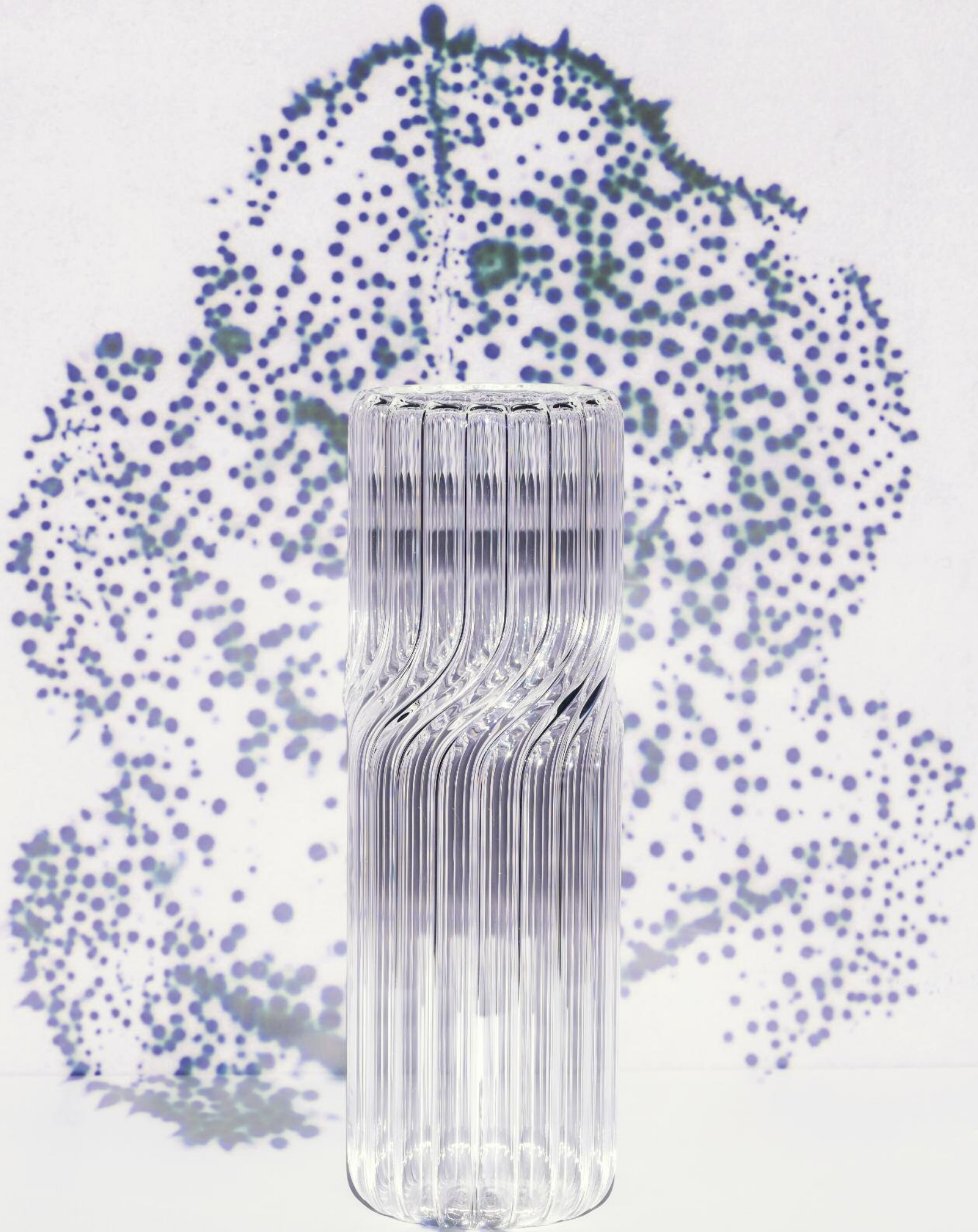
Favourite album:
Jackboys

Favourite film:
The Talented
Mr. Ripley. Atmosphere,
post-war Italy,
costumes!

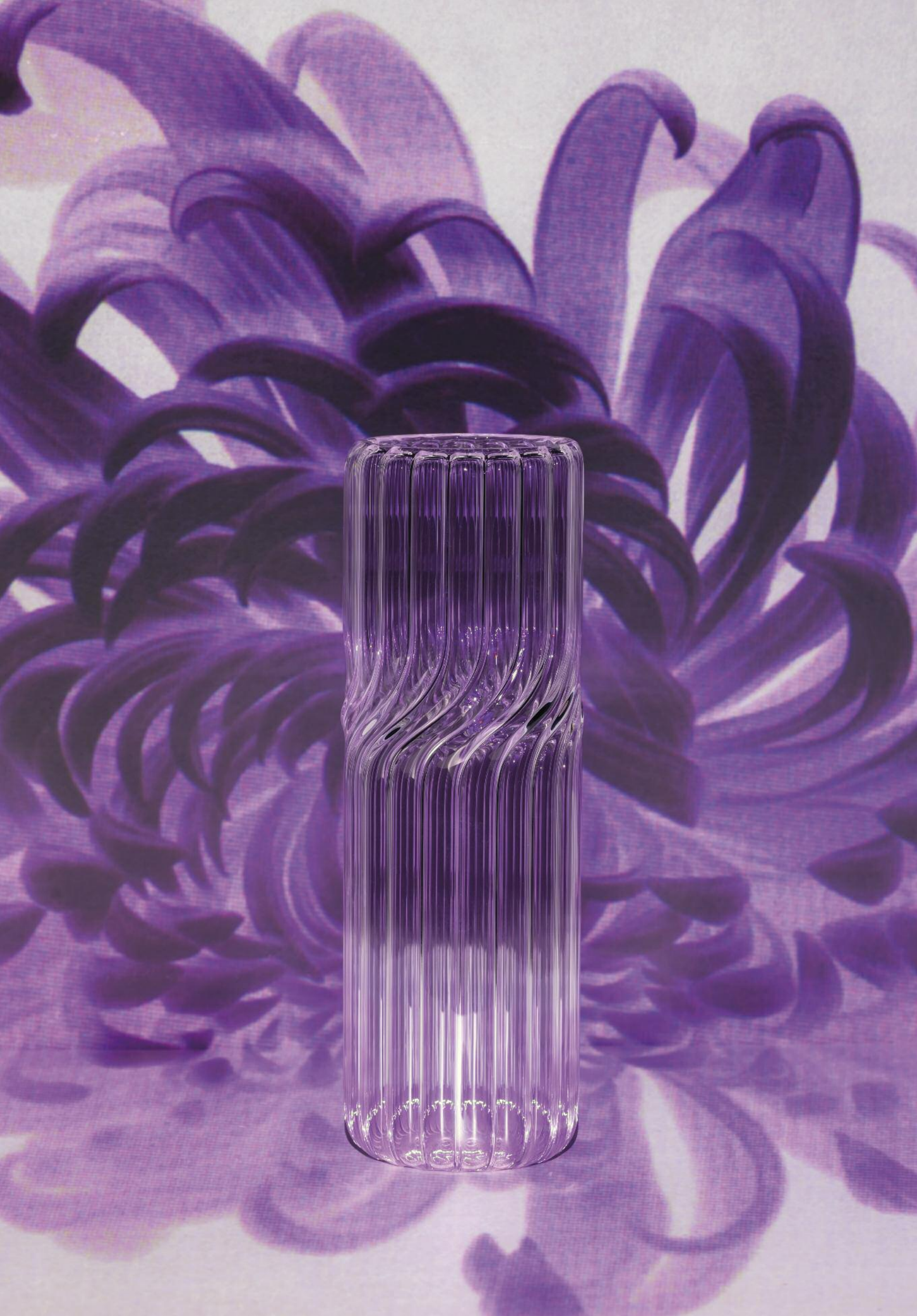
Favourite place:
Stromovka Park - running,
walking the dog

Favorite tree:
I've had one for quite
a while. I meet it on
the way among the trees
about 3 km between
Roudnice nad Labem and
Chodouny. You can see
it from the road, it
even has a sign bearing
the state emblem.

“I have never been one for exceptional, luxurious things in my work. I think there are enough of them around us, and they don't move society forward as a whole. Luxury items are intended only for people with the money to buy them, they are nothing about society.”







Last year, when he rebuilt his children's barn as a scout clubhouse, he detailed the fundamental starting points of his approach to design and architecture, perhaps without even knowing it. To use that which already exists, not burden it, not show off, be affordable. Jiří Pelcl is a legend of Czech design, one of the most prominent creators of Czech postmodernism and founder of the Atika group that over time became a proponent of purely-functional, unpretentious design. An attentive observer who knows how to accurately name the options. A designer democrat.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

Tasks change as the environment and conditions in which we live change - with energy, resources, materials. We have recently seen the arrival of digital technologies, artificial intelligence. Emphasis on the environment and ecology has also changed. So whether we like it or not, sustainability of life is a direction that designers will have to accept and take. Not only will they have to - they should really be at the very forefront of fundamental solutions. The task is to show others that it is possible to keep developing in the new conditions and with respect for the environment.

What do you see as being the responsibility of the designer?

I see mine as mostly being in the cost of the products designed. I have never been one for exceptional, luxurious things in my work. I think there are enough of them around us, and they don't move society forward as a whole. Luxury items are intended only for people with the money to buy them, they are nothing about society. And it's the same with architecture. Of course, it's great to work with clients who have plenty to spend, because it gives you other options, but the result will remain the property or within the circle of a narrow group of people, and the result of that work will never have any major impact on society as a whole. That's why, especially of late, I have been working on smaller projects. Although it's not as lucrative, I am no longer in the situation when I have to make money on everything, I can try to do what makes sense and what I enjoy.

How would you describe yourself as a creator? What sort of things do you design?

I'm practical. I try to find the things that people need. Of course, I do from time to time design vases that are original pieces, many people might think of them as unnecessary, but this is just a valve that every creative person needs to have. When it comes to designs for a particular company, though, I look for things that will be of use to someone. And even my limited series are conceived so that someone can buy them without making any sacrifices. So I think I am

a democrat in design, probably a bit of a proletarian. Yes, I do make expensive pieces from mould-melted glass, but only rarely. That's more the domain of other artists, which I respect, because of course we need to have a wide range of approaches. But I don't do it.

Do you ever wonder why to design anything else when there is so much of everything, often really good? Why design another vase, another chair? What reason is there to make another one?

There is too much of everything. I see it as being a problem too, but design is primarily about the evolution of improving things that have already been designed, or putting things into other contexts and concepts, so you can't avoid doing something new. If this were not the case, the charge of creating and searching would be lost from our lives.

What's your own favourite piece, and why?

There are plenty. There's definitely something I like from every period. I've been designing for forty years now, so I guess I can't pick out only one.

So the first thing that comes to your mind?

First of all... I have a chair covered with leather from after the Atika period, named after my wife, and I never want to sell it, not even to a museum. And then, for example, the Vankúš bookcase, products for Techo, my beginnings at Simax, or perhaps the composter for Plastia. I enjoyed that a great deal. It rarely happens that a designer designs a product that is beneficial for humans and animals alike, and for nature. That worked brilliantly.

And recently?

I've been doing a lot with Master&Master lately, guys that fit with my own mindset. The furniture they produce is simple, yet they try to have their own face, a bit of oomph and unmistakability. It suits me how they try to look for the straightforward in working with ordinary materials. If you look at the Roxor chair I designed for them, you can see that the joints are a composition of simple bends, nothing complicated for which you would need some sort of special technology.

It's a jigsaw puzzle, the whole concept is based on that. These guys are thirty years younger than me, meaning it's not that easy for me to find the same perspective, but I really enjoy working with them. I am happy when I manage to reach a generation significantly younger than my own. I'm not just talking about manufacturers, but mostly their customers, because it is all about them. In production, you can easily get confused, develop something that doesn't work commercially. A lot of products that advertise themselves as an amazing design have actually failed commercially. They sold three pieces and that was the end of it, but this is no longer communicated in any way, is not part of the design discussion. However, the commercial success of a product is pretty important and we should not knock it simply by saying it's a commercial one. After all, we design objects not for our egos or for magazines, but for people.

So to you, do sales mean more than making it into the collections of MOMA?

I'd like both, but who wouldn't.

What is the most important thing for you in terms of execution?

Dialogue with the manufacturer is always important to me. The manufacturer, even a big, rich one, that sends me an assignment by e-mail is something of an official authority to me. The process turns into a sort of bureaucratic procedure, contracts and lawyers included. I always feel better with someone in particular, someone who you feel is interested; then not even I am a stickler for any complicated contracts and advances. If he enjoys it and I enjoy it, I don't expect to have any problems, the problems are usually with other people. I usually start my work with someone at the plant, in the workshop, in the factory, where you will always find plenty to inspire you. On the one hand, the people themselves and the technological procedures, and the different messes, scraps, and unfinished work on the other; simply the environment. I really enjoy being there and watching. I always come up with most things that way, because the product I have to design will be made there, not somewhere else, so at least

the main thing is always in one place. Another thing that's important to me is when clients/producers know what they want, although not exactly, but they know where they want to go, best of all at a European level. It is very important for me to hear their visions. Not what they imagine for the product, but something more about their direction.

In addition to design, you also work in architecture. How do you balance the two disciplines?

I do smaller projects. If I wanted to do large projects, I would need a bigger studio and would have to put up with all the machinations that comes with large buildings. Contracting authority, investor, permit procedure.... Smaller projects allow us to make architecture more democratic, more open to smaller clients. For most published projects, the level of investment is beyond the means of any ordinary person; you need quite a lot of money to be able to afford it. There aren't any houses that cost two million, a million and a half; it's as if we have given up on the possibility of designing something more accessible to normal people. And this is the level of architecture that interests me. My last project was rebuilding a barn for my boys. They are scouts, so it is a place to sleep, a workshop, a clubhouse... The whole thing is low-tech, a simple affair with a lot of simple structural details for a few crowns; for example, I found some lights for 65 crowns. I tried to do it as economically as possible, without any exhibitionism on my part. My approach to architecture is actually a lot like my approach to design. We did once design a family house with a swimming pool, but I wouldn't do it today. While we are talking about ecology, we want to share cars and different services, so having your own pool is completely out of touch with reality.

As an absolute favourite, however, you chose a purely collectible piece from your post-Atika period. How do you look at Atika now, from a distance? The objects you were designing at that time were probably based on completely different principles than those of the designer democrat you profess to be today?

Atika needs to be seen within the context of the time and the environment that prevailed back then. Atika was founded during the absolute cramps of socialism. People felt absolute hopelessness, did not want to be involved in it, continuing in the greyness that accompanied production at that time. Enterprises were not interested in any development, we produced for pre-arranged markets, Russia and other countries, sales were guaranteed, nothing needed to change. It is actually quite strange that foreign art historians and galleries classified us under the wave of postmodernism in Eastern Europe at the time. To them, we were friends from the East who did it a little differently, but it was still postmodernism. At the same time, our work was rooted in something completely different from that of our own generation in the west. In the west, postmodernism was a reaction to overproduction, excessive manufacturing, and gluttony. We reacted to the greyness. And when we tried to explain it to them, they misunderstood a bit, or maybe it was just easier for them to classify us under postmodernism and not deal with it any further.

So for you Atika was more provocation than romanticism?

Yes, more like protest and provocation. There was certainly a large dose of romanticism and emotion in there too, an effort to make an artistic gesture out of original creation, but the greyness was more important. At that time, we did not think at all that socialism might collapse, no one really believed it. Original artistic creation was therefore also a way of fulfilling yourself as a designer.

What is your most daring creation of all? Whether in design or architecture.

The project and execution of a huge structure for the Science and Technology Centre in Dolní Vítkovice in Ostrava was very complicated. The difficulty of execution lay in finding a way to technically build bulky objects inside a building designed by Josef Pleskot. So it was a monumental design embedded in architecture.

What are you exhibiting at Cosmos? What makes the piece interesting to you?

A vase made of welded boiling glass, which follows on from one of my original creations and actually very accurately illustrates my fascination with production or elements that already exist. It is made using glass lengths of pipe intended for the chemical industry or food production. When I first saw those mountains of lengths at Kavalier, pipes of two or three metres, I thought to myself: Is it not a pity to just use them for the chemical industry, for breweries; there must be something to do with them, even something different, particularly when you can work with them so easily. All you need is a gas burner, some skilful hands, and you then see what can be done... And again, there is that democratic element that always attracts me. Using something that is simply produced in large quantities as a material, but using it differently. It's actually the same as with the metal furniture for Master&Master. The roxor iron wires from which the chair is built are primarily intended for concrete or for construction, meaning a semi-finished product made in huge quantities for other purposes. It is technologically perfect and at the same time produced as cheaply as possible, so all you have to do is take it and move it on to a different level. In this way, I can keep production relatively cheap and maintain the ease of production, and the manufacturer will be able to set a price that even a larger number of people will be able to afford. I like that. I also enjoy that moment when you can still see the original material in the product and understand its expression, I enjoy the fact that there is also that piece of big industry in there. In the fittings of the chair as in the glass tubes of the vase.

Which material is the vase actually made of?

Borosilicate glass that is drawn through different profiles and preparations, with different lengths created from this. Glass can withstand enormous temperature differences; you heat it to 100, 200 degrees and nothing happens, which is why they used to use it to make glass cookware, which has disappeared a bit, and that's a shame. Its properties are important in chemical and food production, because there the sharp changes in temperature occur regularly. During the

welding that I work with, an extremely high point temperature is used to melt the glass, but locally, over a small area, and so the glass does not crack further, which no other glass will allow you to do. When you heat crystal like this, it will crack because it is unable to maintain a high temperature over a small area.

Why do you regularly work with glass?

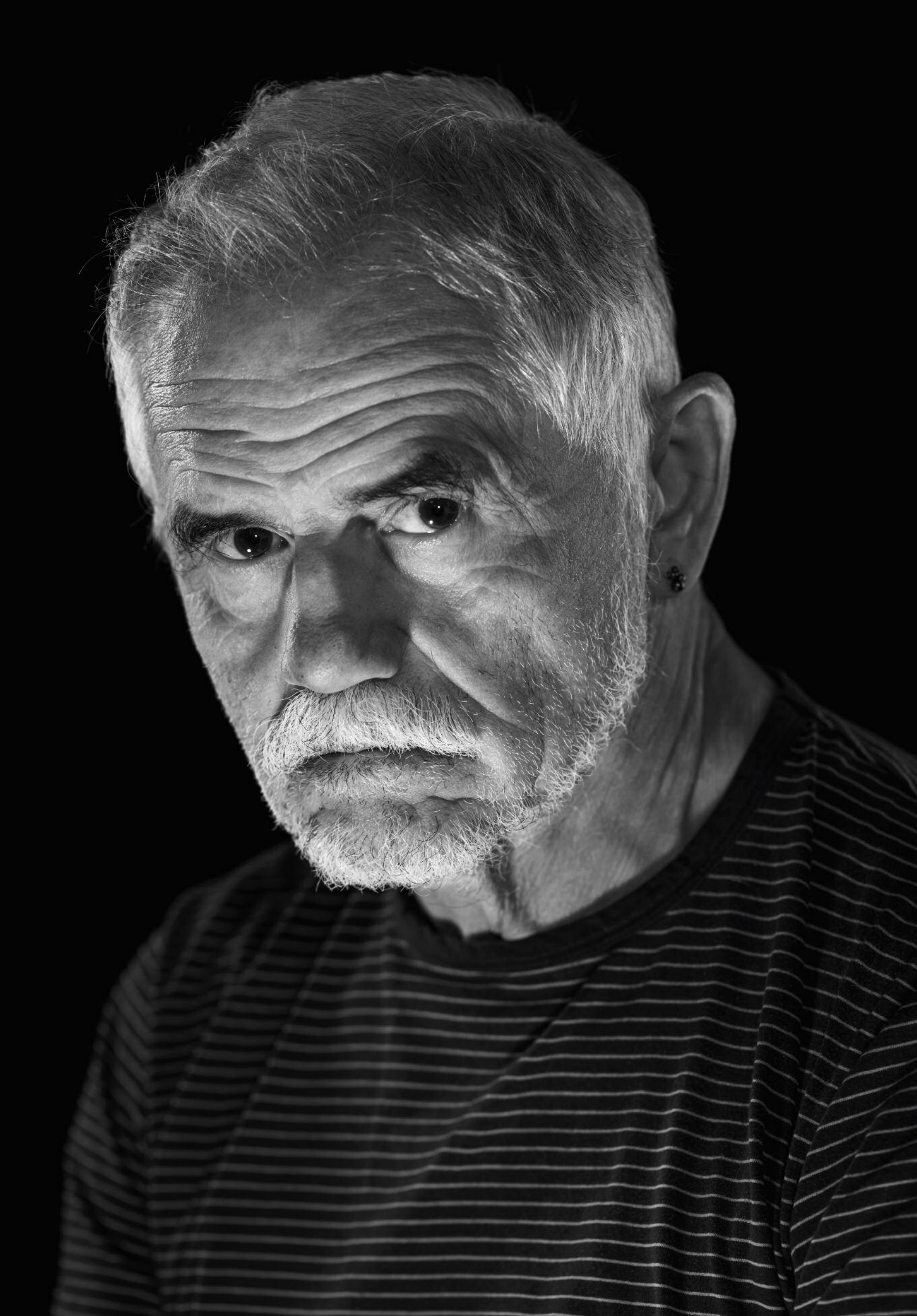
What is it about it that interests you?

All other materials are tangible. You process them in some way, bend them, cut them, weld them... Glass is also matter, of course, but you can see through the glass into the distance, so it's not really matter. This is an advantage that other materials do not have. Plastics can also be transparent, of course, but glass, unlike plastic, has a long history and finality that plastic does not. Plastic is an amazing material. It is cheap, lightweight, and durable, but unlike glass it doesn't know how to age and has no history, its own evolutionary development, no history in the craft. No craftsmen worked with plastic, so you won't find the touch of a hand, development through processing.

Where do you go for inspiration? What's your method?

When I say that I do things I want people to use, it means I have to know them. I watch people more than nature, all the time in fact, especially on my travels. I have a favourite café in every big city, usually in the busiest place: Piazza Navona in Rome, Covent Garden in London. Not in Prague, I live here, but when I go somewhere else, I always find a café, have a coffee and a glass of wine, and watch the people. How they're having fun together, how they are dressed, how they're riding a bike... It is interesting that even though it's the same over and over again, something always surprises me, catches my eye... And not just the people, but the surroundings too ... I keep telling students that you have to watch people, really notice them, and try to find something you didn't notice yesterday... Only if a person is always interested in watching something, trying to discover something they have not yet noticed, can they have the ability to design a glass that has already been

Twist



designed and produced a million times before. Without it, I probably wouldn't be able to design.

What to you is Designblok Prague?

Its importance to me is that it was not just a short-term exhibition, that there is lengthy development behind it. Designblok triggered an interest in design here, it appealed to people, primarily creators and producers, of course. More importantly, though, the people here, the general public, began showing an interest in design. It's great to see people and schools coming here... When I was at Designblok last time, I couldn't get to the exhibits at all. The staircase was completely full of children, and I think that's something that needs to be appreciated and that matters. And the continuity. When you watch what is happening in Berlin and Vienna, there is no such event with that continuity. The people change a lot there, and with them the concept of design weeks, so it's all here and there. We, as creators, are used to being here and there, but Designblok is a sort of anchor, which I find amazing. And then it's amazing how from a national scale it has gradually turned into an international event that helps a lot of people. Designblok has helped a great many young designers reach beyond the border. I don't know if they are fully aware of it, but getting so many important curators, journalists, and manufacturers here is far from easy.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

Because here you will find things that you know from your own surroundings, but see that they can be different. You don't think about these things, but when you see them and see them in other contexts, you might start thinking about them, you might start thinking about your own surroundings and yourself.

79

Poll:

Favourite creator:
Alvar Aalto

Favourite object:
Beer bottle opener

Favourite food:
Schnitzel with potato salad

Favourite book:
Freedom at Midnight

Favourite album:
The Dark Side of the Moon (1973)

