

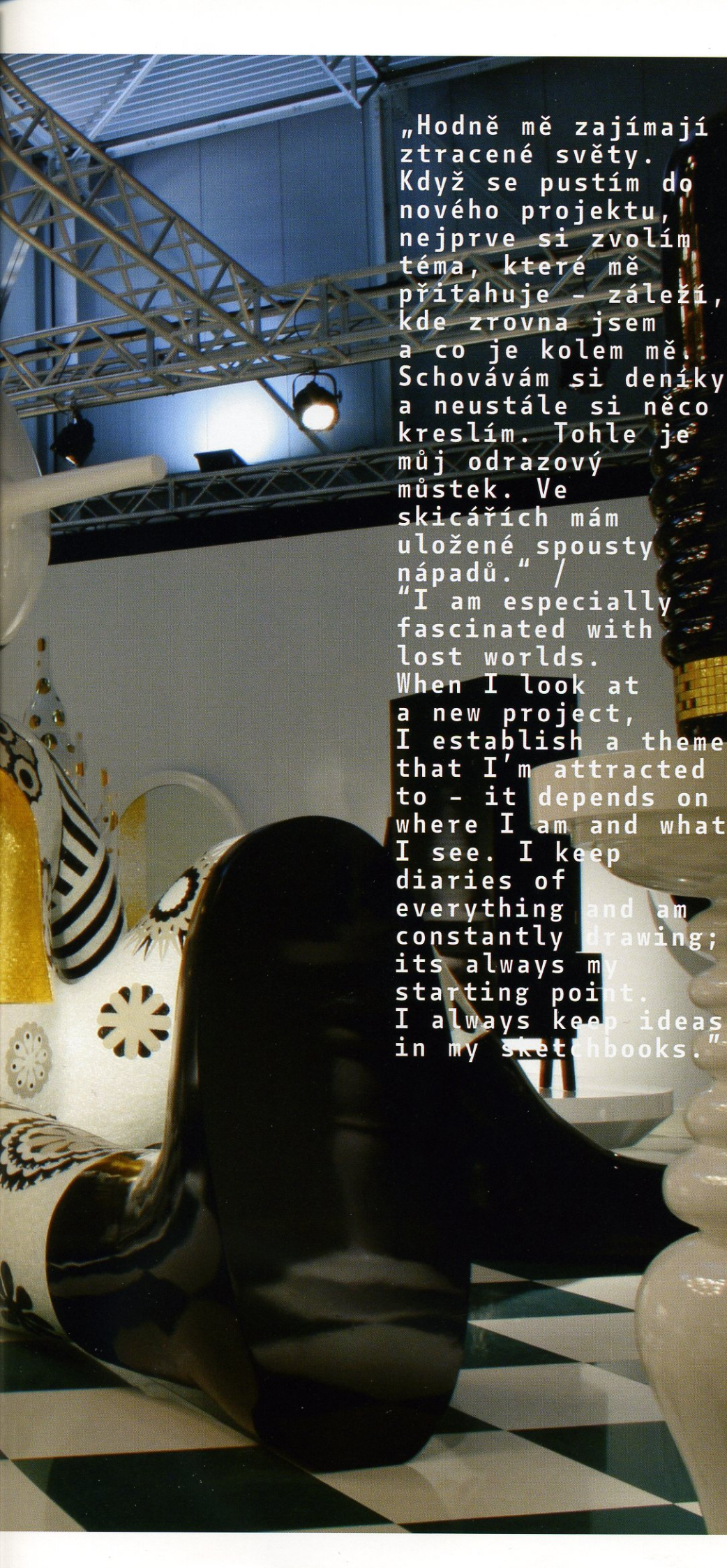
The Pixel Ballet

„Dost těžko se to vysvětluje, ale já prostě poznám,
když to funguje.“ / “It is hard to explain.
But when it works, I feel it.”



Jaime Hayon: „Prvky tvořící tuto rozsáhlou instalaci patří do mé osobní kosmologie, v níž intuice přetváří skutečnost - vzniká tak naprosto neobvyklý scénář. Součástky automobilových motorů představují skvělý kontrast k elegantním mramorovým deskám stolů. Hlavním prvkem je sluha nesoucí ták s novými produkty značky Bisazza. Talíře lze vložit na místo sluhova obličeje, který zatím žádný obličej nemá. Použijeme tak mozaikovou grafiku. Z kombinace keramiky a mozaiky vzniká nová typologie váz. Díky této instalaci se dozvíte, jak vypadá svět a sny Jaimeho Hayona.“ /

“The elements that make up this large-scale installation are part of my personal cosmology, where intuition alters reality creating a scenario far from conventional. The tables consist of rescued elements from car engines contrasted with chic marble tops. The main piece is a butler presenting trays of new Bisazza elements. Using mosaic-graphics, a selection of plates will recreate possible faces for the face-less butler. A new typology of vases emerges from the combination of ceramic and mosaic. The entire effect is an encounter with Jaime Hayon's world and dreams.”