Favourite film:
Mephisto

Favourite place:
Letenské sady park in Prague

Favourite tree:
Maple

What else?
Favourite country:
Italy

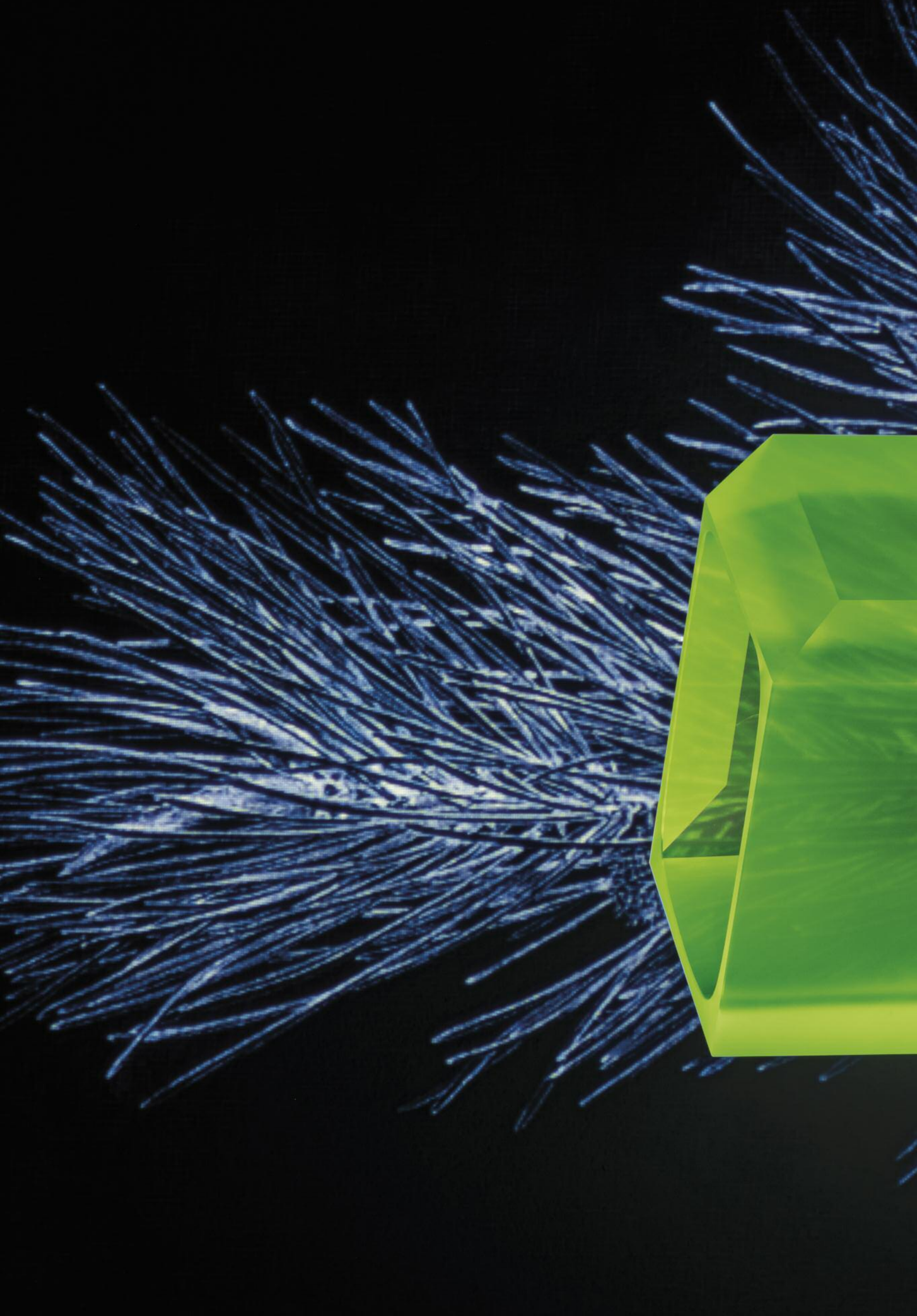
Jan Plecháč

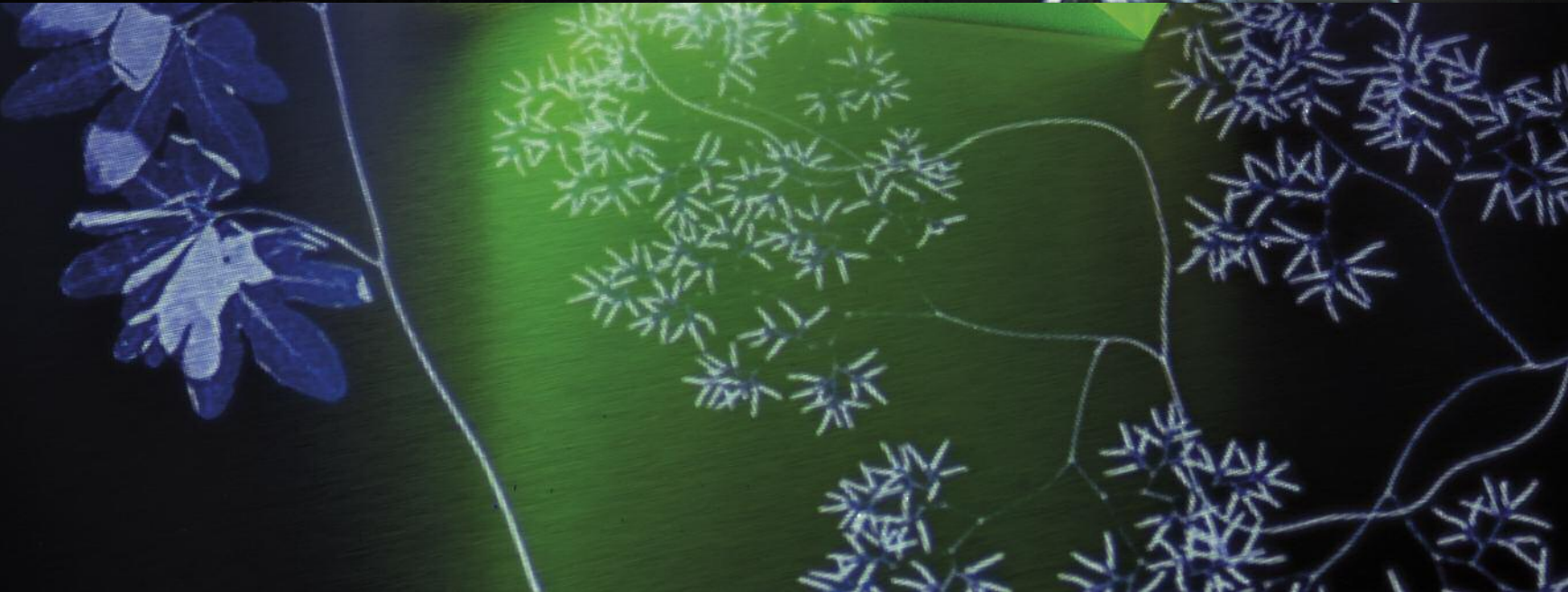
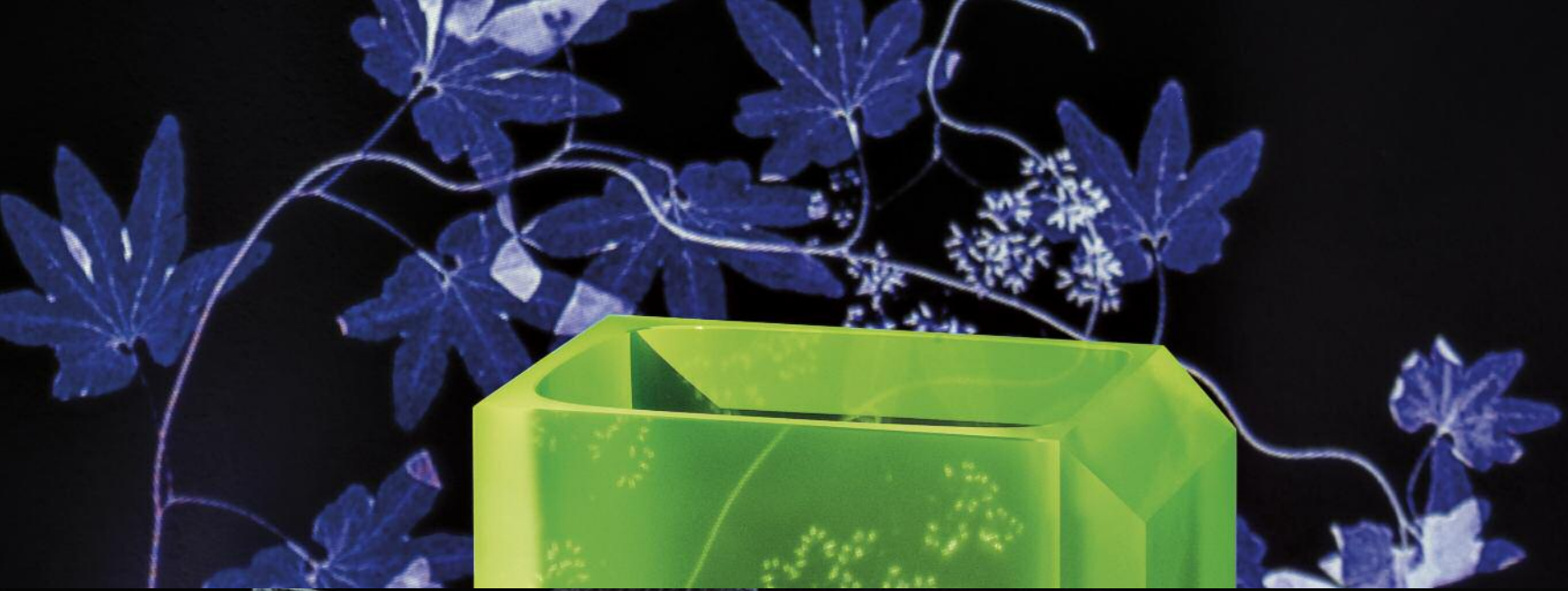
“I don't always try to aim for
some sort of goal, but instead try
to enjoy the journey as such.”











He likes challenges, looking for surprising solutions. His work can be found in the catalogues of a long line of companies, including the Czech jewels in the crown of Lasvit and Moser, where he has been art director since 2022. His original design can be found at Spazio Rossana Orlandi, or in London's Mint Gallery. The installations which Jan designs are one of the highlights of Designblok every year, whether for bentwood furniture manufacturer TON, Nescafé, or even Heineken. In 2021, he designed an exhibition about Passion for Designblok, people coming back to see it again and again, or not wanting to leave in the first place, having completely fallen for its charm.

What was your initial inspiration for the architecture of the Cosmos exhibition?

We received an assignment, a sort of prototype, which was a travelling haunted house from a fair as an illusively scary thing, and from this I tried to draw something that would make sense to us in terms of moving towards an installation as a powerful experience. I knew that we were creating something designed to surprise people, maybe shock them, maybe caress them, but certainly something that would have a strong emotional impact on each and every visitor who walks into the installation. This was probably the most important aspect of Scary House for me as an assignment - a strong emotional experience for each and every visitor. And together we tried to move it on to a more general design level, so that it was not a haunted house from the fairground, but an illusory space by designers. We worked with this in the interior and in terms of advancing the architecture as a whole as an object.

At what point did you realise what you wanted to exhibit in Cosmos? And what are you exhibiting there?

It's prosaic. The fact we were creating some new products for Moser, and especially one major innovation - the Abyss vase - saw both projects merging in my head. I thought it would be nice to do an exclusive uranium collection, or even just one piece for Cosmos, where I could show how it can work in a completely different mode or context. And that's how it turned out - I'm exhibiting the Abyss vase from a collection designed for Moser especially for an exhibit made of uranium glass.

The assignment for designers was to create a piece for the exhibition that is some way symbolic, a manifestation of naming what they themselves are, what they profess. In your view, does the Abyss vase meet the assignment?

It does. The whole project for Moser makes me very happy, and the intersection with Cosmos multiplies that even more. It is an example of discovering a connecting line with a craft that I like, albeit within clearly-defined boundaries. What is more, when designing the architecture of Cosmos, I imagined

something similar from everyone in terms of size or character. I thought that others would likely do something smaller, more modest, but with some beautiful detail or a joke. That the whole thing would be more about the details than the size. But now that I see that bigger pieces are prevalent, so I would say, even more so now, that my vase is absolutely in the right place. It fits into my universe.

Can you describe the technology used to create the vase?

Technologically-speaking, Abyss is very demanding. It is a terribly heavy piece of glass that has to be drawn out of the pan, almost the maximum that can be drawn out of the pan by one person, and the cutting is all about finesse, very complex in terms of craftsmanship. Abyss is the coming together of so many things on the absolute boundary of human possibilities, meaning that very few can be made in a year, one of the reasons it makes it all the more unique to me. The technology is taken to the very boundaries of what is practicable, in all aspects.

And does the vase have a story? What is it all about for you, if we ignore the technology?

The Abyss vase is inspired by an air bubble that rises from the depths of the sea towards the surface. Free-diving enthusiasts claim to find inspiring tension in the depths, but also peace and harmony. As far as the Abyss vase is concerned, the tension between tremendous pressure and meditative lightness is embodied by the contrast between the organically-shaped core and the sharp-cut outer brutalistic edges. The core of the vase is shaped by the breath of the glassmaker, making each piece unique. For me personally, Abyss is the embodiment of overcoming human possibilities and pushing physical boundaries in the production of crystal objects. Its shape combines the softness of human breath and a purely brutalistic form, thus manifesting the skill of the glassmakers at the works and the precision of our cutters. But it is also a reflection of tremendous willpower - one glassmaker is able to overcome his own limits and create such a monumental piece. Yet he is under

enormous pressure, as in the depths of the ocean; one tiny mistake and the whole thing will implode.

Why glass? What is it about it that interests you?

I have been working with glass for over ten years now and I still find it a fascinating material. The more and the longer I work with it, the more it fascinates me. I want to keep going further in what I can do with it. I still find it fascinating that temperature transforms sand into glass, and then someone shapes it. And when he's finished doing that, he can refine it in some other way like baking a cake, from the flour to the variety it has to offer. It all depends on the person from beginning to end. It's not like working with wood, when you are presented with the material as a semi-finished product - with glass, you go through the whole process, including the formation of the material itself.

How would you describe yourself as a creator? What sort of things do you design?

I'm interested in experimentation and jokes. Those are probably the two words that characterise and connect most of the projects we deal with at the studio. For me, design is about the discovery of new ways; experimentation is probably a better, shorter word, but discovery is more indicative.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

I have always felt my work to be something of a mission. I enjoy thinking about things, about what can move things and the world forward, not so much technologically, but mentally. For me, designing has always been about discovering the needs of the world as such, and the result of this might be technological progress, or indeed total regression. We don't always need to rush somewhere and take great leaps forward, but on the contrary, to stop, to slow down. Just as the world around us needs. And at a purely personal level, I enjoy my work as such, I do not always try to pursue a goal, but instead try to enjoy the journey as it is.

Do you feel any responsibility as a designer?

I do, I do. The world is already so overwhelmed with stuff that my inner gauge of how much I could or should make is fairly critical. I am critical of myself, I try not to overwhelm the world anymore. I always think about what else to do and what not to do and I think, perhaps a little paradoxically, that the less and more thoughtfully I do it, the more I can benefit the world.

So what is the impulse for you to make something?

An assignment as a challenge that resonates in me. That's the impulse. Whenever I feel like wrestling with something, coming to terms with it. When I come across a problem that I can help solve with my work. That's the moment when I feel it makes sense to try. Doing completely ordinary things using ordinary approaches does not motivate me. I'm not talking technologically here - I really like to do things with my hands, like when Henry and I did the Cabinet Which Doesn't Pretend for Křehký. The ambition was not to be a shift in design, but for me personally, it was a manifestation of a point of view, when we wanted to slow down the role of the designer, go a step back to the craft. Not sit at the computer and invent more and more new hits, but give yourself a way back. Come into the workshop and create a piece with your own hands without any heavy load on machinery.

Is it more common for you to receive orders that want you to design a specific thing, or for whoever wants something to give you a free hand?

About half and half. Clients often want something specific, but certainly half of them want just something. Which has been the case from the very beginning of the studio. They frequently come to us with trust alone, and nothing else.

How does your work for a traditional brand like Moser merge with your discoveries?

Discovery there shifts towards the opportunities that exist in traditional craftsmanship. This means within relatively large boundaries, which is a very new thing for me, and one I am now digesting.

What is the most important thing for you in terms of execution?

I usually take pleasure from two things during execution. The very first is the initial thought, and the second is the moment I see the finished piece. I enjoy the moment of presenting a new piece. I immediately forget about the whole journey, what the development, the process was like, just pure pleasure.

Are there times when the original idea and the final outcome conflict?

There have certainly been projects that didn't work out, even though we went through the whole, long process and I was completely satisfied with the result, but it might happen that the product cannot be made in larger batches, as I had imagined, or the energy to push it into that industrial form is not there. This has happened to me several times, but I don't worry about it. There are so many projects that I quickly forget about everything and move on.

What's your own favourite piece, and why?

To be honest, it's always the newest piece that makes me happy. It's immediate pleasure. The joy of being able to create a nice piece that I am internally satisfied with, which in actual fact is the only measure of success as far as I'm concerned. But I don't cling to things, don't go back to them.

And when someone asks you about your favourite project?

Definitely the Neverending Glory luminaires that Henry and I did for Lasvit, because they're probably a pretty iconic product that will be here for many years, and definitely the new vase for Moser - Abyss. I think I managed to preserve Moser's original DNA in the vase, and at the same time move it somewhere I had imagined in my vision of that direction. And I take this personally as my great inner success.

What is your most daring creation of all?

Designblok Cosmos. It's great. It's the biggest show I've ever designed. Not in terms of size, but charge.

What do you consider to be success? Huge sales?

We are not a designer that is primarily interested in mass production. I'm rather bewildered by everything mass. The fact is that I am interested in things more as a reflection of the world or research, so the idea of filling the household with things is not something that really attracts me.

Where do you go for inspiration?

I look around me. It doesn't matter if I'm going to a museum or a cinema, or going on a day out. I do nothing purposefully, I have no rituals. Paradoxically, the less I see pieces or projects, the easier it is for me to achieve results. It was the same with Cosmos. Only when I had disconnected myself from everything did my brain start working, or at least start pedalling way faster.

What role do installations, specifically architecture, play in your life?

I flit from design to architecture, from architecture to design. When I get into an installation, my mind is suddenly open, I notice other impulses. And then I like going back to design, because it feels more constant. It is not as ephemeral as installations, although I do try to think about them with some sort of long-term perspective, particularly in the context of sustainability or environmental friendliness. I always try to give them a chance at a future life. Even if only as a source of material.

Do you have a favourite installation of your own?

Passion at Designblok. The first thing I did after splitting the studio with Henry, and I came a lot under scrutiny. Perhaps I didn't, but that's how I saw it. I was the main architect of Designblok and was also creating its main exhibition, which was very unconventional. I was supposed to show visitors various crafts from the world of production and draw them into the passion that accompanies the designer's work. I came up with a concept where different crafts would work on a single object during Designblok week, to be presented at the end of Designblok. And because motorbikes are another of my passions, alongside design, that object was a motorcycle. During the week, we completely rebuilt an old ČZ175

with a group of people gifted in arts and crafts. Everything in the project was quite unconventional and, in retrospect, actually very bold, stepping out of the controlled zone, when we didn't know what might happen. But it went really well, everything went great. It worked brilliantly from the human side of things, which made me really happy because it was not about the motorcycle at all, but about the atmosphere, the process of creation. Just like the assignment - Passion. At that time, after years of exhibiting, I really enjoyed Designblok, I spent a lot of time at the exhibition with some great people, who have stayed with me to this day. Awesome.

What to you is Designblok Prague?

I mostly link it to my beginnings. The fact that I was showing at Designblok helped me a lot when launching my career as a professional designer. I exhibited here for the first time on my own, I showed my graduation work. And then I exhibited here every year. Interesting people from all over the world came, including Rossana Orlandi and Lina Kanafani. Thanks to Designblok I reached Rossana, and thanks to Rossana I reached Mena, the Danish manufacturers I regularly design for. And that's actually how it always happens. So if I can talk about some success in the world or the success of our pieces, I always think of this together with Designblok. The standard here sets an extremely high bar when compared to other festivals around the world. I always think it is great what is happening here on our scene, thanks to the designers and companies that exhibit at Designblok, of course, and also all the people who come to Prague. You don't reach everyone, but sometimes one person is enough and it can change your life. That's what happened to us.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

I think it's a great way of stepping into the world of design, of how to be seen as a designer, or for a visitor to understand what is currently going on in design. The standard has been kept incredibly high at Designblok for such a long time, so it is important for designers and companies to be there and show themselves. On top of



that, the connection with Prague is great,
a great event in a fantastic city,
particularly if you always get to live it
in a slightly different place you wouldn't
normally be able to get into.

91

Cosmos
architecture,
Abyss

Poll:

Favourite creator:
Michal Bačák

Favourite object:
BMW R100R

Favourite food:
Chicken paprika

Favourite book:
Raising our Children,
Raising Ourselves,
Naomi Aldort

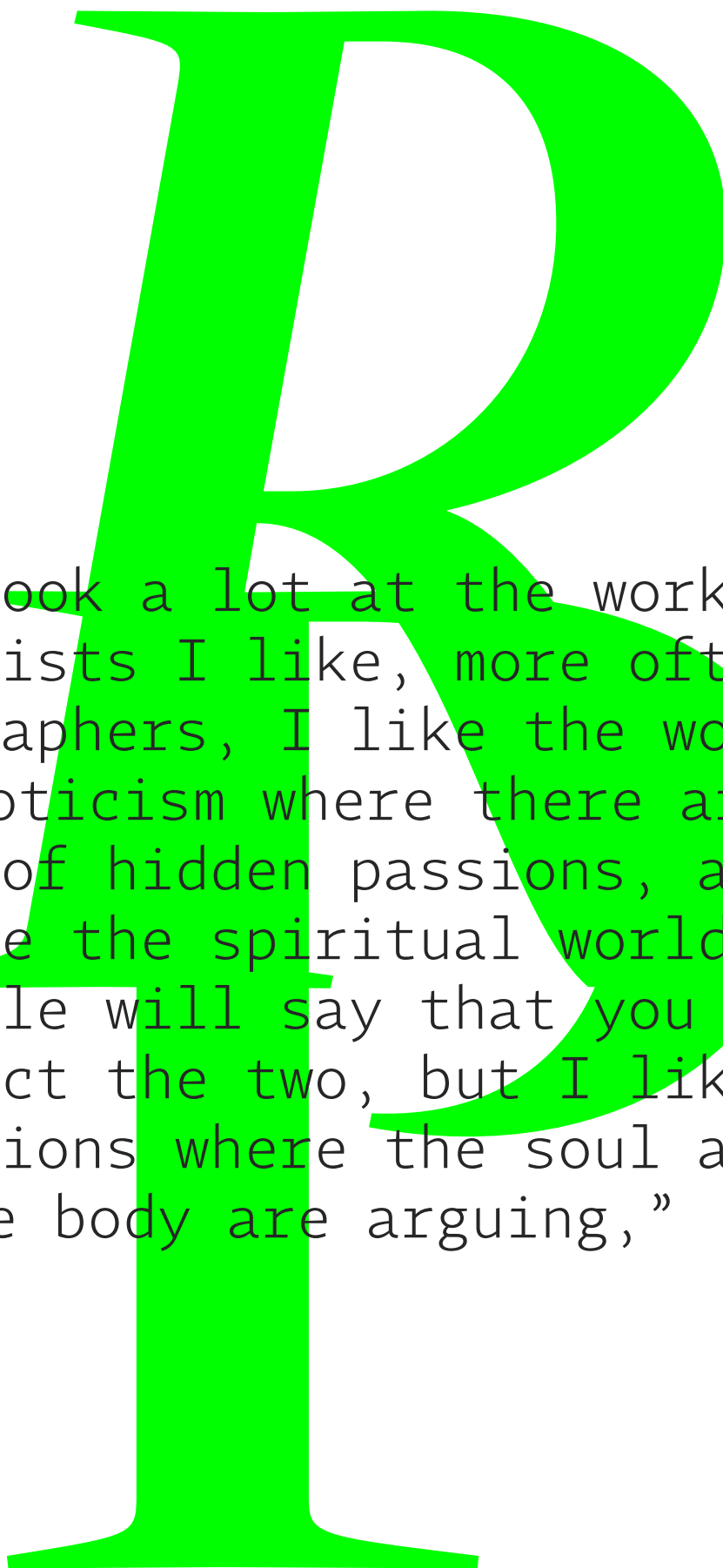
Favourite album:
Don't have one.

Favourite film:
Melancholy, Lars von
Trier

Favourite place:
London and New York

Favourite tree:
Pine

Rony Plesl

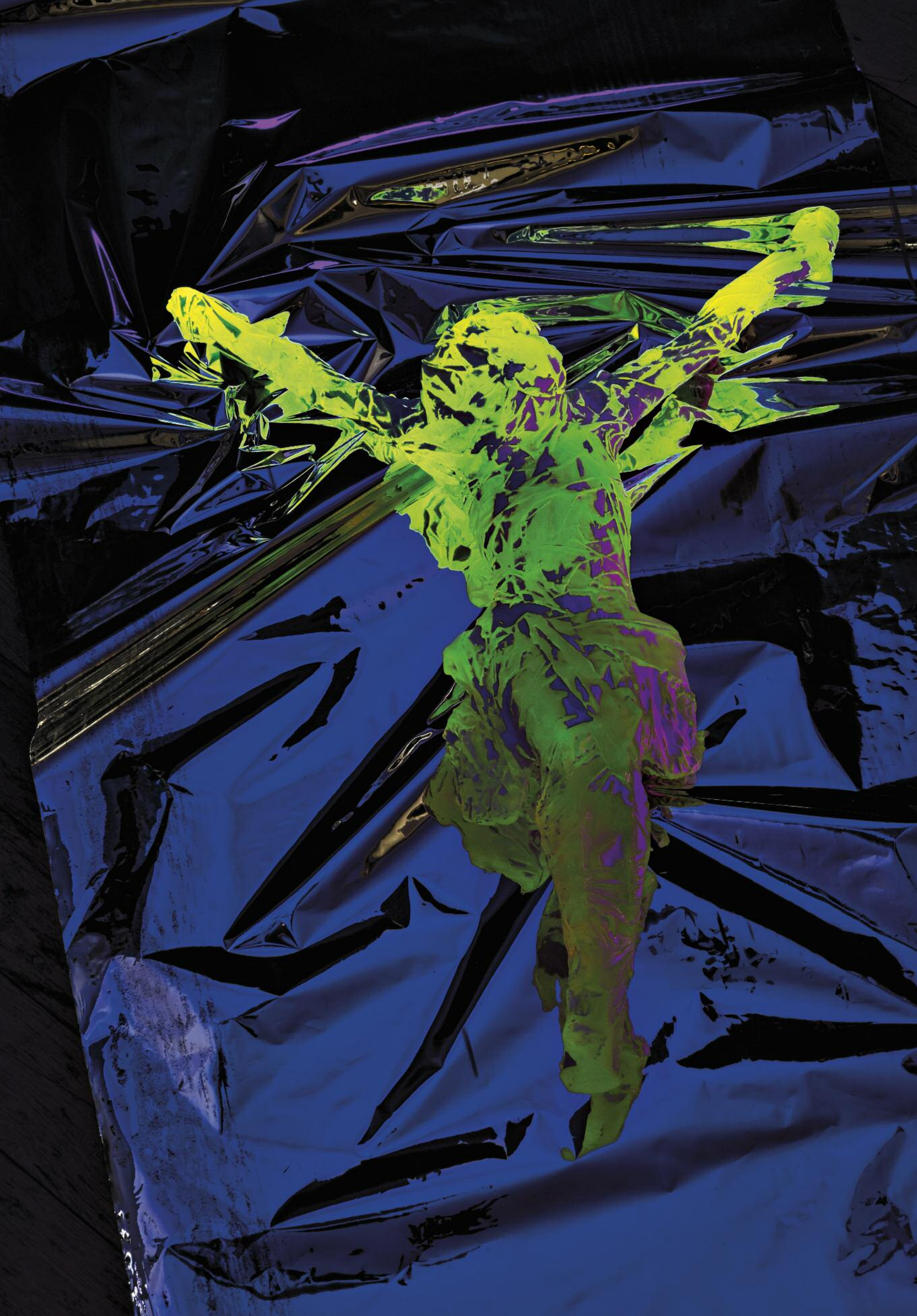


“I look a lot at the work of artists I like, more often photographers, I like the world of eroticism where there are a lot of hidden passions, and I like the spiritual world.

Some people will say that you can't connect the two, but I like situations where the soul and the body are arguing,”









12

SANTA TERESA
MILITANTE IN CANTER



Probably everyone in the Czech Republic drinks from his glasses, which he designed for several breweries. He is the creator of a number of iconic vases and light fixtures, but today is primarily seen as the one whose glass art conquered the Victoria & Albert Museum in London and the Art Biennale in Venice. Rony imprints the infinity of the universe, piety, sensuality, and everyday moments from the life of his own family in his free-shaped glass sculptures. And it all began with him taking out a loan and organising an exhibition of his free-shaped sculptures at Belvedere in Prague.

What are you exhibiting at Cosmos?

In the Cosmos exhibition I am presenting the character of Christ, completely veiled and with a face you can't see. It could actually be any human being. The statue is part of a larger series where I focus heavily on concepts of a creator over us to whom we are accountable for our actions. A subtle sketch of his existence.

Why Christ?

I'm a devout individual, I came to a religious conversion in college. I have been accompanied by faith and the questions or topics that come from it through all the problems and peripeteia I have experienced in my life, certainly not all of which I have handled well. I love Christian art, the painter Josef Šíma, who uses the hexagon as a symbol of God, and I am intrigued by relationships between geometry and spirituality. And maybe I'm amused by the fact that I am represented in this exhibition by this little thing and I think that it can act as some kind of shining uranium point in the universe.

Was your sculpture inspired by anything in particular?

It was inspired by these anonymous carved Czech folk statues. With their sort of naivety they often don't depict every detail, yet at the same time they seethe with that desire to create something important to you and lose yourself a bit in the process. I took one of those statues as a model, wrapped it in canvas and cast it in a bold color to make it shine bright. Perhaps another inspiration was the yellow Gauguin Christ, which captivated me during my time studying art history. Gauguin was also influenced by naive art, and worked with folk carvings, folk motifs of Tahiti. He was a European, an indomitable man, and in terms of form his work is for me a marriage of a narrative approach with an intuitive approach to art, morphology, and decor. This is something quite close to my heart.

What technology did you use to depict it?

This work was produced with the new Vitrum Vivum technology, which has been developed and perfected over 12 years by Jiří Šín and which can render any kind of casting into glass with absolute precision and

Christ

without any limitations in terms of shape. The sculpture is made of uranium glass, which was a very important artefact in Czech Baroque art. It is glass tinted with uranium radium, which reacts to UV light.

Recently, and the proof is in this Christ figure, you have moved from design to art. What led you to this?

I guess it's a product of age. I think one of the few advantages of old age is a greater capacity for being honest with yourself and not making compromises. You have one of your last opportunities to fulfill the real dreams you've had all your life and not so much look at how you will or won't gain from it. And I studied art history, and taught it for twelve years, and the works of artists like Cézanne, Shem, or Leonardo move me to tears. I've encountered that in design too, for example with Sottsass, or Tokujin Yoshioka, but always with things with a conceptual idea as the basis, and I was really captivated by the idea of getting this more distinctively into my work. In design, the closer and closer it gets to marketability and commercialism, the less and less successful it is, and that's why I started to do more free work. It's just that at a certain age, joy in making your childhood dreams come true means far more to you than anything else.

And your relationship to design?

I got into design by accident. I had studied sculpture, and design appealed to me because of its openness, its communicativeness. Design is an extroverted matter and even though I'm an introvert, I had to learn to communicate and be humble. You have to be able to communicate and also to be humble in that you're feeding a company that chose you, and you realize that even grinders and metal workers will get paid based on the success of the design. In this respect, design is a huge school of a kind of selflessness. Thanks to design I've also met a huge number of people and companies. The life of a freelance artist, by contrast, is often being immersed in yourself, in your ego. I am hugely indebted to design, but it exists on a plane where compromises have to be made - in order for a thing to sell, for it to work in the market, for it to be liked.

Free art does not exist on that plane, free art is truly made by the person for themselves, you don't have to answer to anyone, and when you don't have any internal responsibility, you're just doing it for yourself. And that's what I've been extremely drawn to all my life. But of course both worlds meet somewhere, and I think the work that I am presenting in the Cosmos exhibition is proof of that. Without the rich tradition of Czech glass, without a craft that has been constantly developing, without the technology that Jirka Šín put into it, it could never have been created. Without the technology and the craft, I could never have created such a thing just on my own, like a painter in front of a canvas. I need a craftsman, I need a company to help me create it. And none of this would exist if it weren't for the simple need for glass as a vessel. The connections are great.

What in your opinion is the mission of the contemporary designer?

Design is essentially a service. Every designer can and must choose who they will serve with their creativity. By that I mean to say that I do not wish or intend to moralize and lecture about whether it should be a luxury, inexpensive, or environmentally conscious brand. I am only interested in the degree of quality, originality, and timelessness. I believe that these three criteria carry within them the accomplishment of the "mission," if we can call it that.

Which of your works is your favorite?

I'm very proud of the collection I created for the Rückl brand, and perhaps in this as well you can see my dream of free art. As early as in Rückl, we were incorporating the story of the Czech landscape, Josef Lada, Josef Čapek, and the story of the Rückl glassworks. Its success is also based on the foundation of an idea, as well as great craftsmanship. When people look at Rückl they see hearts, stars, Amadeus, the Prague Golem. All of Rückl is about the story and it was all made up of little statues. From among my free art works, it would probably be the last hammer and axe sculptures I made for my exhibition at Sovovy mlýny. In them there are reminiscences of my grandfather, who spent

his whole life working with his hands, and one time he was driving an axe into a log and then he was gone. And that axe had to be taken out by his son or his grandson, and in that I see a kind of memento. People don't want to look at a vase that is a memento mori, they usually don't want to look at it, but I can disrupt that with an object. I like Ettore Sottsass, who was one of those who blurred the line between design and free art. In his works there are Italian landscapes, the poetry of Italian squares. He looked at design more like a beautiful woman, a Ferrari driving through the landscape, a house standing in Siena with the sun shining around it, his morphology was extremely influenced by personal emotion.

Why glass?

I think it's important to do what you know and can do. And I've been exploring glass since I was 15, I know almost everything about it and I don't want to stray from it. I've worked in Venice, Turkey, Istanbul, taught in Japan. Besides, glass is the material we know best in the Czech Republic, and with my age and experience, I'm the one who knows glass best of all. That's why I use it and that's not going to change.

How did glass win you over like this?

Fire, smoke, the smell of burning wood, strong guys who are fun to be with. The beginnings are definitely connected with the smelter and of course the grinding shop. These are strong sensations that, combined with artistic dreams, provide a decent foundation from which a lifelong passion is born.

Where do you go for inspiration?

Do you have some of your own rituals?

The labyrinth of the world and the paradise of the heart. I look a lot at the work of artists I like, more often photographers, I like the world of eroticism where there are a lot of hidden passions, and I like the spiritual world. Some people will say that you can't connect the two, but I like situations where the soul and the body are arguing, I like the world of surrealism where the two worlds meet a lot. The definition of surrealism is the meeting of an umbrella and a sewing machine in the operating

room, and if I were to express my sculptures and even some of my designs, it's an umbrella and a sewing machine meeting in the operating room.

Your most daring project?

Participating in the Venice Biennale, where we were selected for Collateral. My exhibition in the church of Santa Maria della Visitazione was visited by 150,000 people over the course of seven months and it was an extremely challenging project... At one point the Cartier exhibition whose architecture I had designed when we were just getting started was also on at Prague Castle. If I look at it solely in terms of daring, that was definitely the one. The exhibition of jewelry worth 4.5 billion, working with Cartier, I was really all ears at the time, and I think it's really wonderful that it came together and succeeded. I didn't have nearly as much confidence back then, only now am I actually daring to try anything, to stand by my opinions, now I'm daring to say things. Back then, going beyond my own introversion took a lot of daring.

Is daring important?

It's essential. In many ways. For example, I've never been able to refuse a job, I've always tried to please everyone. But if you want to create something extraordinary, you have to be able to say no, not to be everywhere, but at the same time you should be humble, and so we come back to Jesus Christ. In his example there is both the humility, but also great daring, to drive the money changers out of the temple, to turn over the tables, to say something no one wants to hear and at the same time to cower in a corner somewhere and be last. I think that's the beauty of art too, that the level of courage and humility in it has to be balanced.

What is your relationship to Designblok?

For me, Designblok is two things, or maybe three things. The enormous courage to come up with a project like this at a time when it wasn't fashionable and when there was no interest in design. Then the endurance, the incredible stamina and continuity. Lastly, what I appreciate perhaps the most, the continuous creation of opportunities for young artists. I think that the

success of Czech design has grown out of Designblok, and having seen shows of this type in other countries, I dare say that Designblok is the best in Central Europe, and a lot of that is due to the fact that it gives new creators a chance and supports them. I also grew up on Designblok and I deeply appreciate it.

Why should people come to Prague for Designblok?

I don't want to say the cliché that Designblok is great and that it's amazingly well organized, all of that is true, but I think the main reason to come to Designblok is because of the Czech artists who are exhibiting at Designblok. And then there's one more moment that I realized recently after visiting expos and design weeks in Sweden or Denmark - Prague Designblok probably more than anything else connects the free-thinking world and the commercial world, which is rarely found anywhere throughout the globe. And maybe that's why I'm now making my way back around to Designblok, and suddenly I'm not seeing any dividing line between the world of design and the world of art.

101

Poll:

Favorite designer
Hiroshi Sugimoto

Favorite object
A finely sharpened HB pencil

Favorite food
Since I was a kid, salami with vinegar and onions, and now Spaghetti alle vongole

Favorite book
Everything by F. M. Dostoyevsky

Favorite album
John Cale & Lou Reed - Songs for Drella

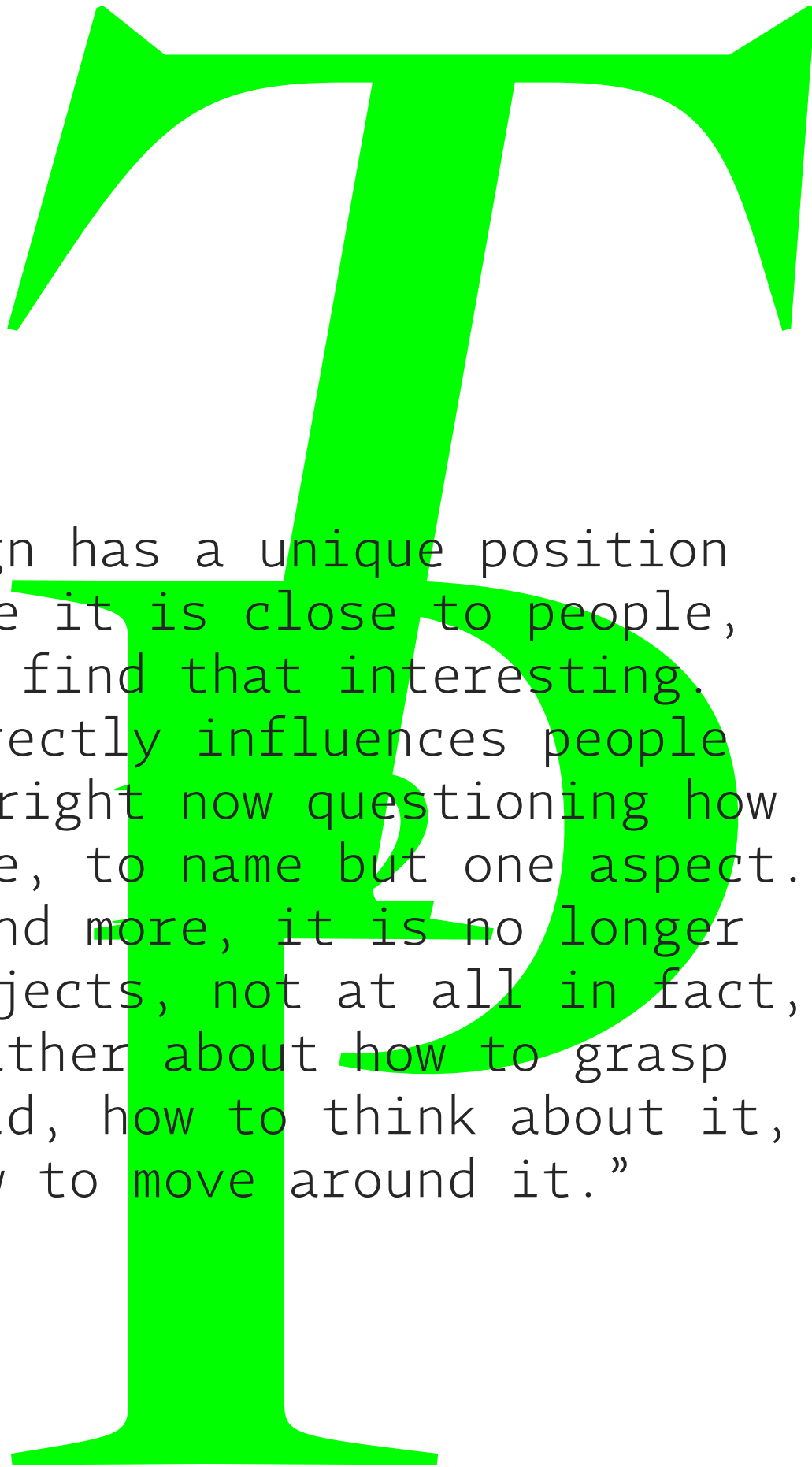
Favorite film
The Man from Acapulco

Favorite place
Our courtyard balcony with a view of the Church of St Castulus

Favorite tree
Spruce with young green shoots

What else?
Champagne, Pastis, Alfa Romeo, the Nový Dvůr Monastery, and the female posterior

Tadeáš Podracký



“Design has a unique position because it is close to people, and I find that interesting.

It directly influences people and is right now questioning how they live, to name but one aspect.

More and more, it is no longer about objects, not at all in fact, but rather about how to grasp the world, how to think about it, how to move around it.”















What are you exhibiting at Cosmos?

An experimental lamp. I wanted to create a sort of organic strangeness. Where my expression, traces of manual work, and material all mix with technology.

Do you think it would be a message to another civilisation if we were to launch Designblok Cosmos into space?

I think so. I read an article about how life is created. There are several theories, one of them being panspermia, something that travels through space, creating life wherever it lands. The second theory says that the environment will become so complex that life will emerge from it spontaneously. It's called abiogenesis, and this is how I named my work for Cosmos. I have been thinking about my works as living bodies for some time now, and the idea of one actually coming to life based on sufficient complexity amuses me.

Can you describe the technology used to create it?

I milled the body into which the glass is set by hand, then we transferred it to a virtual image that allowed us to modify and transform it into another material. The resulting surface will be covered with oxidation using metals, taking place constantly and never stopping. Glass is then blown into the body, stabilising in an organic form that responds to the shape of the metal body. The result is therefore a compact object in which the material and shape respond to each other and are practically inseparable in principle.

Who made it?

Huňát Glass is helping me with production.

What is your most daring project to date?

The most demanding physical work I ever did was for my standalone exhibition in Miami. It took a few months for me to recover. I have tried to be bold in all my recent work, I always want there to be something new, something uncertain.

Why do you regularly work with glass?

Glass is interesting from the technological perspective and from the theoretical angle. There is a long tradition there, of a craft that can only be done as a community, in doing so

Tadeáš is the leading exponent of experimental design in the land. He started creating artistic and collection design during his studies, regularly exhibits at Designblok Art House, and was the first Czech designer to have a standalone exhibition at the prestigious Design Miami festival. In our view, his strength lies predominantly in his strong signature, his manual work, and the courage to experiment.

creating a natural interpersonal work hierarchy. I enjoy watching this, but working with glass is also binding. My work is built on my involvement in the production process, and communicating my idea to another craftsman is difficult. The craftsman's skill is often written into the result at the works. Then I ask to what extent the work is authentic. Glass is also expensive. That's why I can't come along and start making some crazy big nonsense. And that bothers me.

Where do you go for inspiration?

I was in Žižkov yesterday. I was researching the structures in construction works. Inspiration often comes from something unexpected. From an environment that is not entirely clear, but has strong visuality. It is singular. Returning to the regional, the community, the local, can be very rewarding.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

Design is a complex discipline, one that is currently expanding further and further. For example, I work a little differently to a number of specialised designers, so I can't really say what the designer's task is, so as not to generalise. Design has a unique position because it is close to people, and I find that interesting. It directly influences people and is right now questioning how they live, to name but one aspect. More and more, it is no longer about objects, not at all in fact, but rather about how to grasp the world, how to think about it, how to move around it. For me, design is a tool to use in grasping the themes I work with.

What is the responsibility of a designer?

The designer has the greatest responsibility. Things should not be created for nothing. There are many designers who are not only critical of production processes, but also of the entire political order. They express criticism of society in creative form. It is a different form of design, not necessarily object-oriented, but very interesting. From my point of view, design combines embodied knowledge, craft, and articulated knowledge, what we are able to know intellectually. With these tools

we can then examine the processes in society. This is why a designer can work well, effectively, and responsibly in society, because he sees the reality from a different, more holistic angle.

How would you describe yourself as a creator?

I'm a dinosaur. I am a maker, I make things with my hands, I am very grounded, things emerge from me, but that does not mean I don't focus on the bigger issues that are always part of my expression. I realised that I was strong in intuition, in spontaneous creation. In Western society, the mainstream is given - a conceptual approach that is built on the intellectual prowess to navigate our super-complex culture, but I enjoy adding embodied knowledge, experience, what a person experiences, and transposing it into physical form. And this is something that does not happen so often in design in this country. All the truer for me. This is where my work is strong.

What is the most important thing for you in terms of execution?

Authenticity. The authenticity of the work - when it is lived, true. I am slightly critical of purely-conceptual design - in that case, this approach must be truly brilliant to contribute to existing knowledge. It is also a moral question - to what extent do I contribute to knowledge and to what extent do I use a theme? I like it when artists or designers process something they have lived and when they can transform this knowledge into a work that has meaningful value. It can be speculative - in the future or in the past - but it seems much stronger to me than when it is based on background research, on data from the Internet. I don't enjoy creating a cultural construct, but direct testimony. My principle is more primitive.

What's your own favourite piece, and why?

My dissertation work from Eindhoven. The times were a bit strange when I was making it. I had two years to myself, to think, Covid came - absolute hell, I didn't see anyone for about a year. I was here in Prague, in the studio, making things out of the mess.



I was in creative isolation. At the same time I had great intellectual impulse from school, but I had left my friends behind in Eindhoven, I could not talk to them about anything. And the pieces created for that dissertation I continue to this day. It fulfils me.

What to you is Designblok Prague?

The biggest show in the country. I remember the second year - it is a continuous line, it cultivates the scene, puts issues on the table, is an important part of the cultural scene. It was through Designblok that I met people such as Lina Kanafani from Mint Gallery.

You often exhibit collectible design at Art House.

Yes, I take it from this side.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

I think that after Covid, the local aspect is becoming more and more important. It is strong, it might also have the upper hand over global machinations - Milan, London. However, it is important which topics the local scene can generate, what it can contribute to the majority. When it is able to raise topics that are new, fresh, but relevant, it is suddenly very interesting. The local becomes the main. And Prague has that potential. We have an interesting political history, transformation in the 1990s behind us, people have different experiences than in the Western structure. It is important to keep it relevant and contribute to the European debate, which is why we need institutions to do their job, so that the environment is nourishing in terms of content.

113

Poll:

Favourite creator:
Sterling Ruby

Favourite object:
hand tools, I am happy with new additions to my studio collection of tools.

Favourite food:
classic Asian fried rice

Favourite book:
the MacGuffin magazine series

Favorite album:
Bizarre Ride by The Pharcyde

Favourite film:
I like finding new ones.

Favourite place:
ports, whether on the river or by the sea..

Favourite tree:
the larch

Maxim Velčovský

“I have always admired amateurs, do-it-yourselfers and amateur artists whom learned artists make fun of. I enjoy their desire and their need to create, and I enjoy the unorthodox way in which they often approach things.”







If I weren't familiar with Maxim's calmness, I would perhaps imagine him as some volatile radar gathering and sorting hundreds of objects, data and perceptions, which transform into emotionally strong, broadminded installations and chamber objects possessing a powerful subtext. The co-founder of Qubus, creative director of the glass design brand Lasvit, regular creator of key exhibitions and installations of Designblok, an autonomous creator. A teller of stories who has lived them himself. Just imagine him as he stands on a snowy meadow by a stream, creating from the snow a model of a vase and suddenly casting it in plaster. Everything can be taken and grasped anew.

What are you exhibiting at Cosmos?

A hatch, an atmosphere that forms around an object. I was thinking about the objects and by hatch I mean the thing with which you close a situation. The situation arises around the object and the atmosphere under the hatch, which blossoms. It's called perfect day or beautiful day, I don't know just yet. The atmosphere under the flowering hatch will then emerge, and might change. I collect different glass statuettes and would like to improvise a bit with the dynamics of the situation that I put under the hatch. At home, I have a shelf of heroes, different saints and fairy-tale characters, and I would like to play with it, but of course it is up to each person what story they put under the hatch, and I would like to begin with my own story.

What was your inspiration for the hatch?

Inspiration came from the cover itself, the atmosphere around the Earth, and the bubble itself, because it is a fundamental shape that is formed by blowing into the glass, and a cover for bread or on historical clocks. It's all actually some kind of protective bubble, atmosphere.

The assignment was such that it was some sort of symbolic object for you as far as a point of view on design is concerned, something that points to your inner universe. Does it meet your requirements on the assignment?

Absolutely. Sometimes people put objects around themselves, and this is a sort of protector of objects. I myself am a collector. In fact, everyone is a collector. Whenever you visit someone, you see a collection of objects that they have surrounded themselves with, and their choice undoubtedly says a lot about them. So it's kind of a hatch for collectors. We are all collectors.

Can you describe the technology used to create it? Who made it?

The hatch is made by blowing glass, with the help of one of the most skilful people in the field, Martin Janecký. It was pretty hard work - Martin's back snapped, living proof that it can be physically demanding bringing certain ideas to life.

How would you characterise yourself as a designer?

Oh, I don't really know. Perhaps I would probably call myself a designer with a cause.

What does that mean?

When designing something, each of us draws on different reasons, each of us looks at things differently, so even the result of the same assignment would differ for each of us on account of our vision of the world or experience, which is always different. What is more, I sometimes do things for a reason other than the assignment from the customer, company, factory, and the result is often very intuitive given that the process of creation itself is the most important part.

Which type of assignment interests you?

I am probably interested in work of all kinds, as (Czech cartoon character) Ferdinand the Ant would say, and I try to find something interesting in each assignment and approach it in my own way. So even though I design tiles for RAKO, I have to find freedom in the assignment so that I can enjoy working on it and experiment at the same time. Touch wood this will never end. So I enjoy working on a very wide range of jobs and challenges.

What are the triggers? When you say yes, that interests me.

The assignments are the triggers. And even with such a simple task as tile decoration, I tried to bring some extra levels to it. I was experimenting at the same time. I drew a line with a pencil, scanned it, multiplied it endlessly on the computer, and took a picture of the infinity and that became the decoration. At the same time, though, it symbolises the matter we walk on every day and the material that has been here for billions of years and with which we work.

So I always try to analyse a piece and approach it using something that might be termed "my approach".

What's your own favourite piece, and why?

Definitely Vase of Vases and Snow Vase for Křehký. Vase of Vases was created by printing vases from the past and could not have been made in this way had the objects that gave it its form not existed.

And I wouldn't have come up with Snow Vase if I hadn't been in a certain place at a certain time.

Both vases are made of porcelain. You studied porcelain and ceramics, so why do you regularly work with glass? What is it about it that interests you?

Ceramics are interesting in that you touch the clay and can model a situation. That's dangerous when it comes to glass. It happened to me that I had goggles to protect my eyes when working with glass, so that I could weld it, for example, but I forgot that I had them and, as I am used to with ceramics, I wanted to take the hot piece in my hands and left my fingerprints on it, skin included. I ran out into the yard, buried them in the snow, and then held a bag of frozen peas in my hand for the day. What I'm trying to say is that glass is actually a liquid experiment, you are modelling hot mass. Although you can prep the model in advance, it's always about what you do in a single moment. The aspect of transparency is beautiful too, one that no matter other than glass can claim. The only artificial alternative is acrylic, but glass has far more strength and symbolism.

So you have become more interested in it over time than in ceramics?

Quite the opposite. I have to say I would like to have more of a ceramic period now, get back to the clay. But I'm interested in both materials.

What, in your view, is the task of the contemporary designer?

I think the old definition of a designer having to work on a task without end to improve solutions still stands, but those tasks shift with every new decade, and the boundaries of the designer's work are also shifting. The modernist designer thought differently, the designer thought differently in the postwar period and in the postmodern era, but I think our task is to analyse the situation and apply our own line of thinking or solution to it. It is a bizarre and absurd discipline, because basically every time someone gives a designer a job, they are actually entrusting the final solution to a single person even though there are infinite solutions. Ten different people, ten

different opinions. We live in time, we look at the shapes that one person created in their own way, and unfortunately we will never know the other ways. It is the only solution of the many options available. And this is also one of the things I am interested in: how a solution would look if someone else did it. And how it looks when I do it. Recently, I have also become fascinated by the phenomenon of shapelessness, when a box for a phone, which looks the same to everyone, fits in so much design we do not see because it has become intangible, irrelevant. It is an entirely new field of application in design, but I am probably more interested in creating material things and creating them with my hands. Although Apple brought out these new glasses and wants to take us even further into the virtual world with yet another tool, I hope they will remain just another tool and that the real world will still remain more important to us than the virtual one, even though the time spent on e-mails, the phone, social networks, Google, is coming to match the time spent in the conscious real world.

Aren't there too many things already?

Is there anything left at all to invent?

I hope so. There are undoubtedly plenty of great things; a glass from the First Republic certainly still works well, but we still have the need to innovate. It is part of the essence of we humans. People notice this most in their own children, who are constantly thinking things up even when they are young, trying to innovate, looking for new solutions and new things, and wanting new things. They throw away one toy and want another because they see that others have something else. And maybe our surroundings are forcing us to have new things all the time. It is such a struggle of the world in which we live, even though I am a lover of the old.

Do you feel any responsibility as a designer?

I am greatly interested in these questions, I am interested in what is happening around us, and as someone who designs things, I have no other choice.

I am always looking for a solution.

Responsibility can be divided into my own responsibility and the responsibility of

the manufacturer. The designer can certainly try to influence the result at the manufacturer, but he can do the most when he does his own experiments and when production is up to him. It is our world and it is from that inner world that these things are taken into the world of production, which should be responsible. We actually always ask ourselves, and the manufacturer, what the way is and how it might help. But things are evolving. At school, we learned that porcelain is fired for 40 hours, then it was twenty-four hours, and today, for example, tiles, but porcelain too, are fired for 7 hours. The process is getting faster, less energy is consumed, and at the same time the porcelain mug is still the most environmentally friendly form of container if you use it for ten years, or perhaps your entire life. The decisive factor is therefore our own consumption.

Your approach to design is often very conceptual and verging on the artistic.

Do you see yourself more as design or art?

I admit that I don't think about this question at all. This is a Czech expression of the petite bourgeoisie, to say - I am no longer a designer, I am an artist. When a person makes carpets, he is a great designer who works with textiles and nobody dismisses it. It seems pointless to me to deal with who is still an artist and who is no longer. What is more, both worlds complement and overlap because they both use certain materials in different contexts. I have always admired amateurs, do-it-yourselfers and amateur artists whom learned artists make fun of. I enjoy their desire and their need to create, and I enjoy the unorthodox way in which they often approach things.

In addition to your pieces, you often design installations. Quite regularly for Designblok, as it happens. What interests you in them?

For me, it's another level of participation in a project. You're dealing with another task that's about public space. I enjoy how you have to completely react to the space around which you will be moving. For example, the Made by Fire exhibition, for which I designed the architecture, will arrive at Míčovna in

Perfect day

Prague after the Milan Triennale, then moving on to Brno, mutating and looking a little different in each place. Every exhibition or set design project is interesting to me, particularly in terms of the context.

And as far as installations for Designblok are concerned, I have always been particularly interested in the thematic delineation or the distortion of the standard format. Because at Designblok, which lasts a week, you can think differently and more freely than at a museum exhibition, for example, which lasts a quarter of a year, or a theatre stage design, which needs to be constantly demolished and rebuilt.

And your most daring project?

Hard to say. Perhaps my dissertation work was bold at the time, when I transferred ephemeral plastic shapes to porcelain, or at some stage a series of catastrophic vases, before catastrophe became a symbol of today. The Snow Vase, the Vase of Vases. For me, daring should be the designer's daily bread, because we are constantly solving some problem or other. The exhibition of a collection of ceramics and glass at the Moravian Gallery in Brno was also a rather bold project, as were the smoking cars from Ukraine.

Where do you go for inspiration? Do you have any rituals?

Collectors are very inspiring people, where you stop and think about the reason for collecting. I also take inspiration from DIY and amateur creators. But otherwise, I'm lucky that inspiration is always out there somewhere looking for me. It's important to try things physically, because fantastic worlds full of possibilities immediately begin unfolding in front of you, worlds which normally remain closed in the mind or subconscious. But by doing something, they start to jump right out.

If you weren't a designer?

Maybe I'd like to be a servant to someone. I was thinking that when you have to do something for an assignment, it's actually liberating as well. Being employed and working only on command would be quite interesting to me.

Do you long for peace and quiet?

I do long for peace and quiet.

That'd soon pass.

I don't know. If you're doing up a cottage, you have to learn how to do the ceiling or the floor. You have to take the old beam, stretch it out six times, edge it, and you still haven't actually done anything, merely prepared the material. At the same time, you realise why some things are expensive, the human work involved in them.

Do you enjoy working with your hands?

Absolutely. I make models of things and would like to do more of that. It's an inherent part of me, I can't imagine not analysing that shape in my own hands. I don't model on a computer, so I always hire someone to model for me, but even then I have a problem explaining what I really want. Especially when it comes to clay, when the shape begins to emerge when you touch it. The shape or its behaviour is anticipated, so the touch of the hand seems important to me. When I was still teaching and the students brought me designs from computers without trying them on models, I tried to take them to mine. It's there that you often find something you had no idea about.

What is your relationship to Designblok?

Well, given that I have been showing at Designblok from the very beginning and my entire professional career is tied to it, it is a very personal event to me. I showed my school work and my dissertation here, back then at Konsepti, I have designed a number of exhibitions or spaces for Designblok, and I have always exhibited work with the clients I work for, so my life is very much connected to it. Paradoxically, this year I would like to exhibit on my own for the first time. Designblok is a platform for the best of what is created in the country, and for me it has always been a place where I can discover so much, including new talents.

Why should anyone come to Prague for Designblok?

As the art director at Lasvit, I am actually constantly looking for new creators who could bring new perspectives











to the company, talented creators, perhaps creators from Ukraine, where something great might now disappear completely, or creators from Africa. When you take the stories or euphoria stemming from a different approach, such as the impulses that the Nendo studio or the Campano brothers brought us from other parts of the world, it is clear that this confrontation of different approaches is extremely important. I always try to bring new value and euphoria to the company, or a story. And I find it important to research these stories and reflect on them, so I would love to find a Vietnamese, a Mongolian, or an African designer so that we can capture what is happening around us in different parts of the world. Which is my state of consciousness. I think it's important for people to soak up what's happening in different parts of the world. Which might also be a reason to come to Designblok, because there is a bit of evolution, or perhaps even revolution, going on here. There are few places on the planet where there the conditions for creation are as good as in this country. Whether craft or industrial background. Here, creation is directly tied to production, designers know its possibilities and the possibilities of technology and industry, and that is very rare, particularly in Europe.

127

Poll:

Favourite creator:
Tapio Wirkkala

Favourite object:
Iron ETA 211 by
Stanislav Lachman

Favourite food:
Yellow curry dishes

Favourite book:
The Hare with Amber
Eyes

Favourite album:
Sreamadelica by Primal
Scream

Favourite film:
The Little Mole in
a Dream

Favourite place:
Podyjí National Park

Favourite tree:
Beech and Oak

What else:
I love my beloved
children

Index

Jakub Berdych Karpelis



SELF PORTRAIT, 2019



UNAMED VASE WITH GOLDEN TOUCH (QUBUS), 2020



NARCIS C3PO A NEW HOPE
BINARY FACE (QUBUS), 2020



UNAMED WITH LOVE (QUBUS),
2019



OBJECT, 2018



SVĚTLO (QUBUS), 2011

130



MICKEY HOUSE (QUBUS), 2014

Education:

Secondary School of Arts and Crafts, Sculpture, and Stonemasonry in Hořice, CZ

Clients - design:

Křehký, Preciosa, Lasvit, Museum of Decorative Arts in Prague,
Museum of Glass and Jewellery in Jablonec nad Nisou (CZ), Kvalitář Gallery (Prague),
Prague City Gallery, Cockerel, Moravian Gallery in Brno (CZ)

Representation in collections:

Museum of Decorative Arts in Prague, Moravian Gallery in Brno (CZ),
Die Neue Sammlung - Pinakothek der Moderne (Munich), Shanghai Museum of Glass,
Corning Museum of Glass

Exhibitions (selection):

2023 Samosebou, Jurkovič Villa, Moravian Gallery in Brno, CZ

2019 Výprodej!, Gallery plastik, Hořice, CZ

2019 TRUTH, Via Art Gallery, Prague, CZ

2019 SOLO?, Czech China Contemporary, Beijing, CN

2018 Cro-Magnon, Kvalitář Gallery, Prague, CZ

2017 Legrande Grande, Nova Gallery, Bratislava, SK

2015 Qubus 13th, N Gallery, Jablonec nad Nisou, CZ

2015 Glass Tableware, Kvalitář, CZ

2014 Materializa, Kuzebauch Gallery, Prague, CZ

www.jakubberdychkarpelis.com

DECHEM



GLASS TOWN, 2012



TROPPOS, TABLE LAMP, 2022



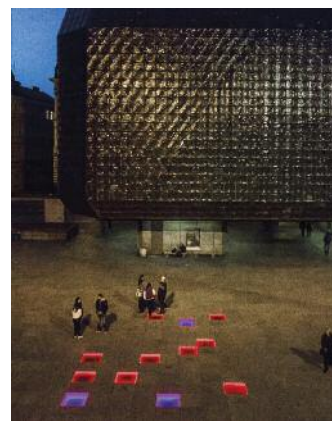
SPHAERAE LIGHT MATTE, 2017



PHENOMENA (BOMMA), 2015



BANDASKA VASE, 2014



INTERACTIVE GLASS FLOOR, 2013

131



SPHAERAE LIGHT, 2017



TREE LIGHT OBJECT, 2023

Michaela Tomišková, Jakub Jandourek

Education:

Michaela: Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

Jakub: Faculty of Arts, Charles' University in Prague

Clients - design:

Bomma, Křehký, Kavalier Glass, Master & Master, Ligne Roset, Holly Hunt

Representation in collections: Moravian Gallery in Brno (CZ),

Museum of Glass and Jewellery in Jablonec nad Nisou (CZ), Glass Museum in Nový Bor (CZ),

Staatliche Kunstsammlungen Dresden

Exhibitions (selection):

2023 Glass object: Silica feast for Made by Fire and LABO Milano - presentation of mould-melted glass table - Messier M81, IT

2022 The Fragility of Goodness, Salone del Mobile Milano, IT

2022 The Fragility of Goodness, Czech Centre in Paris, FR

2021 Art Interior Collection, Designblok Prague, CZ

2019 Breathless Ankara, TR

www.dechemstudio.com

Lucie Koldová



BALOONS (BROKIS), 2011



CHIPS (TON), 2018



SLIDE (TODUS), 2022



MUFFINS (BROKIS), 2011



OVERLAY (BROKIS), 2022

132



MISTRA (MASTER & MASTER), 2022



MACARON (BROKIS), 2017

Education:

Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

Clients - design:

Brokis, Lasvit, TON, Master & Master, La Chance, Fabbian, Freifrau, Haymann, Todus, mmcité

Clients - architecture:

Hotel Perk, Hotel Miura restaurant

Representation in collections:

Moravian Gallery in Brno (CZ), private collectors

Exhibitions (selection):

2022 Lightness, Moravian Gallery in Brno, CZ

2018 Light Levels, Kvalitář, Prague, CZ

2018 Das Haus, Cologne, DE

2013 10+10, Brussels, BE

www.luciekoldova.com

Václav Mlynář



URBAN HELMET (KRUST), 2012,
COLLABORATION: JAKUB POLLAG, DEFORM



BUOY (BOMMA), 2023



TRANSMISSION (LASVIT), 2012-13,
COLLABORATION: JAKUB POLLAG, DEFORM



AMA (BOMMA), 2023

133



ZIG ZAG (HEM), 2016-18,
COLLABORATION: JAKUB POLLAG, DEFORM

Education:

Academy of Arts, Architecture and Design in Prague; Royal College of Art, London;
Danmarks Designskole, Copenhagen

Clients - design:

Bomma, Hem, Lasvit, Pilsner Urquell, Krust, MOS, Kaplan Nábytek

Representation in collections: Moravian Gallery - Collection of Applied Art and Design

Exhibitions (selection):

2023 Rossana Orlandi Gallery, Milan; Salone del Mobile Milan, IT

2020 Designblok, presentation of MONUMENT Office studio, CZ

2015 London Design Week, MOS gallery, GB

2014 Vienna Design Week, Passionswege, AT

2014 London Design Festival, 19 Greek Street, GB

www.vaclavmlynar.com

www.monumentoffice.com

Lukáš Novák



PRETTY LITTLE MIRAGE, 2021



AMALINE, 2022



PURGE, 2023



PRETTY MIRAGE, 2023



PRETTY MIRAGE, 2023



OPALINE GLASSES, 2022



EGO CHILD, 2023

134



PRETTY MIRAGE, 2023



SPACEY (LASVIT), 2020



V60 IN WONDERLAND, 2020

Education:

Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

Clients:

Audemars Piguet, Adidas, Lasvit Pilsner Urquell, Růckl

Representation in collections:

Kunsgewerbemuseum Dresden, Moravská galerie v Brně

Exhibitions (selection):

2023 LVS, Kodl Contemporary, Praha, CZ

2023 Made by Fire, Triennale, Milano, IT

2022 Design week, Venice, IT

2019 Dark Crystal, Brusel, BEL

2017 New New, DOX, Praha, CZ

www.lukasnovak.org

Jiří Pelcl



CONTURAX VASE, 2017



DANIELA, 1995



SMOKY VASE, 2023



MATAMORPHOSIS, 2015



VERMIKOMPOSTER (PLASTIA), 2014



CACTUS (KŘEHKÝ), 2007

135



ROXOR (MASTER & MASTER), 2022



COFFEE TABLE (MASTER & MASTER), 2020

Education:

Academy of Arts, Architecture and Design in Prague; Royal College of Art, London

Clients:

Crystalex, Český porcelán, Křehký, Master & Master, mminterier, Moser, Plastia, Umbra, Vereum, Vespera, Techo

Representation in collections:

Aldrich Collection, Brighton; Die Neue Sammlung, Munich; Moravian Gallery in Brno; Museum of Modern Art, New York; Museum für angewandte Kunst, Frankfurt a. M.; National Gallery Prague; National Technical Museum, Prague; Slovak Design Museum, Bratislava; Swedish Glass Museum, Småland; Museum of Decorative Arts in Prague

Exhibitions (selection):

2022 Moravian Gallery in Brno, CZ
2019 Nova Gallery, Bratislava, SK
2015 DOX, Prague, CZ
2012 University of Brighton Gallery, Brighton, GB
2007 Looshaus, Vienna, AT
2006 Museum of Decorative Arts in Prague, CZ
2002 Biennale Internationale Design, Saint-Étienne, FR
2000 Néotù Gallery, Paris, FR

A total of 35 solo exhibitions and more than 300 joint exhibitions.

www.pelcl.cz

Jan Plecháč



1913 (MOSER), 2023



ABYSS (MOSER), 2023



VÁZY?



NEVERENDING GLORY (LASVIT),
COLLABORATION: HENRY WIELGUS, 2013



ICONS, 2010

136

Education:

Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

Clients / design:

Cappellini, Menu, Gispén, Lasvit, Bomma, Moser, Johann Malle, Spazio Rossana Orlandi, Mint Gallery

Clients / architecture:

Nike, Heineken, Lee, Bosch, Siemens, Ton

Representation in collections:

private collections

Most prominent exhibitions:

2023 Spazio Rossana Orlandi, Milan, IT

2022 Spazio Rossana Orlandi, Milan, IT

2021 Passion, Designblok, Prague, CZ

2018 Manifesto, Designblok, Prague, CZ

2018 Spazio Rossana Orlandi, Milan, IT

2014 Salone del mobile, La Rinascente, curated by Martino Gamper, Milan, IT

2013 London Design Week, The Mint Shop, London, GB

2013 Maison&Objet, Gallery S. Bensimon, Paris, FR

2013 Salone del mobile, Spazio Rossana Orlandi, Milan, IT

2012 Designblok, Prague, CZ

2012 Cappellini Next, Milan, IT

2012 The Incredible Lightness of Being: Jiří Pelcl in Brighton, as part of the “future” selection, Brighton, GB

2011 Tent London, London, GB

2011 The White Show by Case da abitare, Milan, IT

2011 Salone Satellite, Milan, IT

www.janplechac.com

Rony Plesl



GOLEM AROMA DIFFUSER (RUCKL),
2017



ROSE, 2023



SPLIT II, 2023



KAROL MAIER PINT FOR BERNARD,
2020



WILD ROSE II, 2023

137

Education:

Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

Residencies:

Nice, Taiwan, and Milan

Clients:

Barovier & Toso, Bomma, Cartier, Denizli by Pasabahce, Lasvit, Moser, Ongaro e Fuga, Pernod Ricard, Sahn, Wine Food The Italians, Izaak Reich Crystal

Representation in collections (selection):

Museum of Decorative Arts in Prague, North Bohemian Museum in Liberec (CZ), Museum of Glass and Jewellery in Jablonec nad Nisou (CZ), Moravian Gallery in Brno (CZ), Corning Museum of Glass, Glass Museum, Coesfeld; Alexander Tutsek Foundation, Munich, Jan van der Togt Museum, Cobra Museum, Amstelveen

Most prominent exhibitions:

2023 Trees Grow from the Sky, Museum Kampa, Prague, CZ

2022 Geometria naturalis (group exhibition), Kvalitář, Prague, CZ

2022 Trees Grow from the Sky, Collateral event 59, La Biennale di Venezia, IT

2021 Incarnation (with Richard Štipl), DSC Gallery, Prague, CZ

2019 Sacred Geometry, Victoria & Albert Museum, London Design Festival 2019, GB

2018 Fire Walk with Me, Lapidarium, Designblok 2018, Prague, CZ

2016 My Flesh - retrospective exhibition, Queen Anne's Summer Palace, Prague, CZ

2009 Vessel Gallery, London, GB

2007 Design Basel, Miami, US

1997 Habatat Galleries (group exhibition), Chicago, US

www.ronyplesl.com



THE METAMORPHOSIS, 2021



STOOL IN TRANSITION, 2023



THE METAMORPHOSIS, 2020



THE METAMORPHOSIS, 2021



FADING REFLECTION, MIRRORS, 2021

138



MORPHIS, 2022



THE METAMORPHOSIS, 2021

Education:

Design Academy Eindhoven; Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

Clients:

Private clients

Representation in collections:

Private collections

Most prominent exhibitions:

2023 Global Tools, Side Gallery, Barcelona, ES

2023 Paraître, Château de Luneville, FR

2023 Sand and Ashes, Schloss Hollenegg, AT

2023 Blurring the Timeline, Superhouse, New York, US

2022 The Invisibles, Museum of Applied Arts and Design, Vilnius, LT

2021 The Metamorphosis, Solo presentation, Design Miami, US

2021 Moving in Stasis, Het Nieuwe Instituut, NL

2021 Venice Design Biennial, Venice, IT

2021 Side Gallery, Exhibition Zero, ES

www.tadeaspodracky.com

Maxim Velčovský



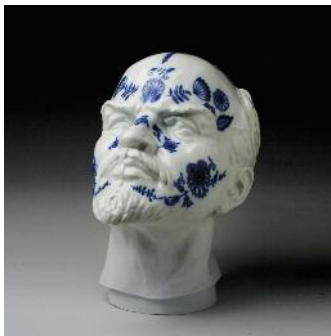
SNOW VASE (KŘEHKÝ),
PRODUCTION PROCESS, 2022



SNOW VASE (KŘEHKÝ),
PRODUCTION PROCESS, 2022



SNOW VASE (KŘEHKÝ), 2010-12



ORNAMENT & CRIME (QUBUS),
2005



WATERPROOF WHITE (QUBUS),
2003



MEMENTO MORI (LASVIT), 2016

139



LINKA (RAKO), 2021



VASE OF VASE (KŘEHKÝ), 2007

Education:

Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

Clients / design:

Lasvit, Qubus, Lobmeyr, Rako, Bomma, Kofola, Krušovice, UP závody, Stella Artois, Corian, Křehký,

Potten & Pannen, People in Need

Clients / architecture:

Moravian Gallery in Brno, Designblok, Komédie Theatre, Konsepti, Prague Public Transit Company

Representation in collections:

Centre Pompidou, Victoria & Albert Museum, Neue Sammlung, Museum of Decorative Arts in Prague, Moravian Gallery in Brno (CZ), Mudac Lausanne

Most prominent exhibitions:

2023 Made by Fire, Triennale, Milano, IT

2022 Terra Alba, Designblok 2022, CZ

2019 Yes, we can, Manifesto, Designblok, Prague, CZ

2018 All for 39, Moravian Gallery in Brno, CZ

maximvelcovsky@gmail.com



BROKIS BY LUCIE KOLDOVÁ,
SUPERSTUDIO, 2012



MAXIM VELČOVSKÝ: YES, WE CAN,
MANIFESTO, 2019



FRANCOIS AZAMBOURG
EXHIBITION, 2016



DIPLOMA SELECTION JURY,
MANIFEST BY JAN PLECHÁČ, 2018



VÁŠEŇ EXHIBITION, CONCEPT,
DESIGN: JAN PLECHÁČ, 2021



GALA OPENING,
CHOREOGRAPHY:
JANA BURKIEWICZOVÁ, 2019

140



DENZEL VEERKAMP,
DIPLOMA SELECTION FASHION
SHOW, 2022



CHMARA ROSINKE INSTALLATION,
ART HOUSE, 2016



LIBĚNA ROCHOVÁ & MUSA FASHION SHOW, 2018



KŘEHKÝ,
EMOTIONAL LANDSCAPE EXHIBITION, 2007



TGM BY MAXIM VELČOVSKÝ,
DESIGNERIE, 2018



MATTEO CIBIC,
ART HOUSE, 2018



ART HOUSE,
2018



DESIGNERIE BY MAXIM VELČOVSKÝ,
2016



JAMIE HAYON,
MANIFESTO, 2019



CAPPELLINI INSTALLATION
BY MAXIM VELČOVSKÝ
KONSEPTI, 2007



DESIGNBLOK AWARDS DINNER,
2022

141



LIVING UNIT BY TADEÁŠ PODRACKÝ,
2020



JAIME HAYON, MANIFEST
EXHIBITION, 2018



HANS VAN BENTEM,
ART HOUSE, 2013



KARTELL CAFE BY HIPPOS, SUPERSTUDIO, 2010



DESIGNERIE BY MAXIM VELČOVSKÝ
& VERONIKA JIROUŠKOVÁ, 2017

Czech summary-

mary

Designblok Cosmos

Před dvaceti pěti lety se z mlhoviny jen málo rozvinuté české designérské scény vynořil pražský mezinárodní festival současného designu Designblok. Dnes můžeme s jistotou hovořit o hvězdné dráze mnoha českých designérů, o jejich spolupráci s průmyslem, o vzniku celé řady českých značek, které se stávají rodinným stříbrem českého státu a vyslanci do vzdálených galaxií.

K výročí čtvrtstoletí festivalu jsme si po poradě s orákuly, představiteli všeho viditelného i neviditelného, nadělili reprezentativní výstavu současného českého designu Designblok Cosmos. Věříme, že se výstava stane zhmotněným manifestem Designbloku. Designblok od počátku pomáhá rozvoji české designové scény, spolupracuje se špičkovými designéry, podporuje mladé tvůrce, propojuje designéry a průmysl, šíří osvětlu mezi širokou veřejností a reprezentuje český design v zahraničí. A toto všechno se promítlo do exteriérové, snadno transportovatelné výstavy, kosmické kapsle, voyageru, která ve formě pojízdné galerie skrývá deset originálních děl ze skla od deseti špičkových českých designérů, kteří jsou s Designblokem pevně spjati. Jakub Berdych, Dechem Studio, Lucie Koldová, Václav Mlynář, Lukáš Novák, Jiří Pelcl, Rony Plesl, Tadeáš Podracký, Maxim Velčovský a samozřejmě také Jan Plecháč, autor celkového řešení Designblok Cosmos, vytvořili pro Cosmos originální díla pracující se světlem ve skle, která reprezentují nejen svobodný přístup autorů k tvorbě a materiálu, ale také představují rozdílné technologie výroby, know-

how českých továren a manufaktur, řemeslo i nejnovější přístupy, experiment i tradici, tedy vše, co matérie skla, Čechům tolik vlastní, umožňuje.

Zároveň má ale Cosmos další linky/úrovně. Pracuje s odrazy i nekonečnem, otázku, zda je vesmír konečný, nebo ne, však nechává nezodpovězenou, stejně jako záhadu lidské inspirace. Manifestuje/Přináší ale názor, že vnitřní vesmír je odrazem toho vnějšího a naopak. To, co se skrývá v nás, demonstrujeme navenek svou prací. Designblok Cosmos chce přinášet osvětlu, šířit dobré jméno českého designu, být nositelem světla.

Pythagoras věřil, že kosmos je opakem chaosu tmy, „temné propasti, kde se žádné tvary nevyskytují.“ Designblok Cosmos jsme připravili tak, aby byl nositelem tvarů děl, která vytvořili ti nejlepší z české designové scény ve spolupráci s nejlepšími výrobci a mistry řemesla. Věříme, že Cosmos se stane lákadlem, které širokou veřejnost v Čechách i v zahraničí přivede ke zkoumání vesmíru českého designu a zároveň povede každého návštěvníka k ponoření se do vlastního vnitřního světa.

Cosmos si představujeme také jako posla, který může být vnesen na oběžnou dráhu a přinést poselství o umu českých designérů a řemeslném mistrovství českých výrobců.

Výstava bude poprvé představena na Designbloku 2023 a poté bude její první zahraniční zastávkou Milano Design Week v roce 2024. Kosmos znamená řecky svět. Věříme, že Designblok Cosmos zavítá

do mnoha zemí a bude hvězdným reprezentantem vesmíru českého designu i Designbloku. Iniciátorem výstavy se stala Nadace PPF, bez které by Designblok Cosmos nemohl vzniknout.

Jana Zielinski,
Kurátorka,
ředitelka Designbloku

Vesmír v krabici

Vytvořte manifestační objekt. Strašné zadání. Udělej to nejlepší, co jsi v životě udělal, teď na sebe musíš upozornit. Jenže to jsme nechtěli a brzy si to vysvětlili. Zadáním výstavy Designblok Cosmos byla naopak naprostá svoboda. Navrhněte věc, kterou byste si rádi navrhli, předmět, který je ze všeho nejvíc o vás, o vašem vztahu k předmětnému světu bez nutnosti přemýšlení o prodeji či funkčnosti, tedy pokud o nich nechcete přemýšlet. Chtěli jsme, aby každá věc byla o konkrétních tvůrcích, jejich radostí a příběhem. „Dejme si čas sami na sebe,“ řekli jsme si. Občas jsme se společně potkali třeba na obědě, občas náhodně a mimochodem. Hodně jsme si povídali a někdy také nadělali nic. Nechali plynout čas. Postupně začaly z naší korespondence a setkání vystupovat obrysy konkrétních věcí, značně nesourodé - nutno říci. Čím více jsme však pronikali do jejich geneze, začala se objevovat jiná dimenze společného příběhu - spojitost rozdílnosti. A čím blíže byli jednotliví autoři finálnímu výsledku, tím silněji tato spojitost vystupovala do popředí, až se před námi nakonec zjevil celý designérský vesmír. Pokora vůči užitku a funkci i obdiv k bezbřehosti fantazie, společenská zodpovědnost, odkazy k minulosti, výsměch povýšenosti i osobní vyznání... a vždy velké porozumění materiálu, technologii a řemeslu. Každá věc jiná v jediném prostoru, kterému jsme setřeli hranice, aby nám pomohl vstoupit do dalších souvislostí. Každý den si každý z nás definujeme prostřednictvím předmětů, informací

i lidí, jimiž se obklopujeme, svůj vlastní vesmír. Předmětný i lidský. A skrze ně především svůj vnitřní. Podobně už pětadvacet let konstruujeme a rok co rok se snažíme zdokonalovat vesmír, který pod názvem Designblok každý rok otvíráme novým projektům v oblasti designu. Stojí na jednoduchých pravidlech - otevřenosti, spolupráci a snaze porozumět. Na stejných základech jsme stavěli i výstavu Designblok Cosmos, symbolickou bránu Designbloku zvoucí k objevitelským cestám. Katalog, který k výstavě vydáváme, je další vrstvou výstavy. I on je branou, neboť je souhrnem východisek, metod a vnímání jednotlivých tvůrců. Proto jsou jeho hlavní části rozhovory vedené po jedné ose otázek. Otázky stejně jako odpovědi jsou součástí vystavených předmětů, podobně jako emoce, které jsme se pokusili ve výstavě způsobem instalace zesílit. Všechny tři složky jsou zásadními ingrediencemi výstavy, stejně jako každého ročníku Designbloku. Vždy mě u předmětů zajímaly především příběhy. Z čeho vzešly a co způsobily. Linie propojených dějů, které jsou spouštěčem dalších dějů. Proč jedna váza vypadá tak a druhá jinak, proč se mi jedna líbí a druhá méně, proč se asi líbila někomu, kdo jí dal tvar, a proč ten někdo vůbec nějaké váze tvar dal? Co ho k tomu vedlo? Co si představoval a o čem snil? U knihtisku, motoru, ocelových kloubů, optických kabelů, orbitální stanice, mobilního telefonu, e-shopu nebo virtuálních sítí je to zřejmé, sny jsou představitelné, ale u světla či vázy? U hrnku na stole či stolu pod hrnkem? Proč vůbec stůl a proč hrnek?

A přesto jsou to právě tyto předměty, kterými jsme obklopeni bezesbytku, každodenně, neviditelně a zásadně. Stojím uprostřed tékajících souřadnic naší cestovní výstavy. Deset předmětů, které vznikly za výjimečných okolností, se určitě nikdy nestanou těmito neviditelnými předměty, přesto vyrostly z jejich existence ve světě, který neustálá přítomnost předmětů stále výrazněji definuje. V kontrastu charakteru obou předmětných světů jako by byl, alespoň pro mě, ukryt i základ kosmického rozměru výstavy. Netkví v kybernetické nekonečnosti skutečného vesmíru, ale v nutnosti porozumění a poznávání, ve víře v jednotu rozmanitosti a sounáležitost dějů zdánlivě protichůdných. Vesmír v krabici. Designblok Cosmos jsme vytvářeli jako zázračné lahůdkářství, jako restaurant na konci vesmíru, ze kterého je možné vystoupit i do odlehlých zákoutí lidského vnímání. Tak si ho užijte. A ať už ve svých myšlenkách doputujete kamkoliv, Designblok se koná každoročně první týden v říjnu. V Praze. Vítejte!

Jiří Macek
Kurátor,
kreativní ředitel
Designbloku

Jakub Berdych Karpelis

Jakub Berdych Karpelis je neodmyslitelně spjat se studiem Qubus, které založil před více než 20 lety s Maximem Velčovským. Každý rok se těšíme, jakou novinku Qubus na Designbloku představí. Čím dál více se posunuje k autorského sběratelskému designu, byť základ doteď tvoří český originální porcelán. Jakub Berdych Karpelis je dle svých vlastních slov hermafrodit, který se pohybuje mezi designem a uměním a vyjadřuje se k aktuálnímu stavu světa.

Co jsi navrhl pro Designblok Cosmos?

Raketáka. Tedy pracovnímu říkáme Raketák. Je to trochu ve hvězdách, taky jsem si dnes vzal na rozhovor tričko Star Wars. Svým dílem komentuji rozpínavost lidstva, vyjadřuji se k působení věrozvěstů typu Elon Musk, kteří okupují vesmír. Já rozumím vědeckému výzkumu, touze lidstva jít dál, ale tady jde evidentně o nerostné suroviny. Tady na Zemi už není co vzít, planeta je vyžraná zevnitř, všechno někomu patří.

Skleněný objekt bude obložen mincemi. Z rakety budou odpadávat dílce/díly a mince budou odpadávat s nimi. Budou na nich vyryté vzkazy o zmaru. Vzkazy jsem používal už na vázách, které jsem vystavoval na historicky nejkratším Designbloku [v roce 2016 ulétla během uragánu střecha z pražského Výstaviště a Designblok byl předčasně ukončen]. Reakce lidí tam byly jasné. 90% populace se líbí vzkaz Love.

Já to ale chápu. Myslím si, že v té lásce je jediná naděje lidstva. Nebo v čem jí vidíš ty?

To bezpochyby. Protože lidstvo vzdělavatelné není. To už ukázala historie. Už jsme zkusili úplně všechny varianty. Ale i ta láska je o výuce. Lidé se musí naučit mít rádi nejen sami sebe ale i prostředí, ve kterém žijí.

Čím byl Raketák inspirován?

Samozřejmě nejenom Elonem a jeho rozpínavostí, ale myslel jsem třeba i na Putina. Snaha o okupaci, dělení světa na dvě poloviny - dobrou a zlou, šíleně rychlý tok informací. Raketák je vzkaz všem šulinům. Prachy a ego vládnou světu.

Můžeš popsat technologii, jakou dílo vzniká?

Je to foukané a broušené sklo, růžové tělo rakety kokota bude pravděpodobně ještě vystříbřené, a potom jsou tam kovové prvky, které konstrukci nesou. Kromě těla tam bude ještě deset foukaných skleněných koulí. Některé části budou svítit zevnitř.

Kdo ho vyrobil?

Martin Štefánek. Barvy jsou míchané na jeho huti. On vymyslel růžovou barvu, z níž jsme Raketáka vytvořili.

Jaká je tvoje nejdůležitější realizace vůbec? Bude to tahle?

Je to možné. To se může stát.

Proč pravidelně pracuješ se sklem?

Mně to dřív přišlo nejrychlejší. Výsledek máš druhý den. Já rád pracuju i s kamenem, kde je to také brzy vidět, ale dřív mi přišlo sklo rychlé. Já ten materiál ale ponížuji, někdy ani není vidět, že to je sklo. I v případě Raketáka uvažuji o tom, jestli na něj nemám ještě nějak vletět třeba se sprejem. Strhnout ho.

Kam chodíš pro inspiraci?

Do parku ne. Teď jsem byl na Divadle Jedl. Baví mě Petra Vlachynská, viděl jsem Medeu a hrozně se mi to líbilo. Takže dobré divadlo, dobrý film, výstava, cesty ven. Někdy i knihovna, internet, Instagram. Já nad dílem nemedituju, dost často je to cesta. Hodně jezdím autem. Často se mi propojuje myšlení a rychlost. Soustředíš se na řízení, a i ten druhý tok myšlení funguje rychle. Pro mě je jízda autem inspirativní. Rychlost versus bystrost. Takže cesty a návštěvy výrob, tam se posouvám dál.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

No to je otázka přímo pro mě, který design v pravém slova smyslu ve skutečnosti nedělá. Nicméně Qubus je o designu a já mám zodpovědnost za to, co vyrobím a co prodám, protože v našem malém uskupení, jako je Qubus, to bude podobné jako v průmyslovém designu. Nelze vymyslet blbost, která se nebude prodávat čili úkolem designéra je navrhnout kvalitní, prodejnou věc. Pro mě osobně je představa o roli designéra rozmlžena. Já dostávám úkoly spíš v architektuře, v drobných předmětech, jinak se věnuji volnému umění. Já se vezu v každé designu už dvacet let, patří to neodpíratelně ke mně a jsem s tím spokojený. Ale vlastně nepatřím ani do umění, ani do designu, jsem tak nějak nezařaditelný. Meziškatulární. Ale platforma Qubusu mi umožňuje takový být a stejně jako já se vyvíjí i Qubus.

Jaká je zodpovědnost designéra?

Z mé perspektivy mi to může být jedno. Já v Qubusu vyrobím sto váz. Ale pokud designér pracuje v průmyslovém měřítku, tak je ta zodpovědnost větší. Designér je ale často jenom zaměstnanec. Může navádět ke změně, ale musí to chtít ta firma, pro kterou pracuje. Zodpovědnost je ekologická, ale také etická. A designér tady často pracuje pro firmy, které třeba nevznikly úplně čistě. A stojí před dilematem, jestli pro tu společnost pracovat. A samozřejmě se musí uživit. To je ale stejný problém v umění. Komu prodat dílo a komu ne. Nicméně, jsou věci, které jsou nepřekročitelné. Mně se to sbírkově stalo, nakonec to ale ta galerie stejně prodala, jméno mi neřekli, tak jsem jakoby z obliga. Ale ten etický rozměr není zanedbatelný.

Jak bys sám sebe jako tvůrce charakterizoval?

V dnešní době je spousta lidí bez pohlaví. Já jsem takový nebinární, nebo hermafrodit. Jsou situace, kdy mi to z pohledu designu nebo architektury sedí a vím to okamžitě a nechci říct ne. Nakonec ale většinou nedokážu ten nápad pro komerční zadání mít. Velkou zkušeností teď pro mě bylo, že jsem

byl pozván vyučovat na Pilchuck Glass School ve Washingtonu. A tam jsou všichni studenti naladěni na volnou tvorbu ve skle. A já jsem s nimi musel stíhat, musel jsem je k něčemu vést. A za ten měsíc, co jsem tam byl, jsem zjistil, jak je příjemné mít čas a soustředit se jen na volnou tvorbu. A sám jsem toho udělal strašně moc. Asi tolik, jako předtím za pět let. Měl jsem čas mezi vyučováním, neměl jsem na starosti běžný provoz, dopoledne jsem se věnoval studentům a odpoledne vlastním věcem. Jdeš si něco fouknout na huť, něco si najdeš na smetáku, po odpoledních to svaříš, máš čas. V Praze se starám o studio a zabere mi to spoustu času. Vlastně jsem si uvědomil, že bych to dělal rád takhle svobodně.

Co je pro tebe při realizaci nejdůležitější?

To je hezká otázka. Na to se mi pěkně odpovídá. Teprve nedávno jsem si to pro sebe hezky shrnul. Úplně nejvíc mě baví si to vymyslet a skoro bych až řekl, že mě nezajímá, jak to dopadne. Nemůžu říct, že by mě nebavil ten výrobní proces, ta věc se vyvíjí. A když se vyrábí a zjišťuješ, co jsi mohl udělat jinak. Mně ale vlastně úplně nejde o ten výsledek.

Mění se ti hodně ta věc?

Mění. A dokonce by mi to vyhovovalo tak, kdyby to bylo z hlíny a bylo to přikrytý mokrým hadrem a já bych to mohl jednou za tři měsíce odkrýt a pěkně tomu naložit kládou z boku.

A co ti brání?

No tak... je to ze skla.

A hlína tě tedy neláká?

Já se tak velkým sochařem necítím. Ale hodně do věcí zasahuju post. Některé věci třeba vzniknou, zůstanou ležet, ani je nikomu neukážu, a potom s nimi udělám ještě něco jiného. Častokrát ta věc vznikne jako materiál, potom se mi zdá, že to není úplně dobrý nápad, nebo teď je Designblok, tak to schovám na potom. Taky se mi stane, a to je dost často, že na to prostě zapomenou. A potom třeba za jedenáct let: „Jé! Vánoce!“

Kterou svou věc máš nejraději a proč?

Mickey House, to je rok 2008. Kýbl s ušima, plast se sklem. V tu chvíli mi došlo, že bych měl pracovat jinak, mám pocit, že jsem se s tím dílem někam pohnul.

Asi nejpobláznější jsou Love Vase?

Ano, ale to je čistý produkt pro Qubus. Ale pro mě to je hnida.

Čím je pro tebe pražský Designblok?

Je to Milán v srdci Evropy. Je to kvalitní přehlídka s kvalitním výběrem.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?

Já sdílím Knížákův názor, že turismus je zločin. Ale na Designblok by se měli přijet podívat lidi, kteří ocení krásu a kvalitu.

DECHEM

Studio DECHEM tvoří dva designéři a životní partneři Michaela Tomišková a Jakub Jandourek. Z rozdílnosti jejich povah vzniká sympatické napětí, inspirace a osobitý rukopis studia, které pracuje převážně se sklem a případně ho kombinuje s dalšími materiály. Pro nás je studio Dechem synonymem preciznosti a úcty k tradičním sklářským technikám. Základem práce studia je vlastní tvorba – skleněné lampy, vázy a dekorativní předměty. Váza Bandaska se stala rozpoznávacím produktem studia, je zastoupena v mnoha soukromých sbírkách i ve světových muzeích.

Co vystavujete v Cosmu?

Jakub: Je to svítící skulptura s názvem Astronomic Supercluster. Lehce brutalistní. Je dělaná z uranového skla, a to jí dodává specifický charakter. Tvary jsme foukali do kovové formy, tím pádem mají specifický povrch, organickou strukturu a v kombinaci s transparentním sklem to vytváří velmi zajímavé optické efekty.

Máte z toho radost?

Míša: Máme z toho radost, ale ještě to není v tuto chvíli zkompletované. Moment pohledu na hotové dílo nenastal. Nyní se dohadujeme ohledně detailů.

Jestli to něčím nepostříkat třeba?

Jakub: Přesně. Já si totiž myslím, že by to nemusel být čistý minimalistický design. Chtěl bych do tohoto objektu přenést principy z našich objektů na stěnu – experimenty, extravaganci. Tak se dohadujeme, jestli ty kovy mají být broušená mosaz, což je sázka na jistotu, nebo jestli tam třeba nedat nějakou patinu, co si bude žít vlastním životem, jestli tam třeba nemá být obří řetěz, prostě ještě se o principech bavíme.

Míša: Potřebujeme to vidět, už ta sedmdesátková struktura je hodně specifická. Připadá nám, že v tomto projektu můžeme jít trochu na hranu. Prostě není to růžová váza, ta funguje vždycky. Je tam pro nás napětí, nejsme v klidu, dohadujeme se, já mám tendenci věci čistit a Jakub chce revoltu. Někdy je to dobře a někdy ne. Jsou to bouřlivé diskuse, ale radost v tom je.

Můžete popsat technologii, jakou skulptura vznikla?

Jakub: On ten tvar je daný tím, že je to varné koleno pro svářeče. Sháněli jsem formu, která už existuje. Z toho jsme vyšli a mě se líbí to omezení. Pro Míšu je to méně komfortní. Koleno není úplně takové, jaké jsme si představovali a modelovali. Koleno

jsme sehnali, foukli, a potom začali opět přemýšlet, co s ním. Rád reaguji na něco, co už existuje. Skleněný kus je prostorný, tak se tam vejde i ledkový čip UV. Každá roura, těch deset kusů, bude svítit.

Kdo ji vyrobil?

Jakub: Kluci v Ajetu v Lindavě

Jaká je vaše nejdůležitější realizace vůbec?

Jakub: Žádná.

Míša: Jedna musí být nejdůležitější!

Jakub: Nemusí.

Míša: Pro mě je tedy tato realizace pro Cosmos hodně odvážná. Já naprosto vystupuji z mé komfortní zóny.

Jakub: Už?

Míša: Už když jsem zjistila, že kovovou formu nebude tak jednoduché vyrobit a že to bude forma již hotová – koleno, takže bude mít jiný rádius. V tu chvíli začala naše designéřská práce znovu, proběhlo druhé kolo navrhování, aby nám to dávalo smysl. Tím, že je objekt hodně brutalistní, je to jiné než to, co normálně děláme. Jakub: Pro mě byly nejdůležitější dlaždice na piazzettu Nové scény. Muselo to být rychle, upravovalo se to za pochodu, je to veřejný prostor.

Proč pravidelně pracujete se sklem?

Míša: Jakub je srdcař a myslím si, že sklo je jeho materiál. Dokáže přicházet s novými nápady na jeho zušlechtění a vždy, když mluví o nějaké nové technologii, je fascinující slyšet zápal v jeho monologu. Já jsem se ke sklu profesně dostala díky němu, jinak bych asi u tohoto materiálu nezůstala, i přes to, že jsem ho studovala. Sklo mám ráda, ale někdy mě to pěkně štve. A Jakub taky.

Kam chodíte pro inspiraci?

Jakub: Baví mě „nízká kultura“. Ulice, paneláky, benzínky, každodenní život lidí.

Míša: Diskuse.

Jakub: Fakt jo?

Míša: Ano. Dřív to byly hodně rešerše, nyní probíráme věci nejen spolu, s Lízou, naší designérkou, ale i s celou komunitou. Skoro všichni naši přátelé jsou designéři, fotografové nebo lidé, kteří jsou kreativní. Hodně se s nimi bavíme o našich přístupech k životu, co je pro nás důležité, co potřebujeme, jaké předměty. Myslím si, že inspirace je vždy koktejl toho, čím se obklopuješ.

Co je podle vás úkolem současného designéra?

Míša: My potřebujeme vědět proč a pro koho věci děláme a ona potom z toho přirozeně vyplyne i udržitelnost a společenská zodpovědnost, která je pro nás designéry momentálně úkolem číslo jedna. U nás ve studiu je nejdůležitější dělat naši práci s radostí a nenechat se semlít starostmi spojenými s výrobním procesem a komunikací s klienty.

Jaká je zodpovědnost designéra?

Míša: Za mě asi používat zdravý seelský rozum. Když přemýšlíte nad tím, s jakým pracujete materiálem, staráte se o celý proces, chcete být účasten toho, co předchází i co následuje po vaší práci. Designér by měl být vědomý.

Jakub: Já nemám designéřské vzdělání, moc se s designéry neidentifikuji. Společenská zodpovědnost, diskuse,

že designéři by měli reflektovat společenské úkoly dneška, to jde mimo mě. Přijde mi zbytečné tohle všechno na designéry hrnout. Vždyť už to, aby věci dobře fungovaly, byly vyrobeny z dobrých materiálů, byl promyšlen výrobní proces a byly krásné, už to je dostatečně velký úkol. Častokrát designéři ještě musí řešit, aby se jejich věci prodávaly. To stačí, dál už bych jim nenakládal. Takže zodpovědností designéra by mělo být dělat věci dobře a být v dobrých vztazích se spolupracovníky, s lidmi, kteří vyrábí i těmi, kteří věci prodávají. Ostatní přijde samo.

Jak byste sám sebe jako tvůrce charakterizovali? Jaké věci navrhujete?

Míša: Snažíme se limitovat sami sebe na sklo, a potom ty limity překračujeme. Propojujeme sklo s dalšími materiály, dělá nám dobře, že vidíme i do výroby. Balancujeme mezi designem a produkcí. Baví nás tvůrčí svoboda.

Jakub: Máme štěstí na klienty, nepracujeme pro pitomce.

Míša: Co vysíláš, to dostáváš.

Jakub: Je to možný.

Kterou svou věc máte nejraději a proč?

Míša: To bych spíš označila věci, které ráda tolik nemám, věci, které postupně mizí z našeho portfolia. Je těžké říct jednu nejoblíbenější věc, když jsme obklopeni Bandaskami. Vázami foukanýma do rotační formy. A já mám pořád tendenci v tom pokračovat. Ale teď vázám hodně konkurují objekty na stěnu. Jsou v nich různé přístupy ke sklu a každý kus je originál, nedá se opakovat.

Čím je pro vás pražský Designblok?

Míša: Pro mě osobně je to místo, díky němuž vznikla většina našich kolekcí. Máme tuto akci hrozně rádi i fakt, že na podzim existuje v České republice prezentace designu, která je pro nás důležitá. Vždy nás to donutí dělat něco nového, inspiruje nás to, cítíme napětí, spoustu kreativity. Chceme na Designbloku ukázat něco zajímavého, je pro nás motorem pro naši vlastní práci a je to zároveň místo, kde se sejdeme s přáteli. Lidé, se nás často ptají, jestli je pro nás Designblok důležitý, jestli se vyplatí. Vyplatí, je důležité dívat se na prezentování z dlouhodobého hlediska a co pro vás znamená slovo vyplatí.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?

Jakub: Můj první pocit je, že mi to zkazí podzim. Nejkrásnější babí léto vždycky spolkně Designblok. No a pak tam přijdu a jsem nadšený, že jsme necouvli. Jsou tam ti lidé! Některé vidíme dvakrát, třikrát za rok, vidím skvělou komunitu kreativních lidí, vidím, co celý rok dělali a jsem ušesný. Vždycky mě šokuje, kolik lidí tam je a kolik jich dělá skvělé věci. Nevím, jestli to ocení cizinci, ale mě ta paleta baví.

Míša: Myslím si, že je zajímavé nahlédnout do české designové scény, protože ona není rozštělená, není tu nevaživost, naopak cítíte sílu kreativního davu a to naše země hodně potřebuje.

Lucie Koldová

Její instalace ideálního domu Das Haus na veletrhu imm v Kolíně nad Rýnem byla velkou událostí roku 2018, podstatnější ale je, že byla vědomou definicí vlastního přístupu k designu. Nejúspěšnější česká designérka v historii Cen Czech Grand Design. Umělecká ředitelka značky Brokis. Především ale designérka předmětů, které mají moc pojmenovat prostor, vtisknout mu atmosféru a atmosféře pointu výjimečnosti.

Co vystavuješ v Cosmu?

Asi podvědomě jsem opět vymyslela lampu. Nebyl to zprvu záměr. Je vyrobena z průsvitného opalínu a navrhla jsem ji tak, aby byla jemná a krásná jak ve dne, tak i ve tmě, kdy se rozzář zcela novým způsobem. Od počátku mě bavila představa, že udělám jen archetypální plášť, který siluetou připomíná tradiční stolní svítidla, a bude velmi dobře reagovat na UV zdroj světla v instalaci. Abstraktní tvar jsem vložila do skloviny pláště, aby zářil sám o sobě jako jakýsi duch bývalých lamp, abstrakce lampy. Pak mi ale přišlo škoda, aby mimo scénografii lampa nesvítila, a tak jsem posléze přidala do její konstrukce i světelný zdroj. I u něho jsem ale chtěla, aby do tvaru přinášel nějaký nový koncept, který by lampu dál posunul. Typologie lampy je tak standardní, vyabstrahovaná, jednoduchá, a zdroj levituje v jakémsi límci, svítí nahoru i dolů, a tím i výrazně pracuje s atmosférou prostoru. Lampu vnímám jako tichého nočního přítele, který tě doprovází v jakékoliv osobní situaci. U všech mých svítidel, stejně jako u této lampy, se hodně zaobírám atmosférou, je mi to vlastní a asi to je i důvod, proč se hodně věnuji svítidlům.

Výstava je i o vnitřním vesmíru, co patří do toho tvého?

Pro mě je určitě zejména o intimitě, kam patří i tvorba, která je mou vášní, stejně jako věci a lidé, které miluji.

Jak bys sama sebe jako tvůrce charakterizovala? Jaké věci navrhuješ?

Asi bych nechtěla sama sebe nálepkovat. Pořád ještě zjišťuji, kdo jsem. Nejčastěji o mě píšou jako o designérce světla nebo autorce světelných děl, tomu se nebráním, protože mě to ke světlu táhne přirozeně. Aniž bych uměla popsat proč, světlo mě vyjadřuje.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Dívat se na věci nezatiženě, vnímat je v kontextu a neztrácet radost při jejich navrhování. Dění kolem nás člověka nutí přemýšlet, jak reagovat třeba na tíseň, která je ve společnosti, a jestli vůbec může svou činností designéra něčím prospět. Beru jako svou misi, že se snažím nahlížet na svou tvorbu s lehkostí a mít z ní radost. Svou zodpovědnost vnímám

zejména v kritickém přístupu jak sama k sobě, tak k navrhované věci. Považuji za důležité projít u každé navrhované věci diskuzi se zadavatelem, zda má vzniknout. Ne každé zadání a ne každý návrh jsou dostatečně dobré a nemusí se realizovat za každou cenu jen proto, že někdo má nápad. Občas to mohou být dva protichůdné pochody. Schopnost a radost tvůrce je přirozená, ale zároveň je nutné se vždy ptát, proč dělat ty stejné předměty stále dokola. Je na rozhodnutí každého, jakou cestou chce jít, jak si tvoří svou karmu, jaké otázky si klade a jak si na ně odpovídá. Osobně věřím, že když člověk přináší nějakou hodnotu, nějaké poselství, tak to cítí i ostatní a to dává vznikajícím věcem opodstatnění. Když pracujete pro nějakou firmu, musíte najít soulad odpovědí i s ohledem na výrobu, na lidi, kteří jsou v ní zaměstnaní. Přijímáte odpovědnost za úspěch nového předmětu. Proto je pro mě důležité přicházet nejen s estetikou, ale i technologickým novátorstvím. To, že zejména ve sklářství jdeme cestou řemeslné výroby a stále ji kultivujeme a rozvádíme do dalších novátorských směrů, mi přijde úžasné. Dáváme tím práci spoustě lidem, kteří by jinak už dávno museli obor opustit, a i díky jejich umu máme stále možnost přinášet nové nápady a dávat tak předmětům i místům, kde vznikají, nesmírnou hodnotu.

Co je pro tebe nejčastěji impulsem pro vznik nové věci?

Těch impulsů je hodně. Často je jím ale jen nepatrný okamžik, něco co nedokážu popsat, impuls z mého vnitřního kosmu. Žádný mimořádný nápad, nebo vzhuknutí, že svět potřebuje další velký sklem.

Proč často pracuješ se sklem?

Přijde mi fascinující, že se dá ze skla vyrobit úplně všechno, a protože si mi líbí hledat nové principy v čistotě, tak je sklo často i logickou volbou. Spíš než z pozice sklářského výtvarníka, který zkouší, co by se sklem šlo ještě udělat, k němu ale přistupuji z pohledu designéra. Hledám nové souvislosti. Zajímá mě hmota skla jako zdroj světla. Vzrušuje mě ta krásná tenze mezi vyzářováním zdroje a objektem, to, jak se objekt světlem probouzí k životu, i čistota tvaru, který se vždy snažím co nejvíce vyabstrahovat a vyjádřit podstatu úplně jednoduchou linií.

Kterou svou věc máš nejraději a proč?

Asi Balloon. Jednoduchá uzavřená bublina, ve které je reflektor. Ten asi i velmi dobře vystihuje to, o čem jsem teď mluvila.

A kromě svítidel?

Aktuálně asi hodinky, které připravuji pro Robot. I u nich jsem se sklem inspirovala, přesněji Františkem Víznerem. Jeho práce pro mě ztělesňuje absolutno. Líbí se mi, jak na každém předmětu pracoval bez ohledu na čas. Nebyl svázaný termínem odevzdání nebo termínem, který si sám určil, ale pracoval na něm, dokud si předmět sám neřekl. Moc ráda bych měla jeho trpělivost a stále se ji učím. Učím se mít na své straně „všechn čas světa“ jako měl pan Vízner, nevnímat jej a tak jako on vstoupit do bezčasí. Asi i proto jsem se z jeho myšlenek a přístupu pokusila vyjít u tvarování dámských hodinek. Ztvárňuji návrhem

nástroj pro lineární pojetí času, který nosíme na sobě. Ale protože ho dělám pro ženy, tak jsem spíš navrhovala kompaktní šperk, ve kterém je kromě času skrytý i celý malý vesmír – kosmír. Moc bych si přála, aby měl v sobě „dokonalost“ Františka Víznera.

Kam chodíš pro inspiraci?

Jak se jednotlivé projekty překrývají, tak ani nevím. Poslední dobou ale přicházejí zejména, když jsem klidná a odpočatá. Dřív jsem nedokázala s prací přestat, dokázala jsem do noci skicovat, dokud jsme nedošla výsledku. Teď se něco změnilo. Vždy, když mám pocit, že už to přichází, že nemám sice ještě nápad, ale jsem už nastavená ho přijmout, tak se snažím cíleně zklidnit, dostat se do stavu vnitřní kontemplace. Mám to takto ale až poslední dobou.

Když jsem měla děti ještě hodně maličký, tak jsem za každou cenu chtěla hlavně pracovat a neuměla jsme si představit, že bych z toho vypadla, a teď když jsou děti větší a už nevyžadují tolik neustálé pozornosti, tak jsem mnohem uvolněnější a inspirace přichází v nečekaných momentech. Řešení mě často napadají v letadle, až si říkám, jestli to není tím, že jsem blíž vesmíru, zbavená nánosů reality. Ale i když jen odejdu z ateliéru, jdu mezi lidi nebo se jen tak projít s dětmi. Až teprve, když se oprostím od vzorníků a dennodenního shonu, se něco může začít dít. Věci mi trvají dlouho, pracuji třeba na patnácti projektech najednou, ale potřebuju na ně čas, sžít se s nimi. Nedělám rychlá rozhodnutí. I ve chvílích, kdy nic nedělám, třeba jen pozoruji dopad světla v ateliéru, jsou projekty se mnou a posouvají se, až do sebe postupně vše zaklapne, jak má.

Skicuješ si věci, nebo vše vzniká v počítači?

Skicuju, dělám 2D modely. Protože zejména mé světelné objekty ze skla jsou často rotační, tak nedělám nic z plastelíny nebo hlíny, ale lepím si mockupy, menší, větší, občas si tisknu křivky a do nich si kreslím hmotu. Moje skici většinou nebývají výstavní, ale já jím rozumím a pomáhají mi najít výsledný tvar. Takže jsem spíš kamarádka s tužkou nebo fixkou, než s hlínou. Skicuju na všechno, co mám po ruce, a kdekoli jsem. V ateliéru, po kavárnách a občas i na palubní vstupenky, jako třeba při navrhování kolekce šperků, kterou jsem pak takto po přistání posílala do studia. Nejsou to vždy perfektní výstupy do tisku, ale pro mě jsou zásadní.

Co je tvoje nejdůležitější realizace vůbec?

Hotel Perk, bývalý hotel Grand od stavitele Šipky v centru Šumperka. Vstoupila jsem do projektu, když už stavba byla rozjetá, stavební projekt byl schválený, začínalo se stavět a v průběhu realizace jsem musela reagovat na spoustu otázek a problémů se stavbou. Já přitom měla připravit návrhy interiérů. Tím, že nejsem architekt, tak jsem se musela hodně rychle zorientovat. Byla jsme vhozená do divoké řeky, spousta věcí se musela řešit za pochodu, což byl pro mě docela šok. Jsem velmi pečlivá, zvyklá hodně o věcech přemýšlet a tady najednou bylo vše mnohem rychlejší, než jsem si vůbec dokázala představit. Najednou to nebylo jen o kreativitě, kterou design skýtá, ale také

o vyhláškách, o přizpůsobení se, nasátí konkrétní problematiky. Ale vše dobře dopadlo.

Který moment při realizaci je pro tebe nejdůležitější?

Určitě jsou to lidé, pro které projekt vzniká. Potřebuji cítit důvěru a společné naladění. Pro mě je důležité, aby pro mě projekt měl smysl jak z hlediska výtvarného, tak z hlediska uplatnění. Potřebuji vědět, proč do toho se mnou někdo jde a potřebuji, aby souzněl s tím, co bude spolupráce obnášet, abych i já mohla pochopit a vnímat představy toho druhého.

Kdybys nebyla designérkou?

Nejčastěji utíkám ke svým dětem. Jsou ve věku, kdy si jejich přítomnost obrovsky užívám a naplňuje mě. Jinak si myslím, že v kreativité jsem se úplně našla a být designérkou mě dělá šťastnou. Takže kdybych nebyla designérkou, asi bych mohla být keramičkou, malíčkou, nebo scénografkou, prostě někým, kdo pracuje s materiálem a může si kolem sebe vytvářet svůj vlastní kosmos.

Čím je pro tebe pražský Designblok?

Když se řekne Designblok, tak mám šimráni v břiše. Je to akce, na které jsem od začátku své dráhy designéra, na něm jsem vyrostla a mám na něj strašně moc hezkých vzpomínek. Je absolutní špičkou jak v Čechách, tak ve střední Evropě, a vždycky u mě vzbuzuje respekt a velkou inspiraci.

A proč na něj přijet?

Myslím, že máme v Čechách úžasný autorský design, který na Designblok přijíždějí vybírat galeristé z Londýna, stejně jako Milána. Každý rok se na něm objeví spousta krásných objektů, které se dají sbírat a považovat za umění, a s nimi i spousta talentovaných mladých tvůrců. Designblok je podhoubí, které je dobré sledovat, protože tady vyrůstají lidé, kteří budou promlouvat do evropské scény.

Václav Mlynář

Produktový designér,
dlouhá léta tvořící
dvojici s Jakubem Pollágem
/společně Studio deForm/
umělecký ředitel sklárny
Bomma je pro nás příkladem
analytického přístupu
k designu, designéra,
který svou inspiraci hledá
v technologii, v samotném
procesu vzniku designu.
A z této inspirace vzniká
poezie.

Co jsi navrhl pro Designblok Cosmos?

Průhlednou družici, kterou jsem pojmenoval ODYSSEA. Tento skleněný objekt vzdává hold mé celoživotní obsesi sci-fi. Vždy mě naprosto fascinovaly imaginární světy, kde neplatí naše fyzikální zákony a kde design, technologie a věda nemají limity. Vytvořil jsem vesmírný objekt, který ve tmě pod UV světlem ožívá.

Můžeš popsat technologii, jakou družice vznikla?

Pracuji do jisté míry s readymadem. Jedná se o obrovské skleněné talíře, které používají brusiči na vybrušování dekorů. V surové formě jsou to krásné kusy skla, které jsem vždy ve sklárně obdivoval. Velký talíř váží 8 kilo. Když přišlo téma Cosmos, tak jsem využil příležitost a z 22 talířů vytvořil abstraktní geometrický objekt, která váží přes 100 kilogramů.

Kdo ji vyrobil?

Skleněné talíře vyrobila Bomma na svém jednopozicovém lisu. Talíře jsou pak vrtány a leštěny a posléze je na ně ručně nanášena UV barva. Konstrukci nám svařili skvělí mladí kluci z Weldcrew. Pracujeme s nimi již dlouho a pro naše kamarády z REPETE svařují špičková silniční kola a jsou extrémně precizní. Finální kompletaci a 3D tištěné komponenty jsme si dělali sami u nás v dílně.

Jaká je tvoje nejodvážnější realizace vůbec?

V MONUMENTU pracuji převážně pro komerční firmy a snažíme se jejich produkty komunikovat zajímavou a netradiční formou. Hodně odvážná mi přišla spolupráce s rodinnou firmou Kaplan, kterou jsme představili na Designbloku. Kaplan mi dal úplně volnou ruku, což se málo kdy stává a nechal nás jejich nábytek odprezentovat vzhůru nohama, zavěšený na ocelových lankách. Co se týče produktů, tak bych asi zmínil cyklistickou helmu, kterou jsme s Jakubem navrhli pro firmu Krust jako náš první opravdový produkt. Byli jsme ještě studenti a hned jsme řešili sériovou výrobu v Číně, nutnost splnění bezpečnostních certifikací a k tomu vyvíjeli nový princip, jak skořepinu spojit s popruhy. Byla to jízda.

Proč pravidelně pracuješ se sklem?

Sklo je český fenomén. Začal jsem s ním pracovat snad hned ve druháku na škole. Vždy se mi líbilo, jak se dá již v malých sériích dělat opravdový plnohodnotný produkt, a přitom vstupní náklady na tvorbu dřevěné formy jsou velmi dostupné. Fascinuje mě proces,

kdy se žhavá tekutina velmi rychle mění do konkrétního produktu. Je to horká, náročná a tvrdá práce, která v sobě skrývá obrovskou krásu a eleganci. Se sklem mě také baví experimentovat a zkoušet posouvat staré techniky pomocí nových technologií. Je to živý prastarý materiál s krásnou historií a mám velké štěstí, že s ním mohu takto intenzivně v Bommě pracovat.

Kam chodíš pro inspiraci?

Většinou ji hledám přímo v materiálu, technologii a experimentu. Samotný proces objevování, co daný materiál dokáže a co z něj vytvořili jiní lidé, je velmi inspirativní. Inspiraci ale hledám všude možně. Častokrát si skicuji nápady v posteli, když usínám a hlava začne zpracovávat veškeré vjemy, které jsem za den nasbíral.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Tvořit krásný a funkční svět kolem nás. Design je dnes velmi široký pojem, který je všudypřítomný. Design se dostává na podobnou úroveň vlivu jako má věda, nebo technika. Ruku v ruce s těmito disciplínami může posouvat svět kupředu. Zní to trochu jako klišé, ale je to tak. Bez kvalitního designu by mnoho technologických či vědeckých inovací nemělo šanci na úspěch, protože právě správné propojení formy a funkce je pro úspěch u veřejnosti zásadní. Mám pocit, že i u nás v ČR stále více lidí začíná tuto symbiózu chápat jako nepostradatelnou, ale ještě chvíli to potrvá, než design a jeho hodnoty prorostou do celé společnosti tak, jak je to například v Dánsku.

Jaká je zodpovědnost designéra?

Navrhovat tak, aby věci, které vytváří, dávaly smysl. To je pro mě to nejdůležitější. Je však zásadní kontext návrhu. Pro koho produkt vzniká, co má výrobek komunikovat, jaké jsou výrobní možnosti firmy nebo kolik má výrobek ve výsledku stát. Tyto všechny aspekty a mnoho dalších by měl designér ve svém návrhu reflektovat a kriticky zhodnotit. Zásadní zodpovědností designéra je také myslet na udržitelnost. To ale automaticky neznamená používat jen eko-bio-degradabilní materiály, ale spíše přemýšlet o funkci produktu a o jeho životním cyklu a navrhnout ho tak, aby co nejdéle a nejlépe sloužil, a tím byl ve finálním součtu neudržitelnější, protože nebude potřeba nahradit ho něčím jiným.

Jak bys sám sebe jako tvůrce charakterizoval? Jaké věci navrhuješ?

Jsem designér, který se nechává inspirovat samotným materiálem, řemeslem a technologií. Poznávat tyto stavební kameny designu mě vždycky hrozně zajímalo. Projekty vždy začínám prohlídkou výroby a diskusí s lidmi, co produkty opravdu vyrábí. Baví mě funkční a krásné věci. Obecně mě taky vždycky zajímá celý business, který se za daným produktem skrývá. Nejsem typ designéra, který nakreslí skicu a předá to někomu jinému. Zajímá mě celý proces, od výroby, přes marketing až po prodej. Zajímá mě celý vesmír produktu.

Takže pozice kreativního ředitele je pro tebe jako dělaná?

Já myslím, že ano. Kreativního ředitele nedělám jen v Bommě, ale například i ve svém studiu MONUMENT

office, kde je potřeba kreativně vést celý tým. Důležitá pro mě byla i zkušenost, kdy jsme s mým kamarádem a bývalým partákem Jakubem Pollágem založili v Londýně technologický start-up rozvíjející nápad AR hry, kterou jsem navrhl jako diplomovou práci na Royale Collage of Art. Tam jsem poznal, že kreativita a dobrý nápad jsou jen jedním z dílků celého byznysu a že je potřeba, aby vše spolu komunikovalo a souviselo. I díky této zkušenosti dokážu být v Bommé prostředníkem mezi designéry, kreativci a byznysovou stránkou věci, vyvažují oba pohledy.

Co myslíš, že mají věci, které navrhuješ, společného?

Kromě produktů navrhuji i interiéry a instalace. Vždy se snažím vymýšlet zajímavé a mnohdy nestandardní řešení. Snažím se, aby moje návrhy lidi zaujaly a zanechaly v nich určitý dojem. Mám rád, když produkty či instalace v lidech vzbuzují emoce a vytrhují je z dennodenního stereotypu. Častokrát v návrzích používám stavební či jiné standardizované prvky, které lidé vůbec nevnímají jako něco designového. Já je pak dávám do jiného kontextu a vytvářím z nich něco nového, netradičního a zajímavého.

Co je pro tebe při realizaci nejdůležitější?

Pro mě je zásadní být součástí výrobního procesu. Zaprvé mě to velmi baví a hlavně vím, že při výrobě se mnohdy přijde na plno problémů, které je potřeba v procesu řešit a rychle na ně reagovat. Doladěné výrobní detaily jsou to, co dle mého názoru produkt dělá krásným. Plno projektů či prototypů vytváříme sami v mém studiu, pak máme 100% kontrolu nad finálním výsledkem.

Kterou svou věc máš nejraději a proč?

Mezi mé favority určitě patří moje světelné kolekce, které jsem nedávno navrhl pro Bommu. Mám ale rád všechny moje projekty, i když plno z nich bych dnes udělal jinak. Jeden z produktů, které pro mě byly dost zásadní, byla světelná socha Transmission, kterou jsem navrhl s Jakubem Pollágem. Byl to strašně zajímavý projekt, který vznikl během školy a kde jsme posouvali limity, co je možné vytvořit z chemického varného skla. Světla si na Designbloku všimla Rossana Orlandi a od té doby u ní pravidelně vystavuji své nové produkty v její velmi vlivné designové galerii v Miláně.

Čím je pro tebe pražský Designblok?

Pro mě je Designblok synonymem českého produktového a art designu. Vždycky je to pro mě důležité datum v roce, kdy se český design nakumuluje na jedno místo. Mnohdy je to i akcelerační místo tvorby, kdy musím dodělat mnoho vlastních projektů či instalací pro jiné firmy. V neposlední řadě je to krásná příležitost potkat se s přáteli a navázat nové kontakty. Velmi oceňuji i zahraniční hosty, kteří pravidelně na Designblok jezdí a jsou top jmény ve svém oboru. Designblok velkou mírou formoval moji začínající designovou kariéru a za to jsem mu velmi vděčný.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?

Praha je krásná sama o sobě. A Designblok je skvělou záminkou, jak spojit návštěvu kulturního designového festivalu a Prahy a nechat se inspirovat.

Lukáš Novák

Bezpochyby jeden z nejvýraznějších sklářů mladé generace. Pracuje se starými technikami, které inovuje a znovu zavádí do českých skláren. Inspiraci hledá u českých sklářských mistrů a jeho hlavním cílem je vyjádření vlastní autenticity prostřednictvím skla, které si dobrovolně zvolil jako jediný materiál, se kterým pracuje.

Co jsi připravil pro Designblok Cosmos?

Floor lampu. Z taveného uranového skla, které by mělo svou formou odkazovat k tradičnímu zpracování tavené plastiky, což v mém pojetí bude částečný odkaz na práci dvojice Libeňský a Brychtová, nejvýznamnější tvůrce, kteří se tomuto médiu věnovali. Čistě formálně to znamená práci na modelu, který je vyroben z hlíny a dotvarován nástroji, které jsem si sám vymyslel a vytvořil. Výsledkem by měla být světelná plastika, která bude fungovat jako světlo i jako plastika, která by měla reagovat na UV záření.

Čím byla inspirována?

Výstavou Via Lucis v UMPRUM muzeu, která je věnovaná Libeňskému a Brychtové a jejich zásahu do sakrální architektury, například v katedrálě svatého Víta. A tak mám radost, že se práce bude poprvé vystavovat na Pražském hradě. Inspirace pochází přímo z odkazu Libeňského a Brychtové, z pochopení toho, jak důležitá je sytost světla a barvy. Sklo, se kterým pracuji, bude svou tloušťkou a tenkostí a tímto napětím vytvářet určitou kresebnost, která byla typická pro jejich pochopení materiálu.

Můžeš popsat technologii, jakou vznikla?

Kdysi jsem si pro svou absolventskou práci na UMPRUM vytvořil vlastní nástroje, kterými jsem dotvářel sklo, pracoval s jeho tekutostí, s otisky. K tomu mě inspirovala raná vzpomínka. Jeden z prvních momentů, kdy jsem začal vnímat sklo, bylo, když jsem ráno vyzvedával kamaráda, abychom šli do školy. Jeho rodiče měli sklářskou pícku a vyráběli v ní lesní sklo. Vytvářeli repliky starodávného skla. Často se na jeho výrobu používali různé nástroje, razítka, aby pak vznikaly tvary jako maliny, čtyřlístky, kytičky. Taky používali rádlu -ozubené kolečko. Tím objeli horkou špinu okolo tvaru, byla to taková nitka skla, aby pohár neklouzal v ruce. A mě tenkrát napadlo, že by se tyto techniky daly obnovit tak, že se použije současné frézování kovu - CNC. Já jsem těmito nástroji vyrážel do toho objektu písmena, věty, symboly.

Odkud jsi?

Z Nového Boru.

Ze sklářské rodiny?

Ano. A všichni kamarádi dělali se

sklem. S jedněmi skláři teď pracuji už dva roky. Je to rodina, se kterou se znám celý život.

Kdo vyrobil tavenici pro Cosmos?

Radim Sukup, Spoo Design.

Jaká je tvoje nejodvážnější realizace vůbec?

Troufnu si říct, že tahle. Metrová tavenice, váží 88 kg, bude svítit. Doposud to byl objekt, který jsem realizoval na výstavu v galerii KODL Contemporary.

Proč pravidelně pracuješ se sklem?

Potřebuji si vytvořit hranice v jednom materiálu. Jsem hrozně roztěkaný. I v osobním životě. A když nemám pevnou hranici, strukturu, pravidelnost, tak nefunguji. Řízené omezení je pro mě hrozně důležité. Já bych se jinak zbláznil a neudělal bych nic. Já jsem si ten materiál zvolil, studoval jsem ho, říkal jsem si, že v tom zas nejsem tak extra dobrý, ale v momentě, kdy do toho vložím úplně všechno, tak se to třeba zúročí. Potřebuji autistický duševní klid.

Kam chodíš pro inspiraci?

Našel jsem si inspiraci v dílech svých předchůdců. Vidět, jak už někdo pracoval, v ten moment mi spínají věci. Myšlenky konstruuji na technologickém základě, na expertní znalosti, můžu pracovat velmi svobodně, protože jsem si tu svobodu odpracoval. Mám to nakoukané.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Přiznám se, že nad tím se v poslední době moc nezamýšlím. Není to pro mě důležitá otázka. Snažím se, aby mě práce bavila, hledám vlastní autenticitu, snažím se najít sám sebe. Mám ideový základ pro to, abych mohl dělat, co chci.

Jak bys sám sebe jako tvůrce charakterizoval?

Já jsem chaotický Němec. Jsem ze Sudet, vím, že na práci se sklem musím být dokonale připravený. Ideálně mít i na všechno harmonogram. Poslední dobou používám AI, aby mi konzultovala trasy, abych byl co nejvíce efektivní. Jsem dokonale připravený, ale zároveň chaoticky skládám věci přes sebe. Kdybych byl jenom Němec, tak to bude nuda a kdybych byl jenom chaotik, tak nevznikne nic. Hraju to dohromady.

Jaké věci navrhuješ?

Často je na začátku hodně silná emoce. Nemá daný tvar, ani techniku. Následně do toho přichází/vstupuje technologie. Potřebuji silný iniciační moment. Třeba teď jsem vymyslel oltář očisty, je tam zdvojená tvář Ježíše, vymyslel jsem to na záchodě galerie v Berlíně. Myl jsem si ruce a viděl ten objekt, který vydává papírové ručníky, ona je to celkem sofistikovaná věc - některá je mechanická, jiná na gesto. Tak v mém podání podává ručníček na gesto Ježíš. Stálo mě to hrozně úsilí a peněz. Je to zbytečné, ale vtipná věc. Mám různé předobrazy, chtěl bych se některým tvůrcům vyrovnat, nebo je překročit, hodně pracuji s nadsázkou.

Co je pro tebe při realizaci nejdůležitější?

Lidi. Alfa i omega je zvolit si správné lidi, jsou to malá manželství. V žádném aspektu si nepouštím do života lidi, se kterými nejsme na

stejně vně, kterých bych si nevážil. Včetně klientů. Mohli by zaplatit cokoli, ale nakonec je nejdůležitější, aby mi s lidmi, kteří mě obklopují, bylo dobře. Práci přeci věnujeme spoustu času, často i víc než rodině.

Kterou svou věc máš nejraději a proč?

Kolekci Lost and Found z lithyalinového skla. Zároveň ji trochu nesnáším. Ale kdybychom se bavili o síle vztahu, tak je to právě tahle kolekce. Někam mě to nasměrovalo, poučilo mě to v rámci fungování, jak pracovat s výrobou, kolekcemi, prodejem, klienty. Vlastně mám nejradši věci, které jsem ještě nerealizoval. Pod rukama mi vzniká sbírka rozhodnutí. To nemám rád. Pořád jsem na křižovatce, pořád se musím rozhodovat.

Liší se hodně to, co v hlavě navrhneš, od toho, co nakonec vznikne?

Vždycky a úplně. I když teď se mi povedlo udělat věc, která je totožná s tím, co jsem si představoval. A to mě taky nebaví. Mě baví, když chyby vedou k dobrému výsledku. A zároveň mám rád, když věc vznikne náhodně. Sklo má svou vůli, musíš se naučit dávat mu dostatečný prostor, takový roubíčkovský jazz. Když to pustíš, to je to nejlepší, co můžeš udělat. Vždycky vznikne něco jiného, tím pouštíš do hry i přírodu, která je nejlepším tvůrcem. Stačí korigovat.

Čím je pro tebe pražský Designblok?

Bez nadsázky důvod, proč jsem se rozhodl dělat to, co dělám. Jel jsem do Prahy s kamarádem, on si půjčil, spíš ho teda vzal, od táty auto, jeli jsme do Karlína, seděli tam tvůrci, někteří nám nechtěli dovolit, abychom si jejich věci vyfotili. Pro mě bylo nejdůležitější si to celé projít a co nejvíc nafotit, chtěl jsem si to potom v klidu doma prohlédnout. Ani jsem moc nevěděl, jak to celé funguje, nikoho jsem neznal. Bylo mi šestnáct, moc jsem netušil, na co se vlastně dívám, ale věděl jsem, že to stojí za to. Taky jsem se seznamoval s Prahou, dýchal jsem nový fascinující svět.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?

Kvůli naší kombinaci chaotického německví. Děláme skvělé věci, jsme na pěkném pomezí mezi chaotičností, živelností a zároveň tady máme dobrý technologický základ. Věřím, že tu jednou budou tvůrci, kteří budou rozhodující ze světového hlediska. Je tu vše podstatné pro to, aby se nám to povedlo.

Jiří Pelcl

Když v loňském roce svým dětem přestavěl stodolu na skautskou klubovnu, možná, aniž to tušil, detailně pojmenoval základní východiska svého přístupu k designu a architektuře. Využívat již existujícího, nezatěžovat, nepředvádět se, být ekonomicky přístupný. Jiří Pelcl je legendou českého designu. Jeden z nejvýraznějších tvůrců české postmoderny, zakladatel seskupení Atika, z kterého se postupem času stal zastávce ryze funkčního, neokázalého designu. Pozorný pozorovatel, který umí přesně pojmenovat možnosti. Designér demokrat.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Úkoly se mění s tím, jak se mění prostředí a podmínky, v nichž žijeme - s energiemi, zdroji, materiály. V nedávné minulosti nastoupily digitální technologie, umělá inteligence, změnil se i důraz na životní prostředí a ekologii. Takže ať chceme nebo nechceme, udržitelnost života je směr, který budou muset designéři akceptovat, a nejen budou muset, ale oni by měli být v čele základních řešení. Úkolem je ukázat ostatním, že se lze vyvíjet v nových podmínkách a s ohledem na životní prostředí.

Jak vnímáš zodpovědnost designéra?

Já tu svou cítím zejména v nákladnosti navrhovaných produktů. Nikdy jsem ve své tvorbě neinklinoval k výjimečným, luxusním věcem. Myslím, že jich je kolem nás až dost a společnost jako celek nijak neposouvají. Luxusní předměty jsou určeny jen lidem, kteří na ně mají prostředky, společnosti se netýkají. A s architekturou je to stejné. Samozřejmě je úžasné pracovat s klienty, kteří mají vysoké finanční možnosti, protože tím pádem máš i ty jiné možnosti, nicméně výsledek zůstane v majetku nebo kruhu úzké skupiny lidí a na celek společnosti výsledek této práce nikdy nebude mít velký vliv. Proto, zvláště v poslední době, dělám spíš menší projekty. Není to sice finančně nějak výhodné, ale už nejsem v situaci, kdy bych na všem musel vydělávat, spíš se snažím dělat něco, co má nějaký smysl a co mě baví.

Jak bys sám sebe jako tvůrce charakterizoval? Jaké věci navrhuješ?

Jsem praktický. Snažím se nacházet věci, které lidé potřebují. Samozřejmě čas od času navrhuji vázy, které jsou originálními objekty, a mnozí je možná vnímají jako úlety, ale to je prostě určitý ventil, který každý tvůrčí člověk musí mít. Ale pokud jde o návrhy pro konkrétní firmy, hledám věci, které někomu k něčemu budou. A i moje limitované série jsou koncipované tak, aby si je mohl pořídit někdo bez nějakých obětí.

Tím pádem si myslím, že jsem demokrat v designu a spíš trochu proletář. Ano, dělal jsem i drahé objekty z taveného skla, ale to jen výjimečně. Ty jsou spíš doménou jiných autorů, které respektuji, protože široké spektrum přístupů samozřejmě musí být, ale já tohle nedělám.

Řešíš někdy proč vůbec navrhnout něco dalšího, když už je všeho tolik a často skvělého? Proč navrhnout další vázu, židli? Co je důvodem vytvořit další?

Všeho je moc. Také to vnímám jako problém, ale design je především o evoluci, o zdokonalování věcí, které už navrženy byly, či dávání věcí do jiných souvislostí a konceptů, takže se nemůžeš vyhnout tomu, abys udělal něco nového. Kdyby to tak nebylo, ztratil by se z našeho života náboj tvorby a hledání.

Kterou svou věc máš nejraději a proč?

Těch věcí je fakt hodně. V každém období se určitě vyskytne věc, kterou mám rád. Designu se věnuji čtyřicet let, tak asi těžko můžu říct „Tak tohle je ta jedna jediná.“

Tak první, která tě napadne?

Tak první... mám židli potaženou kůží z období po Atice pojmenovanou po mé ženě a tu nechci nikdy prodat, ani do muzea. A pak třeba knihovna Vankůš, produkty pro Techo, začátky se Simaxem, nebo třeba kompostér pro Plastii. Ten mě hodně bavil. Jen málokdy se stane, aby designér navrhoval produkt prospěšný jak pro člověka, tak pro zvíře a zároveň i pro přírodu. Zde se to báječně povedlo.

A z poslední doby?

V poslední době dělám hodně s Master&Master, což jsou kluci, kteří zapadají do mého myšlení. Nábytek, který produkují, je jednoduchý, přitom se snaží, aby měli svůj ksicht, aby měli štávu a nezaměnitelnost. Vyhovuje mi, jak se snaží hledat přímočarost v práci s obyčejnými materiály. Když se podíváš na židli Roxor, co jsem pro ně navrhl, tak vidíš, že spoje jsou vytvořeny složením jednoduchých ohybů, nic složitějšího, na co bys potřeboval nějakou speciální technologii. Je to skládačka dílů a na tom je založený celý její koncept. Ti kluci jsou o třicet let mladší, což také není pro mě úplně jednoduchý najít stejný náhled, ale spolupráce s nimi mě moc baví. Mám radost, když se mi podaří oslovit i generaci výrazně mladší, než jsem sám. Nejen výrobce, ale zejména jejich zákazníci, protože o ně jde. Ve výrobě se člověk snadno splete, vyvíjí něco, co pak obchodně nefunguje. Spousta produktů, které jsou publikovány jako úžasný design, ve skutečnosti obchodně propadne. Prodají se tři kusy a tím to skončí, ale to už se nijak nekomunikuje, není to součástí diskuse o designu. Jenže obchodní úspěšnost produktu je přece docela důležitá a neměli bychom ji srážet s tím, že jde o nějakou komerci. Předměty přece nenavrhujeme kvůli svému egu nebo pro časopisy, ale pro lidi.

Takže je pro tebe prodej víc než třeba zařazení ve sbírkách MoMA?

Chtěl bych oboje, ale kdo by nechtěl.

Co je pro tebe při realizaci nejdůležitější?

Pro mě je vždycky důležitý dialog s výrobcem. Výrobce, byť by byl velký

a bohatý, ale poslal mi mailem zadání, tak je pro mě spíš nějakým úřadem. Proces se změnil v nějaký úřední postup, včetně smluv a právníků. Vždy se mi dělá lépe s někým konkrétním, u koho cítíš zájem, potom ani já nebazírůju na nějakých složitých smlouvách a zálohách. Když jeho to baví a mě to baví, tak nepředpokládám, že bychom měli nějaké problémy. Problémy jsou většinou s jinými lidmi. Každou spolupráci obvykle začínám v provozu, v dílně, továrně, kde vždycky najdeš spoustu inspirativních věcí. Jednak samotné lidi a technologické postupy, ale i různé bordel, zbytky, nedodělky, prostě prostředí. Moc mě baví tam být a pozorovat. Takto vždycky přijdu na nejvíc věcí, protože produkt, který mám navrhnout, se bude dělat tady, ne někde jinde, alespoň to hlavní je vždy na jednom místě. A pak je pro mě ještě důležité, když klienti/výrobci vědí, ne úplně přesně, co chtějí, ale vědí, kam chtějí směřovat a to nejlépe v rovině evropské. To je pro mě moc důležité, slyšet jejich vize. Ne představy o produktu, ale něco víc o jejich směřování.

Kromě designu se věnuješ i architektuře. Jak mezi oběma obory balancuješ?

Dělám menší projekty. Kdybych chtěl dělat velké projekty, musel bych mít větší studio a zkousnout to mašinerii, která je s velkými stavbami spojená. Zadavatel, investor, povolovací řízení... Menší projekty dovolují dělat architekturu demokratičtěji, víc otevřenou menším klientům. U většiny publikovaných realizací je výše investice mimo rámec dostupný pro běžného člověka, musíš mít poměrně dost peněz, aby sis ji mohl dovolit. Neexistují domy, které by stály třeba dva miliony, jako bychom rezignovali na možnost navrhnout něco přístupnějšího lidem. A to je rovina architektury, která mě zajímá. Moje poslední realizace byla přestavba stodoly pro moje kluky, oni jsou skauti, takže je to místo na přespaní, dílna, klubovna... Celé je to lowtech, jednoduchá záležitost se spoustou jednoduchých konstrukčních detailů za pár korun, například svítidla jsem objevil za 65 korun, snažil jsem se to udělat co neekonomičtěji, bez nějaké autorské exhibice. Můj přístup k architektuře je vlastně hodně podobný jako můj přístup k designu. Kdysi jsme sice navrhli rodinný dům s bazénem, ale dneska bych to už neudělal. Když mluvíme o ekologii, chceme sdílet auta a různé služby, tak co to je mít svůj vlastní bazén, to je přece úplně mimo realitu.

Jako nejoblíbenější věc, sis ale zvolil čistě sběratelský objekt z tvého období po Atice. Jak ty se vlastně dnes s odstupem na Atiku díváš? Předměty, které jsi tehdy navrhoval stály asi na úplně jiných principech než principech designéra demokrata, které vyznáváš dnes?

Atiku je nutné vnímat v souvislosti s dobou a prostředím, které tehdy panovalo. Atika vznikla v období absolutní křeče socialismu. Člověk cítil absolutní beznaděj a nechtěl se na ní podílet, pokračovat v šedi, která tehdy výrobu provázela. Podniky o žádný vývoj nestály, vyrábělo se pro předem domluvené trhy, do Ruska a dalších států, obyt byl zaručený, nic se měnit nemuselo. Je vlastně zvláštní, že nás zahraniční

kunsthistorici a galerie tehdy zařadili do vlny postmodernismu ve východní Evropě. Byli jsme pro ně ti kamarádi z východu, kteří to dělají trochu jinak, ale je to postmoderná. Přitom jsme kořeny naší tvorby měli někde úplně jinde než naše generace na západě. Na západě byla postmoderná reakcí na nadprodukcí, nadvýrobu a rozežranost, my jsme reagovali na šed. A když jsme se jim to snažili vysvětlit, tak to trochu špatně chápali, nebo pro ně možná bylo jen jednodušší nás zařadit do postmoderny a dál to moc neřešit.

Takže pro tebe byla Atika spíš provokace než romantismu?

Ano, spíš protest a provokace. Určitě v tom byla velká dávka romantismu a emocí, snaha o umělecké gesto autorské tvorby, ale vymezení vůči šedi bylo důležitější. V té době člověk vůbec nepřemýšlel, že by mohl socialismus padnout, tomu vlastně nikdo nevěřil. Autorská tvorba tak byla i určitou cestou, jak se jako designér realizovat.

Jaká je tvoje nejobdivnější realizace vůbec? Ať už v designu, či architektuře.

Hodně složitý byl projekt a realizace velkých objektů pro Dům vědy a techniky v Dolních Vítkovicích v Ostravě. Náročnost realizace spočívala v nalezení způsobu, jak technicky postavit objemné objekty v interiéru budovy, kterou projektoval Josef Pleskot. Byl to tedy monumentální design vložený do architektury.

Co vystavuješ v Cosmu? Čím je ta věc pro tebe zajímavá?

Vázu ze svařovaného varného skla, která navazuje na jednu řadu mé autorské tvorby, a vlastně velmi přesně dokládá moji fascinaci výrobou nebo již existujícími prvky. Je vyrobena za použití skleněné metráže trubek, které jsou určeny pro chemický průmysl nebo potravinářskou výrobu. Když jsem poprvé v Kavalieru viděl ty hory metráží, trubky po dvou, třech metrech, tak jsem si říkal: „A není jich škoda jen pro ten chemický průmysl, pro pivovary? Z toho musí jít přece něco udělat, i něco jiného, zvláště když se to zpracovává tak jednoduše. Stačí plynový hořák, šikovné ruce a zkoušet, co to dá, co to může...“ A zase je tu ten demokratický prvek, který mě vždy přitahuje. Použít jako materiál věc, která je jednoduše vyráběná ve velkém množství, a použít jej jinak. Je to vlastně stejné jako s kovovým nábytkem pro Master&Master. Železné dráty roxor, z kterých je židle sestavená, jsou primárně určeny do betonu, nebo na nějaké konstrukce, to znamená, že je to polotovár, který se dělá v obrovském množství pro jiné účely. Je technologicky dokonalejší a zároveň vyráběný co nejlevněji, a tak jej stačí jen vzít a posunout do jiné roviny. Tak zachovám určitou levnost výroby, zachovám výrobní nenáročnost a výrobce bude moc dosáhnout ceny, při které si předmět bude moci koupit i větší množství lidí. To mě baví. A pak mě baví i moment, že člověk ten původní materiál v produktu dál vidí a chápe jeho výraz, baví mě, že je v tom i ten kus toho velkého průmyslu. V židli z armatury, stejně jako ve váze ze skleněných trubíc.

Co je to vlastně za materiál, z kterého je váza vyrobena?

Je to borosilikátové sklo, které se protahuje různými profily a přípravy, a vznikají z toho různé metráže. Sklo snese enormní rozdíly teplot, ohřeje jej na 100, i 200 stupňů a nic se nestane, proto se z něj také dříve dělalo i skleněné varné nádoby, které poněkud zmizelo, a je to škoda. Jeho vlastnosti jsou důležité pro chemickou i potravinářskou výrobu, protože tam k těm prudkým změnám teplot dochází pravidelně. Při jeho svařování, s kterým pracuji, se využívá bodově extrémně vysoké teploty, která sklo rozpustí, ale místně, na malé ploše, a tak sklo nepraskne dál, což ti žádné jiné sklo neumožní. Když takhle zahřeješ křišťál, tak ti praskne, protože není schopen udržet vysokou teplotu v malé ploše.

Proč pravidelně pracuješ se sklem? Čím tě zajímá?

Všechny ostatní materiály jsou hmotné. Někak je zpracováváš, ohýbáš, stříháš, svařuješ... Sklo je také hmota, ale vidíš tím sklem do dálky, takže to hmota vlastně není. To je přednost, kterou ostatní materiály nemají. Samozřejmě plasty mohou být také transparentní, ale sklo na rozdíl od plastu v sobě nese dlouhou historii a definitivnost, kterou plast nemá. Plast je úžasný materiál. Je levný, lehký, odolný, ale na rozdíl od skla neumí stárnout a také nemá žádnou historii, svůj vlastní evoluční vývoj, historii v řemesle. Žádní řemeslníci s plastem nepracovali, takže u něj nenajdeš dotek ruky, vývoj prostřednictvím zpracování.

Kam chodíš pro inspiraci? Jaká je tvá metoda?

Když tvrdím, že dělám věci, které chci, aby lidé používali, tak je musím znát. Lidi sleduju víc než přírodu, a to vlastně pořád, hlavně na cestách. V každém velkém městě mám svoji kavárnu, obvykle na nejfrekventovanějším místě, v Římě na Piazza Navona, v Londýně v Covent Garden. V Praze ani ne, tady žiju, ale když někam vyjedu, vždycky si najdu kavárnu, dám si kafičko a dvě deci a pozoruju lidi. Jak se spolu baví, jak jsou oblečení, jak jezdí na kole... Je zajímavé, že i když je to vlastně pořád dokola, vždycky mě něco překvapí, zaujme... A nejenom lidi, ale i prostředí... Pořád říkám studentům: „Musíte lidi sledovat, vnímat je a snažit se objevit něco, čeho jste si včera nevšimli...“ Jedině, pokud má člověk pořád ten zájem něco sledovat, snažit se objevit něco, čeho si ještě nevšiml, tak může mít schopnost navrhnout skleničku, která už byla navržena a vyrobená milionkrát. Bez toho bych asi navrhovat nemohl.

Čím je pro tebe pražský Designblok?

Jeho význam je pro mě v tom, že nejde o nějakou krátkodobou výstavu, že je za ní dlouhý vývoj. U nás Designblok nastartoval zájem o design, oslovil lidi, samozřejmě že primárně tvůrce a výrobce, ale důležitější je, že lidi, širokou veřejnost, že právě tu začal design zajímat. Je skvělý, co tam přijde lidí a škol... Když jsem minule byl na Designbloku, tak jsem se vůbec nemohl dostat k expozicím. Schodiště bylo plné dětí, a to je myslím něco, co je potřeba ocenit a co má význam. A pak ta kontinuita. Když člověk sleduje, co se děje

v Berlíně a ve Vídni, tak tam žádná akce tuto kontinuitu nemá. Hodně se tam mění lidé a s nimi koncept design weeků, takže je to ode zdi ke zdi. Což o to, my jako tvůrci jsme zvyklí být ode zdi ke zdi, ale Designblok je tady určitou kotvou, což mi přijde úžasný. A pak je úžasný, jak se jeho národní měřítko postupně proměnilo v mezinárodní akci, která spouště lidem pomáhá. Mnoha mladým designérům Designblok pomohl dostat se za hranice. Nevím, jestli si to plně uvědomují, ale dostat sem tolik důležitých kurátorů, novinářů a producentů určitě není úplně jednoduché.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?

Protože na něm uvidíš věci, které sice znáš ze svého prostředí, ale uvidíš, že mohou být jiné. Ty o těch věcech nepřemýšlíš, ale když je uvidíš a uvidíš je v jiných souvislostech, možná o nich začneš přemýšlet, začneš přemýšlet o svém prostředí i o sobě.

Jan Plecháč

Má rád výzvy, ke kterým hledá překvapivá řešení. Jeho práce naleznete v katalogích dlouhé řady firem, včetně českých klenotů Lasvit nebo Moser, kde je od roku 2022 uměleckým ředitelem. Jeho autorský design naleznete v milánské galerii Spazio Rossana Orlandi nebo londýnské galerii Mint. Instalace navržené Janem se každoročně řadí mezi hlavní události Designbloku, ať už pro výrobce ohýbaného nábytku TON, Nescafé nebo třeba Heineken. V roce 2021 navrhl pro Designblok výstavu na téma Vášně, do které se lidé vraceli a někteří ani nechtěli odcházet, protože jejímu kouzlu zcela propadli.

Jaká byla prvotní inspirace k architektuře výstavy Cosmos?

Dostal jsme zadání předobrazu, kterým byl putovní scary house z poutí jako jakási iluzivně strašidelná věc, a z ní jsem se snažil vytáhnout esenci, která by nám dávala smysl směrem k instalaci jako silnému zážitku. Věděl jsem, že vytváříme něco, co má lidi překvapovat, možná šokovat, možná pohládit, ale určitě něco, co bude mít silný emoční dopad na každého návštěvníka, který do instalace vejde. To pro mě bylo asi to hlavní, co jsem si ze zadání „scary House“ vzal – silný emoční zážitek pro každého návštěvníka. A ten jsme se společně snažili posunout do obecnější designérské roviny, aby to nebyl strašidelný zámek od kolotočářů, ale iluzivní prostor od designérů. S tím jsme pracovali v interiéru, ale i při pojetí celého projektu jako objektu.

V jaký moment si zjistil, co ty sám chceš v projektu Cosmos vystavovat?

A co tam vystavuješ?

Je to prozaické. Tvořili jsme několik nových návrhů pro Moser, potažmo hlavně jednu zásadní novinku – vázu Abyss, a oba projekty se mi v hlavě spojovaly. Říkal jsme si, že by bylo krásné udělat exkluzivní uranovou kolekci, nebo klidně jen jeden kus, pro Cosmos, kde bych mohl ukázat, jak může fungovat v nějakém úplně jiném módu či kontextu. A tak to také dopadlo – vystavuji vázu Abyss z kolekce navržené pro Moser, která byla speciálně pro výstavu vyrobena z uranového skla.

V zadání pro designéry bylo, že mají pro výstavu vytvořit věc, která je něčím symbolická, která je manifestem toho, co oni sami jsou, co vyznávají. Splňuje pro tebe váza Abyss zadání?
Splňuje. Celý projekt pro Moser mi dělá ohromnou radost a tím průsečíkem s Cosmem se ta radost ještě násobí. Je to příklad objevování, byť v jasně daných mantinelech, a je tu i spojnice s řemeslem, které mám rád. A navíc

jsem si během řešení architektury Cosmu představoval rozměrem nebo charakterem podobné věci ode všech. Myslel jsem, že i ostatní udělají spíš menší skromnou věc, ale s krásným detailem nebo vtípem. Že to celé bude spíš o detailech než o velikosti, a když teď vidím, že převažují spíš větší objekty, tak si o to víc říkám, že je tam ta moje váza naprosto správně. Odpovídá mému vesmíru.

Můžeš popsat technologii, kterou váza vznikla?

Technologicky je Abyss hodně náročný. Jde o strašně těžký kus skla, který se musí vytáhnout z pánve, skoro maximum, co se dá v jednom člověku z pánve vytáhnout, a brusičsky je to hotová finesa, řemeslně velmi složitá. V Abyssu se potkává hodně věcí, které jsou na totální hraně lidských možností, proto se jich může udělat za rok jen strašně málo, a tím je to pro mě také unikátní. Technologie je po všech stránkách vyhnána až na samotný kraj proveditelnosti.

A má váza nějaký příběh? O čem je pro tebe, když pomínu technologii?

Váza Abyss, neboli hlubina, je inspirována vzduchovou bublinou, která stoupá z mořských hlubin směrem k hladině. Milovníci volného potápění tvrdí, že v hlubinách nacházejí nejen inspirativní napětí, ale také klid a harmonii. Pnutí mezi ohromným tlakem a meditativní lehkostí ztělesňuje v případě vázy Abyss kontrast mezi organicky tvarovaným jádrem a ostře broušenými vnějšími brutalistními hranami. Jádro vázy je tvarováno dechem skláře, což dělá z každého kusu unikát. Pro mě osobně je Abyss ztělesněním překonávání lidských možností a posouvání fyzikálních hranic při výrobě křišťálových objektů. Svým tvarem v sobě snoubí jemnost lidského dechu a čistě brutalistní formu, čímž manifestuje um sklářů na huti i preciznost našich brusičů. Je ale také odrazem ohromné síly vůle – jen jediný sklář dokáže překonat vlastní limity a stvořit takto monumentální kus. Je při tom pod enormním tlakem, podobným tomu v hlubinách oceánu, stačí nepatrná chyba a vše je zničeno.

Proč sklo? Čím tě zajímá?

Se sklem pracuji přes deset let a je pro mě pořád fascinujícím materiálem. Čím více a déle s ním dělám, tím více mě fascinuje a chci v něm dosahovat dalších a dalších možností. Pořád je pro mě fascinující, že díky teplotě se písek promění v sklo, a to pak člověk tvaruje, a když ho dotvaruje, tak jej ještě může dál zušlechťovat. Jako když člověk peče buchtu, od mouky až k rozmanitosti, kterou může nabídnout. Od začátku do konce vše záleží na člověku. Není to jako pracovat se dřevem, kdy se ti do ruky dostane polotovár ve formě materiálu, u skla procházíš celým procesem, včetně samotného vzniku hmoty.

Jak bys sám sebe jako tvůrce charakterizoval? Jaké věci navrhuješ?

Zajímá mě experiment a vtíp. To jsou asi slova, která charakterizují a spojují většinu projektů, které ve studiu navrhuje. Design je pro mě o objevování nových cest. Experiment je asi trefnější, kratší slovo, ale objevování je příznačnější.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Svou práci jsem vždy cítil jako poslání. Baví mě přemýšlení nad věcmi, jak věci, potažmo svět posouvat kupředu, ani ne tak technologicky, jako myšlenkově. Pro mě bylo vždy navrhování a objeovávání potřeb světa jako takového a výsledkem může být technologický progres, ale naopak i totální regrese. Není potřeba vždy někam spěchat a dělat milové kroky kupředu, je třeba se naopak zastavit, zpomalit, jak svět kolem nás potřebuje. A když to vezmu čistě osobně, tak mě náplň mé práce baví sama o sobě, ne vždy se snažím upalovat za nějakým cílem, spíš se snažím užít si cestu jako takovou.

Cítíš v roli designéra nějakou zodpovědnost?

Cítím, cítím. Svět je už tak zahlcený věcmi, že moje vnitřní měřítko, kolik bych toho mohl nebo měl udělat, je poměrně hodně kritické. Sám k sobě jsme kritický, snažím se svět dál nezahlcovat. Vždycky přemýšlím, co ještě dělat a co už nedělat, a myslím, možná trochu paradoxně, že čím méně a promyšleněji toho budu dělat, tím více mohu světu prospět.

A co je pro tebe impulsem něco udělat?

Zadání jako výzva, která ve mě rezonuje. To je impuls. Vždy, když dostanu chuť se s něčím poprat, vyrovnat. Když narazím na problém, který mohu svou práci pomoci vyřešit. To je okamžik, kdy cítím, že má smysl to zkusit. Dělat úplně obyčejné věci s obyčejnými přístupy pro mě není nijak motivující. Ale to teď nemyslím nijak technologicky, strašně rád dělám třeba věci rukama, jako když jsem pro Křehký dělali s Henrym Skříňku, která si na nic nehraje. Ta neměla ambice být posunem v rámci designu, ale pro mě osobně byla manifestací úhlu pohledu, kdy jsme chtěli roli designéra zpomalit, vrátit o krok zpátky k řemeslu. Nesedět u počítače a vymýšlet nové a nové hi-tech záležitosti, ale udělat krok zpět. Přijít do dílny a bez nějaké velké zátěže strojů vlastníma rukama předmět vytvořit.

ADostáváš spíš zakázky, které od tebe žádají navrhnout konkrétní věc, nebo spíš zadavatelé chtějí „něco“ a dávají ti volnou ruku?

Asi tak půl na půl. Klienti chtějí často něco konkrétního, ale určitě polovina jich chce jen „něco“. Což nás provází v dobrém už od samotného začátku studia. Často za námi chodí jen s důvěrou, s ničím jiným.

Jak se s objevy slučuje tvoje práce pro tak tradiční značku, jako je Moser?

Objeování je v ní hodně posunuté směrem k možnostem v tradiční řemeslné výrobě. To znamená pracovat v rámci poměrně velkého omezení, což je pro mě hodně nová věc, s kterou se teď sžívám.

Co je pro tebe při realizaci nejdůležitější?

Většinou mám při realizaci největší radost ze dvou věcí. Tou první je prvotní myšlenka a tou druhou okamžik, kdy vidím věc hotovou. Užívám si ten moment, když se nová věc představuje. Okamžitě zapomenu na celou tu cestu, jaký byl vývoj, proces, a mám z toho jen čistou radost.

Zažíváš chvíle, kdy je mezi původní myšlenkou a výsledkem rozpor?

Určitě byly projekty, které nedopadly, a to i přesto, že jsme třeba prošli dlouhým procesem a jsem s výsledkem naprosto spokojený, ale třeba se stane, že produkt není možné realizovat ve větší sérii, v které jsem si jej představoval, resp. chybí energie, která by jej dotlačila do průmyslové formy. To se mi stalo několikrát, ale netrápím se tím. Těch projektů je tolik, že na vše brzo zapomenu a jedu dál.

Kterou svou věc máš nejraději?

Popravdě mi největší radost vždy dělá ta úplně nejnovější věc, to je to aktuální potěšení. Radost, že se podařilo udělat nějakou další hezkou věc, s kterou jsem vnitřně spokojený, což je vlastně pro mě jediné měřítko úspěchu. Neulpívám ale na nějaké konkrétní věci, nevracím se k ní.

A když se tě někdo zeptá na tvé nejoblíbenější realizace?

Určitě svítidla Neverending Glory, která jsme dělali s Henrym pro Lasvit, protože to je už asi docela ikonický produkt, který tady bude dlouho, a určitě to je nová váza Abyss, neboli hlubina, pro Moser. Myslím, že se mi v ní povedlo zachovat původní DNA Moseru, a přitom ji posunout směrem, který jsem si ve své vizi směřování představoval. A to beru osobně jako svůj velký vnitřní úspěch.

Jaká je tvoje nejdůležitější realizace vůbec?

Designblok Cosmos. Je to velká věc. Je to největší show, jakou jsem navrhoval. Nikoliv velikostí, ale nábojem.

Co je pro tebe úspěch? Masový prodej?

Nejsem designér, kterého primárně zajímá masová produkce. Ze všeho masového jsem spíš rozpačitý. Tím, že mě věci zajímají víc jako určitý odraz světa nebo výzkum, tak asi poslání plnit domácnost věcmi není úplně něco, co by mě přitahovalo.

Kam chodíš pro inspiraci?

Koukám se kolem sebe. Je jedno, jestli jdu do muzea nebo do kina nebo jedu na výlet. Nedělám nic cíleně, nemám žádné rituály, paradoxně čím méně vidím věci, nebo realizací, tím se mi lehčeji dochází k nějakým výsledkům. S Cosmem to bylo stejné. Až když jsem se ode všeho odepnul, teprve pak mi začal mozek fungovat nebo minimálně začal šlapat o desítky procent lépe.

Jakou roli hrají instalace, potažmo architektura v tvém životě?

Od designu utíkám k architektuře, od architektury k designu. Když si odskočím k instalaci, tak mám najednou otevřenou hlavu, všímám si jiných impulsů a pak se rád vrátím k designu, protože mi přijde stálejší. Není tak pomíjivou záležitostí jako instalace, byť se o nich snažím přemýšlet s nějakou dlouhodobou perspektivou zejména v kontextu udržitelnosti, či šetrnosti k prostředí. Vždycky se snažím, aby měly šanci i na další život. Byť třeba jen jako zdroj materiálu.

Máš nějakou vlastní oblíbenou instalaci?

Vášeň na Designbloku. Moje první věc, kterou jsem dělal po rozdělení našeho studia s Henrym, a přišel jsem si hodně pod drobnohledem, možná jsem nebyl, ale já si tak přišel. Byl jsem hlavním architektem Designbloku,

a navíc jsem navrhoval hlavní výstavu, která byla hodně nestandardní. Měl jsem návštěvníkům zprostředkovat různá řemesla z prostředí výroby a vtáhnout je do vážně, která práci designéra provází. Přišel jsem s konceptem, kdy by se různá řemesla během týdne Designbloku věnovala jedinému objektu, který by se na konci Designbloku představil. A protože mou vášní jsou vedle designu také motorky, tím objektem se stala motorka. Během týdne jsme pak s partou umělecky a řemeslně nadaných lidí zcela předělali jednu starou ČZ175. Všechno v projektu bylo dost nestandardní a zpětně vlastně hodně odvážný, vykročení někam mimo kontrolovanou zónu, kdy jsme nevěděli, co se může stát. Ale skvěle to vyšlo, všechno se výborně dotáhlo, lidsky to skvěle zafungovalo, což mi dělalo strašnou radost, protože tam vůbec nešlo o tu motorku, ale o tu atmosféru, proces vzniku. Tak jako v zadání - o Vášeň. Tehdy jsem si po letech vystavování Designblok opravdu užil, trávil jsem ve výstavě spoustu hodin se skvělými lidmi, kteří mi zůstali v životě doteď. Skvělý.

Čím je pro tebe pražský Designblok?

Já jej mám spojený hlavně se svými začátky. To, že jsem vystavoval na Designbloku, mi strašně pomohlo při startu kariéry profesionálního designéra. Na něm jsem poprvé vystavoval sám za sebe, vystavoval jsem svou diplomku a pak jsem na něm vystavoval každý rok. Přijížděli sem zajímaví lidi z celého světa, včetně třeba Rossany Orlandi, nebo Liny Kanafani. Díky Designbloku jsem se dostal k Rossaně a díky Rossaně třeba k Menu, k dánským výrobcům, pro které pravidelně navrhují. A takhle se to vlastně děje vždy. A tak pokud můžu mluvit o nějakém našem úspěchu ve světě, nebo úspěchu našich věcí, tak je vždy spojuji s Designblokem. Svou úroveň nasazuje strašně vysokou latku, když to srovnám s jinými festivaly ve světě. Vždycky si říkám, že je super, co se tady na naší scéně odehrává, a to nejen díky designérům a firmám, kteří na Designbloku vystavují, ale i díky lidem, kteří do Prahy přijíždějí. Ne všechny oslovíš, ale někdy stačí jeden jediný člověk a může ti změnit život a nám se to stalo.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?

Myslím, že to je skvělá možnost, jak vstoupit do světa designu, jak být jako designér vnímán. A pro návštěvníka možnost pochopit, co se v něm aktuálně děje. Ta letovaná hladina je na Designbloku udržovaná dlouhodobě strašně vysoko, takže pro designéry i firmy je důležité na něm být a ukázat se. Navíc to spojení s Prahou je skvělé, skvělá akce ve fantastickém městě, zvláště když ji pokaždé zažiješ v trochu jiných prostorách, kam se často normálně nedostaneš.

Rony Plesl

Snad všichni v Čechách pijí z jeho sklenic, které navrhl hned pro několik pivovarů, je autorem řady ikonických váz i svítidel, ale přesto je dnes především vnímán jako ten, který svým sklářským uměním dobil Victoria & Albert Museum v Londýně či bienále umění v Benátkách.

Do svých volných skleněných plastik otiskuje nekonečnost vesmíru, zbožnost, smyslnost i všední momenty ze života své rodiny.

A vše začalo tím, že si vzal půjčku a ve vlastní režii uspořádal výstavu svých volných plastik v pražském Belvederu.

Co vystavuješ v Cosmu?

Na výstavě Cosmos prezentuji postavu Krista, která je celá zahalená a není jí vidět do tváře. Vlastně to tak může být jakýkoli člověk. Socha je součástí širšího celku, ve kterém se hodně zaobírám myšlenkami na jakéhosi stvořitele nad námi, jemuž se zodpovídáme za naše činy. Jsou to jemná nastínění jeho existence.

Proč Kristus?

Jsem věřící člověk a k obrácení na víru jsem došel na vysoké škole. Přes všechny problémy a peripetie, kterými jsem si v životě prošel – a určitě jsem všechno neřešil dobře –, mě provází víra a otázky či témata, jež z ní vycházejí. Mám rád křesťanské umění, malíře Josefa Šímu, který používá šestihran jako symbol boha, zajímají mě vztahy geometrie a spirituality. A možná i to, že mě na této výstavě prezentuje tato malá věcička, mě baví a říkám si, že v ní může působit jako nějaký zářivý uranový bod ve vesmíru.

Má tvoje socha nějaký konkrétní předobraz?

Předobrazem jsou anonymní vyřezávané české lidové sošky. Ve své jakési naivitě často nezobrazují každý detail, zato z nich dýchá touha vytvořit něco, co je pro nás extrémně důležité, a trochu zapomenout sám na sebe. Obrazně jsem vzal takovou sošku, zabalil ji do plátna a odlil do výrazné barvy, aby silně zářila. Dalším předobrazem je možná i Gauguinův Žlutý Kristus. Zaujal mě, už když jsem studoval dějiny umění. Gauguin byl také ovlivněn naivním uměním, pracoval s lidovými řezbami, lidovými motivy Tahiti. Byl to Evropan, živelný člověk a ve svém díle podle mě uplatňoval, co se týká formy, narativní až intuitivní přístup k umění, tvarosloví a dekoru. To je mi velmi blízké.

Jakou technologii jsi použil na jeho ztvárnění?

Je to práce z nové technologie Vitrum Vivum, kterou dvanáct let vyvíjel a stále zdokonaluje Jiří Šín a která dokáže odlít do skla naprosto přesně

a bez tvarového omezení jakýkoliv odlitek. Socha je z uranového skla, jež bylo v českém barokním umění velice významným artefaktem. Je to sklo barvené radiem uranu a reaguje na UV světlo.

V poslední době, a objekt Krista je toho důkazem, jsi ukročil od designu směrem k umění. Co tě k tomu vedlo?

Je to dané asi věkem. Myslím, že jedna z mála výhod stáří je větší možnost být k sobě upřímný a nedělat kompromisy. Člověk má jednu z posledních možností, jak si splnit opravdové sny, které měl celý život, a už se tolik neohlížet na to, co mu to přinese a nepřinese. A já jsem studoval dějiny umění, dvanáct let jsem je učil a díla umělců, jako je Cézanne, Šíma, Leonardo, mě k slzám dojímají. I v designu jsem se s tím setkal, třeba u Sottsass, Tokujina Yoshioky, a vždy u věcí, které měly jako základ myšlenkový koncept a mě lákalo dostat jej mnohem výrazněji i do své tvorby. V designu, čím více se blíží prodejnosti a komerci, to jde méně a méně, a to je i důvod, proč jsem se začal víc věnovat volné tvorbě. Jde jen o to, že v určitém věku pro vás daleko více znamená radost ze splnění si dětských snů než cokoli jiného.

A tvůj vztah k designu?

K designu jsem se dostal náhodou. Vystudoval jsem sochařinu a design mě zaujal svou otevřeností, komunikativností. Design je extrovertní záležitost a já, protože jsem introvert, jsem se musel naučit komunikovat. A také pokoře. Člověk musí umět komunikovat a mít pokoru v tom, že živi firmu, která si ho vybrala, a uvědomit si, že i brusiči a huťáci dostávají plat díky úspěšnosti jeho designu. V tom je design obrovskou školou jakéhosi nesobectví. Díky designu jsem se seznámil i s obrovskou spoustou lidí a firem.

Život svobodného umělce je oproti tomu často ponořený sám do sebe, do svého ega. Jsem designu obrovsky zavázaný, ačkoli má v sobě i rovinu, která vyžaduje kompromisy – aby se věc mohla prodat, aby fungovala na trhu, aby se líbila. Ve volném umění tato rovina není, volné umění dělá člověk opravdu sám za sebe, nemusí se nikomu zodpovídat, a tak když nemá žádnou svou vnitřní zodpovědnost, je dělá jen sám pro sebe. A to mě celý život nesmírně lákalo.

Oba světy se ale samozřejmě někde potkávají a myslím, že i dílo, které mě prezentuje na výstavě Cosmos, je toho důkazem. Bez bohaté tradice českého skla, bez řemesla, které se neustále rozvíjelo, bez technologie, kterou do toho vložil Jirka Šín, by nikdy nemohlo vzniknout. Bez technologie a řemesla bych takovou věc nikdy nevytvořil jako malíř před plátnem jenom sám za sebe. Já potřebuji řemeslníka, potřebuji firmu, která mi to pomůže vytvořit. A nic z toho by nebylo, nebýt obyčejné potřeby skla jako nádoby. Ta spojitost je velká.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Design je ve své podstatě služba. Každý designér si může a musí vybrat, komu bude svou kreativitou sloužit. Tím chci říct, že nechci a nebudu moralizovat a poučovat, zda to má být značka luxusní, levná nebo ekologicky

zaměřená. Mě zajímá pouze míra kvality, originality a nadčasovosti. Věřím, že tato tři kritéria v sobě nesou splnění úkolu, pokud to tak můžeme nazvat.

Kterou svou věc máš nejraději?

Jsem velice hrdý na kolekci, kterou jsem vytvořil pro značku Rückl. Možná i v ní je vidět můj sen o volném umění. Už do Rückla jsem vložil příběh, příběh české krajiny, Josefa Lady, Josefa Čapka, i příběh sklárny Rückl. I její úspěch je založený na určité původní myšlence a spolu s tím na skvělém řemesle. Když se lidi dívají na Rückla, vidí srdce, hvězdy, Amadea, pražského Golema. Celý Rückl je o příběhu a celá kolekce jsou vlastně malé sošky.

Z volného umění jsou to asi moje poslední sochy kladiv a seker, které jsem vytvořil pro mou výstavu v Sovových mlýnech. Je v nich vzpomínka na mého dědu. Celý život děl rukama a jednu takovou sekyru zatnul do špaluku a pak už nebyl. A tu sekyru musel vyndat jeho syn nebo jeho vnuk – a v tom vidím jakési memento. Lidé se nechtějí dívat na vázu, která je mementem mori, ale pokud je to objekt, mohu tuto nechuť narušit. Mám rád Ettore Sottsass, byl jedním z těch, kteří setřeli hranici designu a volného umění. V jeho výtvořech jsou italské krajiny, poetika italských náměstí. On se díval na design spíš jako na krásnou ženu, na Ferrari, které jede krajinou, na dům, který stojí v Sieně a kolem něj svítí slunce. Jeho tvarosloví bylo nesmírně ovlivněné osobní emocí.

Proč sklo?

Myslím, že je důležité dělat to, co člověk nejvíc zná a umí. A já sklo zkoumám od patnácti let, vím o něm téměř všechno a nechci od něj odjíhat. Pracoval jsem v Benátkách, v Turecku, v Istanbulu, učil jsem v Japonsku. Navíc sklo je materiál, který umíme v Čechách nejlíp, a já jsem díky svému věku a zkušenostem člověkem, který sklo zná ze všeho nejlépe. Proto ho používám a to už se nezmění.

Čím si tě sklo tak získalo?

Oheň, kouř, vůně vypáleného dřeva, silní chlapy, s nimiž je legrace. Začátky jsou jednoznačně spojené s hutí a samozřejmě brusírnou. Jsou to silné vjemy a v propojení s uměleckými sny dávají slušný základ, ze kterého se rodí celoživotní vášeň.

Kam chodíš pro inspiraci? Máš nějaké své rituály?

Labyrint světa a ráj srdce. Hodně se dívám na díla umělců, které mám rád, spíš fotografů; mám rád svět erotiky, kde je hodně skrytých vášní; a mám rád spirituální svět. Někdo si řekne, že se to nedá propojit. Ale já mám rád situace, kdy se hádá duše s tělem, mám rád svět surrealismu, kde se tyto dva prvky potkávají. Definici surrealismu je setkání deštníku a šicího stroje na operačním stole, a kdybych měl vyjádřit svoje sochy, a i některé ze svých designů, jsou to setkání deštníku a šicího stroje na operačním stole.

Tvůj nejdůležitější projekt?

Účast na Benátském bienále, kde jsem dostal do výběru Collateral. Moji výstavu v kostele Santa Maria della Visitazione navštívilo během sedmi měsíců na 150 000 lidí a byl to nesmírně náročný projekt. V jistě

chvíli to pak byla i výstava Cartier na Pražském hradě, jejíž architekturu jsem navrhoval v době, kdy jsem začínal. Čistě z hlediska odvahy, jakou jsem tehdy prokázal, to byla určitě ona. Výstava šperků za 4,5 miliardy, jednání s Cartierem - tehdy jsem byl opravdu ucho, a že to vyšlo a že se to povedlo, považuji za opravdu skvělé. Tehdy jsem si zdaleka tolik nevěřil, to až dnes si troufnu na ledacos, stojím si za svými názory, dokážu ledacos říct. Tenkrát bylo překročení vlastní introverze velkou odvahou.

Je odvaha důležitá?

Je zásadní. V mnoha ohledech. Já jsem třeba nikdy neuměl práci odmítat, vždy jsem se snažil každému vyhovět. Jenže když chce člověk vytvořit něco výjimečného, musí umět odmítat, nesmí být všude, ale zároveň by měl být pokorný. A tak se obloukem vracíme k Ježíši Kristu. V jeho příkladu je oboje: pokora, ale i obrovská odvaha vyhnat penězomence z chrámu, převrátit stoly, říci něco, co nikdo nechce slyšet, a zároveň se schoulit někde do kouta a být ten poslední. Myslím, že i v tom je umění krásné, že míra odvahy a pokory v něm musí být v rovnováze.

Jaký je tvůj vztah k Designbloku?

Pro mě znamená Designblok hlavně obrovskou odvalu přijít v dobách, kdy se to nenosilo a kdy o design nebyl zájem, s takovým projektem. Potom je to neuvěřitelná výdrž a kontinuita. A nakonec to, čeho si možná vážím nejvíc - kontinuální vytváření příležitosti pro mladé tvůrce. Myslím, že na Designbloku vyrostl úspěch českého designu. A poté, co jsem viděl veletrhy tohoto typu v jiných zemích, troufnu si říct, že Designblok je ve střední Evropě nejlepší a že je to i hodně díky tomu, že dává šanci novým tvůrcům a podporuje je. I já jsem na Designbloku vyrostl a obrovsky si toho vážím.

Proč by měl člověk do Prahy na Designblok přijít?

Nechci říkat kliše o tom, že je Designblok skvělý a že je úžasně připravený, to všechno je pravda. Myslím, že hlavním důvodem, proč přijít na Designblok, jsou čeští tvůrci, kteří na Designbloku vystavují. A pak je důležitý ještě jeden moment: Teď nedávno po návštěvách veletrhů a design weeků ve Švédsku nebo Dánsku jsem si uvědomil, že pražský Designblok asi ze všech nejvíc propojuje svět volnomyšlenkářský a svět komerční, což se najde málokde na světě. A proto možná i já se teď obloukem k Designbloku zase vracím a na jednoduše nevidím dělicí čáru mezi světem designu a umění.

Tadeáš Podracký

Experimentální design má u nás svého předního autora právě v Tadeášovi. Umělecký, nebo také sběratelský design vytvářel ještě za studií. Pravidelně vystavuje v Art House Designbloku, jako první český designér měl solo výstavu na prestižním festivalu Design Miami. Jeho síla podle nás tkví především v silném rukopise, ruční práci a odvaze experimentovat.

Co vystavuješ v Cosmu?

Experimentální lampu. Chtěl jsem vytvořit takovou organickou podivnost. Kde se bude míchat moje exprese, stopy ruční práce a materiál s technologií.

Myslíš, že by to mohl být vzkaz jiné civilizaci, kdybychom Designblok Cosmos vypustili do vesmíru?

Myslím, že ano. Četl jsem článek o tom, jak vzniká život. Je v něm několik teorií. Jedna z nich je panspermie, něco, co cestuje vesmírem a kde přistane, tak tam dokáže utvořit život. Druhá teorie říká, že prostředí začne být tak složité, že z něj vznikne život samovolně. Jmenuje se to abiogenesis a já jsem své dílo pro Cosmos jako nazval. Už dlouho přemýšlím o svých dílech jako o živoucích tělech a myšlenka, že by jedno opravdu oživilo na základě dostatečné complexity, mě baví.

Můžeš popsat technologii, jakou vznikla?

Monturu, do které je usazené sklo, jsem ručně vyfrézoval, potom jsme ji přenesli do virtuálního obrazu, který nám dovolil ji upravit a přetransformovat do jiného materiálu. Výsledný povrch bude za pomoci kovů pokryt oxidací, která bude probíhat neustále a nikdy se nezastaví. Do montury je pak následně fouknuté sklo, které se ustálí v organické formě reagující na tvar kovové montury. Výsledek je tedy kompaktní objekt, kde materiál i tvar reaguje jeden na druhý a je prakticky principiálně neoddělitelný.

Kdo ji vyrobil?

S výrobou mi pomáhá Huňát Glass.

Jaká je tvoje doposud nejodvážnější realizace?

Nejvíce fyzické práce si žádaly věci na mou sólovou výstavu v Miami. Vzpamatovával jsem se několik měsíců. Všechny moje poslední práce se snažím dělat odvážně. Vždycky chci, aby tam bylo něco nového a ne jistého.

Proč pravidelně pracuješ se sklem?

Sklo je zajímavé technologicky, ale i z teoretického úhlu pohledu. Je tam dlouhá tradice a řemeslo, které se dá dělat jen komunitně, a proto vytváří přirozenou mezilidskou pracovní hierarchii. To mě baví pozorovat, ale pracovat se sklem je taky svazující. Já mám práci postavenou na mém zapojení v procesu výroby a komunikovat svoji představu jinému řemeslníkovy je těžké, na huti se

často do výsledku propíše i řemeslníkům um. Potom se ptám, do jaké míry je dílo autentické. Sklo je taky drahé. Nemůžu proto přijít a začít dělat nějakou šílenou velkou hovadinu. A to mě otravuje.

Kam chodíš pro inspiraci?

Včera jsem byl na Žižkově. Zkoumal jsem konstrukce na stavebních pracích. Inspirace často přichází z něčeho neočekávaného. Z prostředí, které není úplně jasné, ale má silnou vizualitu. Je svébytné. Návrat k místnímu, komunitnímu, lokálnímu může být velmi obohacující.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Design je komplexní disciplína a v současnosti se čím dál víc rozšiřuje. Já třeba pracuji trochu jinak než celá řada specializovaných designérů, takže nemůžu říct, co je úkolem designéra, abych nezobechňoval. Design má unikátní pozici, protože je blízko člověku, a to mi na něm přijde zajímavé. Přímou člověka ovlivňuje a v současné době mimo jiné i zpochybňuje to, jak žije. Čím dál tím víc už to není o objektech, vlastně vůbec, ale spíš o tom, jak uchopit svět, jak o něm přemýšlet, jak se v něm pohybovat. Pro mě je design nástroj, jak uchopit témata, se kterými pracuji.

Jaká je zodpovědnost designéra?

Designér má největší zodpovědnost. Věci by neměly vznikat pro nic za nic. Je spousta designérů, kteří se kriticky vyjadřují nejenom k procesům výroby, ale i k celému politickému uspořádání. Kreativní formou vyjadřují kritiku společnosti. Je to jiná forma designu, ne nutně objektová, ale velmi zajímavá. Z mého pohledu design spojuje tzv. embodied knowledge - vtělené znalosti - řemeslo a k tomu se připojuje artikulovaná znalost, tedy to, co dokážeme intelektuálně poznat, těmito nástroji pak dokážeme zkoumat procesy ve společnosti. A právě proto designér dokáže ve společnosti fungovat dobře, účinně a zodpovědně, protože tu realitu vidí z jiného, celistvějšího úhlu.

Jak bys sám sebe jako tvůrce charakterizoval?

Já jsem dinosaur. Jsem maker, věci dělám rukama, jsem hodně uzemněný, věci vychází ze mě, ale to neznamená že necílím na větší témata, která jsou vždy součástí mého vyjádření. Uvědomil jsem si, že jsem silný v intuici, ve spontánním tvoření. V západní společnosti je hlavní proud daný - konceptuální přístup, který je postavený na intelektuální zdatnosti navigovat v naší super komplexní kultuře. Mě ale baví přidávat znalosti a zkušenosti, to, co člověk prožije a transponovat to do fyzické podoby. A to je něco, co se tady v designu zase tak často neděje. O to víc je to pro mě pravdivé. V tom je moje tvorba silná.

Co je pro vás při realizaci nejdůležitější?

Autenticita. Autenticita díla - když je odžité, pravdivé. Jsem mírně kritický vůči ryze konceptuálnímu designu - v tom případě musí být tento přístup opravdu brilantní, aby přispíval k dosavadnímu poznání. Je to i morální otázka, do jaké míry přispívám k poznání a do jaké míry téma využívám. Mně se líbí, když

umělci nebo designéři zpracovávají něco, co odžili a když toto poznání dokážou přetvořit do díla s výpovědní hodnotou. Klidně to může být spekulativní - do budoucnosti, nebo do minulosti, ale připadá mi to mnohem silnější, než když je to založené na rešerši, na datech z internetu. Nebaví mě vytvářet kulturní konstrukt, ale přímou výpověď. Ten můj princip je takový víc primitivní.

Kterou svou věc máš nejraději a proč?
Diplomovou práci z Eindhovenu. Byl to trochu divný čas, když vznikala. Měl jsem dva roky čas na sebe, na přemýšlení, přišel covid - totální peklo, já jsem nikoho třeba rok neviděl. Byl jsem tady v Praze, ve studiu, dělal jsem věci z bordelu. Byl jsem v kreativní izolaci. Zároveň jsem měl velký intelektuální impulz ze školy, ale v Eindhovenu jsem nechal kámoše, nemohl jsem s nimi o věcech mluvit. A ty věci, které vznikly v té diplomce, tak v těch pokračuji dodnes. Naplňuje mě to.

Čím je pro tebe pražský Designblok?
Největší přehlídka u nás. Pamatuji už si druhý ročník - je to souvislá linka, kultivuje scénu, nastoluje témata, je to důležitá součást kulturní scény. Skrz Designblok jsem potkal třeba Linu Kanafani z Mint Gallery.

Ty často vystavuješ v Art House sběratelský design.
Ano beru to z této strany.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?
Myslím, že po covidu jsou lokální místa čím dál důležitější. Mají sílu, můžou mít i převahu nad globálními mašinériemi - Milánem, Londýnem. Je důležité, jaká témata ale dokáže lokální scéna generovat. Čím dokáže přispět většině. Když dokáže zdvihát témata, která jsou nová, neotřelá, ale relevantní, tak je to najednou velmi zajímavé. Z lokálního se stává hlavní. A Praha ten potenciál má. Máme zajímavou politickou historii, za sebou transformaci v 90. letech, lidé mají jiné zkušenosti než v západní struktuře. Je důležité držet relevanci a přispívat k evropské diskusi, a proto potřebujeme, aby i instituce dělaly svou práci, aby bylo prostředí obsahově výživné.

Maxim Velčovský

Kdybych neznal Maximův klid, představoval bych si ho jako těkající radar shromažďující a třídící stovky předmětů, dat a vjemů, které proměňuje v emotivně silné, velkorysé instalace i komorní předměty se silným podtextem. Spoluzakladatel Qubusu, kreativní ředitel sklářské značky Lasvit, pravidelný tvůrce zásadních výstav a instalací Designbloku, autonomní tvůrce. Vyprávěč příběhů, které sám žije. Jen si ho představte, jak stojí na zasněžené louce u potoka, ze sněhu vytváří model vázy a vzápětí jej odlévá do sádry. Vše lze vzít a znovu uchopit.

Co vystavuješ v Cosmu?

Poklop, atmosféru, která se vytvoří kolem nějakého předmětu. Přemýšlel jsem o předmětech a poklopem myslím věc, kterou uzavřeš nějakou situací. Situace vzniká kolem předmětu a atmosférou pod poklopem, který kvete. Jmenuje se perfect day nebo beautiful day, ještě nevím. Atmosféra pod rozkvetlým poklopem se stane následně a možná se bude měnit. Sbíráím různé skleněné sošky a chtěl bych trochu improvizovat s dynamickou situací, kterou pod poklop vložím. Doma mám polici hrdinů, různých svatých i pohádkových postav a s tím bych si chtěl pohrát. Samozřejmě je pak na každém člověku, jaký příběh si pod poklop vloží, ale rád bych začal se svým příběhem.

Čím byl poklop inspirován?

Inspirací byl jednak ten kryt samotný, atmosféra kolem Země a i ta bublina samotná, protože to je nějaký základní tvar, který se foukáním do skla tvoří, a také poklop na chleba nebo na historické hodiny. Všechno je to vlastně nějaká ochranná bublina, atmosféra.

V zadání bylo, že jde o nějaký symbolický předmět pro tebe ve smyslu úhlu pohledu na design, něco, co ukazuje na tvůj vnitřní vesmír. Splňuje to pro tebe zadání?
Určitě ano. Někdy si člověk dává předměty kolem sebe a to je takový chránič předmětů. Já sám jsem sběratel a vlastně každý člověk je sběratel. Ať přijdeš ke komukoliv na návštěvu, tak vidíš sbírku předmětů, kterými se obklopil a jejich výběr určitě vypovídá o člověku. Takže je to takový poklop pro sběratele. Všichni jsme sběratelé.

Můžeš popsat technologii, jakou vznikl? Kdo ho vyrobil?

Poklop je vyroben foukáním skla a vyráběl jej s pomocí všech sil jeden z nejšikovnějších mistrů svého oboru, Martin Janecký. Byla to dosti velká dřina, Martinovi u toho rupla záda, což je důkaz o tom, že zhmotnit některé představy může být fyzicky náročné.

Jak by ses jako designér charakterizoval?

Tak to člověče nevím, ale asi s nadsázkou bych se nazval designér s příčinou.

Co to znamená?

Každý z nás vychází při navrhování z různých příčin, a proto se také každý z nás dívá na věc jinak, takže i výsledek stejného zadání se u každého liší skrze naše vidění světa nebo zkušenost, která je pokaždé rozdílná. Já navíc někdy dělám věci z nějaké jiné příčiny, než je samotné zadání od zadavatele, firmy, samotný a výsledek je často velmi intuitivní, jelikož jeho nejdůležitější částí je proces vzniku samotný.

Jaká zadání tě zajímají?

Mě asi zajímají práce všeho druhu, jak by řekl Ferda Mravenec, a snažím se v každém zadání najít něco zajímavého a přistoupit k němu po svém. Takže i když navrhuji třeba dlaždičky pro Rako, musím v tom zadání pro sebe najít svobodu, aby mě bavilo na něm pracovat a zároveň experimentovat. Musím zaklepat, že se mi to neustále děje, takže mě baví pracovat na zakázkách a výzvách hodně širokého spektra.

Co jsou ty spouštěče? Kdy si řekneš, jo tohle mě zajímá?

Spouštěče jsou zadání. A i u tak jednoduchého zadání jako je dekor na obkladové dlaždičky, jsem se snažil do něj dostat nějaké další roviny. Experimentoval jsem přitom. Nakreslil jsme tužkou čáru, oskenoval ji, v počítači nekonečně multiplikoval a to nekonečno jsem vyfotil a ono se stalo tím dekorem, ale zároveň symbolizuje i hmotu, po které dennodenně chodíme a zároveň materiál, který je tady miliardy let a s kterým pracujeme. Takže vždycky se snažím věc analyzovat a přistoupit k ní pomocí něčeho, co by se dalo nazvat „můj přístup“.

Kterou svou věc máš nejraději a proč?

Určitě jsou to Váza váz a Sněhová váza pro Křehký. Váza váz vznikla otiskem váz minulosti a nemohla by takto vzniknout, kdyby ty předměty, které mu vtiskly formu, neexistovaly. A Sněhovou vázu bych nevymyslel, kdybych se neocítl v určitém momentě na určitém místě.

Obě vázy jsou z porcelánu.

Porcelán a keramiku jsi studoval.

Proč pravidelně pracuješ se sklem?

Čím tě zajímá?

Keramika je zajímavá tím, že hlíny se člověk dotýká a může modelovat nějakou situaci, ve skle je to nebezpečné. Stalo se mi, že jsem měl brýle, které mi při práci se sklem chránily oči, abych ho třeba mohl svařovat, ale zapomněl jsem, že ty brýle mám a jak jsem zvyklý z keramiky, chtěl jsem vzít tu rozžhavenou věc do rukou a nechal jsme tam otisky prstů i s kůží. Vyběhl jsem na dvůr, zabořil je do sněhu a den jsem pak držel v ruce zmrzlý hrášek. Tím chci říct, že u skla jde vlastně o tekutý experiment, že člověk modeluje nějakou horkou hmotu. Ačkoliv si může předpřipravit model, vždy je to o tom výkonu v konkrétním okamžiku. Krásný je také aspekt transparentnosti, který žádná jiná hmota než sklo nemá. Jediná umělá alternativa je akryl, ale to sklo má mnohem větší sílu a symboliku.

Takže tě postupem času zajímá víc než keramika?

Musím říct, že bych naopak teď chtěl mít keramičtější období a vrátit se k té hlíně. Ale oba materiály mě zajímají.

Co je podle tebe úkolem současného designéra?

Myslím, že stará definice, kdy designér má pracovat na úkolu, kterým vylepšuje donekonečna řešení, je stále platná, ale každým desetiletím se ty úkoly posouvají a posouvají se i hranice práce designéra. Jinak přemýšlel designér modernista, jinak v době poválečné, jinak v postmoderní, ale myslím, že naším úkolem je analyzovat situaci a aplikovat na ni nějaký svůj směr přemýšlení nebo řešení. Je to bizarní i absurdní disciplína, protože v podstatě kdykoliv někdo zadává designérovi práci, tak vlastně finální řešení předává do rukou jedinému člověku, přitom řešení existuje nekonečně mnoho. Deset lidí, deset názorů. Žijeme v době, díváme se na tvary, které vyřešil jeden člověk svým vlastním pohledem a bohužel ty ostatní pohledy se už nedozvíme. Je to jediné řešení z mnoha možností, které jsou tím výsledkem. A to je také jedna z věcí, které mě zajímají. Jak by asi vypadalo řešení, kdyby ji řešil někdo jiný. A jak vypadá, když ji řeším já. V poslední době mě fascinuje také fenomén beztvorosti, kdy do krabičky telefonu, která u všech vypadá stejně, se vejde spousta designu, který nevnímáme, protože se stal nehmotným, bezpředmětným. Je to úplně nové pole uplatnění designu, ale mě asi o to víc zajímá vytvářet hmotné věci a vytvářet je rukama. Ačkoliv Apple představil nové brýle a chce nás tímto nástrojem ještě víc dostat do virtuálního světa, tak já doufám, že i ony zůstanou jen další nástrojem a důležitější než ten virtuální pro nás stále zůstane reálný svět a to i přesto, že čas strávený na maillech, telefonu, sociálních sítích, Googlu, se s časem stráveným ve vědomém, reálném světě vyrovnává.

Není už těch věcí až moc? Je vůbec ještě co nalézat?

Já doufám, že ano. Určitě je spousta skvělých věcí, sklenička z první republiky určitě stále dobře funguje, ale stejně máme potřebu věci inovovat. Je to nějaká podstata člověka. Člověk si to nejvíc uvědomí u vlastních dětí, které i když jsou ještě malé, pořád něco vymýšlí, snaží se inovovat, hledají nová řešení a nové věci a chtějí nové věci. Jednu hračku odhodí a chtějí další, protože vidí, že ostatní mají něco jiného. A možná nás k tomu nutí i naše okolí, mít stále nové a nové věci. Je to takový souboj světa, ve kterém žijeme, i když já jsem milovníkem starého.

Cítíš nějakou svoji zodpovědnost jako designér?

Mě tyto otázky hodně zajímají, zajímám se o to, co se kolem nás děje, a jako ten, který navrhuje věci, nemohu jinak. Vždycky hledám řešení. Zodpovědnost se dá rozdělit na moji vlastní zodpovědnost a zodpovědnost výrobce. U výrobce se určitě může designér pokusit ovlivnit výsledek, ale nejvíce ji může řešit, když si dělá svoje vlastní experimenty a výroba je na něm. Je to náš svět a z toho vnitřního světa se ty věci přebírají do světa výroby, která má být zodpovědná. Člověk se vlastně

vždycky ptá sám sebe i výrobce, jaká je ta cesta a jak by mohl pomoci. Věci se ale vyvíjejí. Na škole jsme se učili, že porcelán se páli 40 hodin, pak to bylo dvacet čtyři hodin a dneska se třeba obklady, ale i porcelán páli 7 hodin. Proces se zrychluje, energie se spotřebovává méně a zároveň je pořád ten porcelánový hrnek tou nejelekologičtější formou nádoby, pokud ji člověk užívá třeba deset let nebo celý život. Tím rozhodujícím faktorem je tak naše spotřeba.

Tvůj přístup k designu je často velmi konceptuální a blízký uměleckému přístupu. Vnímáš se ty víc na straně designu, nebo umění?

Přiznám se, že tuhle otázku vůbec neřeším. To je nějaký český projev maloměšťáctví, říkat si – už nejsem designér, jsem umělec. Když člověk ve světě dělá koberce, tak je skvělý návrhář, který se zabývá textilem a nikdo to nijak neuměňuje. Přijde mi zbytečné řešit, kdo je ještě umělec a kdo už není. Navíc se oba světy doplňují a překrývají, protože oba využívají určitou materii v různých souvislostech. Já celoživotně obdivuju amatéry, kutily i amatérské umělce, z kterých si vystudovaní umělci dělají legraci. Baví mě jejich touha a nutnost tvořit, a baví mě, jak neortodoxně k věcem často přistupují.

Vedle předmětů často navrhuješ také instalace. Pro Designblok vlastně dost pravidelně. Co tě na nich zajímá?

Je to pro mě další rovina participace na nějakém projektu. Člověk řeší zase jiné zadání, které se týká veřejného prostoru. Baví mě, jak musí člověk totálně reagovat na prostor, ve kterém se bude pohybovat. Třeba výstava Made by Fire, pro kterou jsme navrhovali architekturu, bude teď po mlánskem trienále v Praze, v Míčovně a potom v Brně a na každém místě bude mutovat a vypadat trochu jinak. Každý projekt, výstavní nebo scénografický, je zase pro mě zajímavý zejména svými souvislostmi.

A co se týká třeba instalací pro Designblok, tak mne vždycky zajímalo zejména to tematické vytyčení nebo i narušení standardního formátu. Protože na Designbloku, který je na týden, může člověk přemýšlet zase jinak a svobodněji, než třeba u muzeální výstavy, která je na čtvrt roku, nebo u divadelní scénografie, která se musí neustále bourat a stavět.

A tvůj nejodvážnější projekt?

Těžko říct. Možná byla ve své době odvážná moje diplomka, kdy jsem do porcelánu převedl pomíjivé plastové tvary, nebo v určité době asi i série katastrofických váz, než se katastrofa stala symbolem dneška. Sněhová váza, Váza váz. Za mě by odvážnost měla být dennodenním chlebem designéra, protože neustále řešíme nějaký problém. Expozice sbírky keramiky a skla v Moravské galerii v Brně byl také dost odvážný projekt a koufící auta z Ukrajiny také.

Kam chodíš pro inspiraci? Máš nějaký rituál?

Velmi inspirativními lidmi jsou sběratelé, kde se člověk pozastavuje nad důvodem onoho sbírání. Pak mne inspirují kutilové a amatérští tvůrci. Ale jinak mám štěstí, že na mě inspirace neustále někde vykukuje. Důležité je zkoušet věci fyzicky,

protože se před vámi okamžitě začnou rozkrývat fantastické světy plné možností, které nozmálně zůstávají zavřené v mysli či podvědomí, a děláním něčeho začnou vyskakovat ven.

Kdybys nebyl designérem?

Možná bych chtěl být něčí sluhou. Přemýšlel jsem, že když má člověk dělat něco na zadání, tak je to taky vlastně osvobozující. Být zaměstnán a pracovat pouze na příkaz by mi přišlo docela zajímavé.

Toužíš po klidu?

Toužím po klidu.

To by tě brzo přešlo.

Nevím. Jak si člověk dělá svoji chalupu, tak jsem se musel naučit dělat strop nebo podlahu. Musím vzít tu starou fošnu, šestkrát ji protáhnout, ohranit a vlastně jsem ještě nic neudělal, jen si připravil materiál. Člověk si přitom uvědomí, proč jsou některé věci drahé, co je na nich lidské práce.

Baví tě dělat rukama?

Jojo. Děláním si modely věcí a chtěl bych ji dělat víc. Je to moje neoddělitelná součást, bez té analýzy tvaru ve vlastních rukách to nedokážu vymyslet. Nemodeluji v počítači, takže si vždy najímám někoho, kdo pro mě modeluje, ale i tam mám problém vysvětlit, co vlastně chci. Zvlášť třeba v té hlíně, kdy tvář začne vylézat, až když se člověk hlíny dotkne. Tvar nebo jeho chování se předjímají, takže ten dotek ruky mi přijde důležitý. Když jsem ještě učil a studenti mi nosili návrhy z počítačů, aniž by se je vyzkoušeli na modýlcích, snažil jsem se je k nim přivést. Právě na nich se často ukáže něco, o čem jsme vůbec netušili.

Jaký je tvůj vztah k Designbloku?

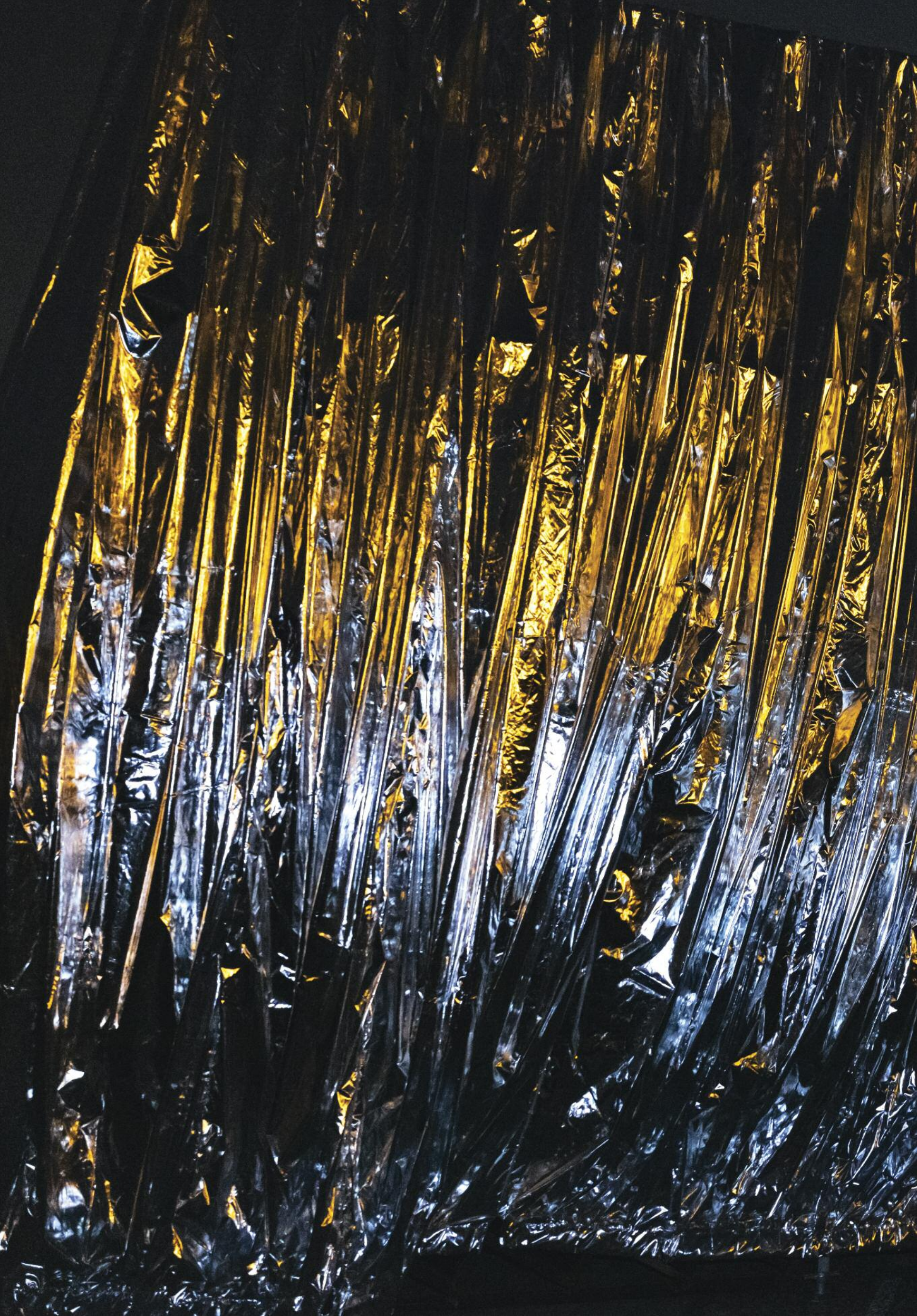
Vzhledem k tomu, že na Designbloku vystavuji od jeho začátku a celá moje profesionální dráha je s ním spojená, tak je velmi osobní akcí. Vystavoval jsem na něm své školní práce i diplomku, tehdy v prostorách Konsepti, navrhoval jsem pro Designblok i řadu výstav a prostor a vystavoval jsem vždy i práce s klienty, pro které jsme dělali, takže můj život je s ním hodně spjat. Letos bych paradoxně možná vůbec poprvé chtěl vystavovat sám za sebe. Designblok je platforma, kde se odehrává to nejlepší, co u nás vzniká a pro mě byl vždycky místem, kde toho mohu spousta objevit, včetně nových talentů.

Proč by měl člověk přijet do Prahy na Designblok?

Jako art direktor Lasvitu vlastně neustále hledám nové tvůrce, kteří by mohli do firmy přinést nové pohledy, talentované tvůrce, tvůrce třeba z Ukrajiny, kde by teď třeba mohlo něco skvělého úplně zmizet, nebo tvůrce z Afriky. Když si člověk vezme, jaké příběhy nebo euforii pramenící z odlišného přístupu, jaké impulsy nám přinesly třeba studio Nendo nebo bratři Campanové pocházející z jiných částí světa, je jasné, že ta konfrontace různých přístupů je nesmírně důležitá. Vždycky se snažím přinášet do firmy nové hodnoty a euforii, nebo vlastní příběh. A považuji za důležité tyto příběhy zkoumat a reflektovat je, proto bych hrozně rád našel třeba vietnamského

designéra, nebo mongolského, nebo afrického, abychom mohli zachytit to, co se děje kolem nás v různých částech světa. To je můj stav vědomí. Myslím, že je důležité, aby lidé nasávali to, co se odehrává v různých částech světa. Což může být i důvodem, proč přijet na Designblok, protože tady se navíc odehrává malá evoluce, nebo možná revoluce. Je málo míst na planetě, kde jsou takové podmínky k tvorbě jako u nás. Ať už to je řemeslným nebo průmyslovým zázemím. Tvorba je zde přímo spojená s výrobou, designéři znají její možnosti, možnosti technologií, průmyslu, a to je zejména v Evropě hodně vzácné.

159









Team

Curators:

Jana Zielinski

Jiří Macek

Architect of the cosmic capsule:

Jan Plecháč

Cooperation: Ondřej Lalák / Jan Plecháč Studio

Exhibitors:

Jakub Berdych Karpelis

DECHEM

Lucie Koldová

Václav Mlynář

Lukáš Novák

Jiří Pelcl

Jan Plecháč

Rony Plesl

Tadeáš Podracký

Maxim Velčovský

Manufactured by Czech glassmakers

in glass factories:

Ajeto

Bomma

Brokis

G1 Glass Art Studio

Huňát Glass

Martin Janecký

Mikaglass

Moser

Spoo Design

Vitrum Vivum

Light and Sound Design:

Lunchmeat

Composer:

Aid Kid

Photography:

Václav Jirásek

Graphic design:

Martina Černá / Imagery

Pre-print:

Jan Bouček

Realisation:

Scénografie

Financial management:

Adéla Hlavatá

Production manager:

Šimon Borecký

Promotion:

Patrik Florián

Printed by:

H.R.G. spol. s.r.o., Litomyšl

164

Contents:

Welcome! 7

Designblok 12

Cosmos 16

Astronauts 27

Jakub Berdych Karpelis 28

DECHEM 36

Lucie Koldová 44

Václav Mlynář 54

Lukáš Novák 62

Jiří Pecl 70

Jan Plecháč 80

Rony Plesl 90

Tadeáš Podracký 102

Maxim Velčovský 114

Index 129

Czech Summary 143

Team 164

166

Producer:

Profil Media s.r.o.

Újezd 414/13, 150 00 Praha 5

www.profilmedia.cz

www.designblok.cz

ISBN 978-80-907135-7-4

Everything is made of glass
and yet a reflection of the world
we live in. Lighting, applied
objects, artefacts. A narrative
about ourselves.

The Designblok Cosmos
is supported by:



Partners
of the Exhibition:



AGC

Main Media Partner:

dolcevita



RS

RS



9 788090 713581