„Hodně mě zajímají ztracené světy. Když se pustím do nového projektu, nejprve si zvolím téma, které mě přitahuje - záleží, kde zrovna jsem a co je kolem mě. Schovávám si deníky a neustále si něco kreslím. Tohle je můj odrazový můstek. Ve skicářích mám uložené spousty nápadů.“ /
“I am especially fascinated with lost worlds. When I look at a new project, I establish a theme that I'm attracted to - it depends on where I am and what I see. I keep diaries of everything and am constantly drawing; its always my starting point. I always keep ideas in my sketchbooks.”

The Pixel Ballet

Gigantický Pinocchio Jaimeho Hayona byl vedle Philippa Starcka a Marcela Wanderse největší pohádkovou postavou Milána 2006. Španělský designér žijící v Londýně jej navrhl jako střed své instalace pro italského výrobce dlaždic Bisazza, tj. pěkně jej vydláždil. „Tato instalace je jeden velký experiment. Rozměry, prostředky... Záměrem je využít prostor jako velké plátno, na němž se mozaika může proměnit v jakýkoli tvar, jakýkoli záměr uměleckého vyjádření, a skoncovat tak s tradičním použitím produktů značky Bisazza. Jedná se o inovativní přístup, protože umělecká svoboda vede k vytvoření funkčních předmětů. Překládáme materiál do jazyka, jehož pomocí vytvoříme krásné, vysoce kvalitní kousky.“

Někdy se zdá, že noví hrdinové se objevují nečekaně, jako by celou tu dobu, než se objeví, jen leželi někde na samotě horské pláň, a pak prostě přišli s geniální myšlenkou.

I zjevení Jaimeho Hayona by tak mohlo vypadat. Jenže když se podíváte na jeho životopis, zjistíte, že nikde neležel, jezdil na skateboardu. „Skateboarding hrál před mnoha lety v mém životě významnou roli. Znamenal pro mě úplně všechno. Dokonce jsem kvůli němu odjel do Spojených států. Za ty roky jsem se seznámil se spoustou lidí, poznal hodně míst a osvojil si určitý ‚osobní styl‘.

Možná tomu nebudete věřit, ale skateboarding je hodně kreativní činnost. Léta strávená na skateboardu mě do určité míry donutila dál se vzdělávat, hledat způsob vyjádření a chtít něco víc,“ přiznává. Jaime Hayon ale především také studoval. Nejprve design na Instituto Europeo di Design v Madridu a posléze na Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs v Paříži, kde byl jeho vyučujícím Philippe Starck. Následuje cesta na stáž do kreativní dílny Benettonu Fabrica, která se z tří měsíců protáhla na rok a posléze se proměnila v šestileté stálé angažmá, když si jej do svého týmu vybral legendární Oliver Toscani. Vytváří sochy, grafický design, 3D animace, předměty. Umělec, nebo designér? „Hračky, které jsem vymyslel, jsou součástí mé osobní kosmologie, a proto se objevují v mnoha mých projektech – ovšem jako různé postavy. Třeba se v nich ukrývá skateová část mého já.“

The gigantic Pinocchio by Jaime Hayon ranked among the greatest fairy-tale characters of Milan 2006, together with Philippe Starck and Marcel Wanders. Hayon, a Spanish designer who currently lives in London, designed it as the centerpiece for his installation for the Italian tile manufacturer Bisazza, i.e. he paved it properly. “Everything is experimental in this installation. The sizes, the medium... the intention is to break with the traditional use of Bisazza elements by using the space as a large canvas where the mosaic application can become any shape, any intention within artistic expression. The fact that this artistic freedom will lead to functional objects is also an innovative approach. We are translating the material itself into a language that can be applied to create beautiful pieces of the highest quality.”

New heroes sometimes seem to appear unexpectedly sometimes. It's as if they had been idling somewhere in isolation on a mountaintop and then simply ventured down to show us a brilliant idea. Jaime Hayon might as well be one of these heroes. However, looking at his curriculum vitae, one will find that he has not been idling, but skateboarding. "Skating was a big part of my life many years ago. It was everything. I went to the States in search of the ultimate skating experiences. I met a lot of people, went to many places, and developed a sense of 'personal style' during these years. Believe it or not, skating has a lot to do with being creative. In a way, my skating years propelled me to broaden my education, find a language in which to express myself, and want more out of life," he admits. Jaime Hayon first studied design at Instituto Europeo di Design in Madrid and later at Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs in Paris under Phillip Starck. After his studies, he headed on a scholarship to the Fabrica creative workshop at Bennetton, an experience that drew out from an initial three-month commitment to one year and then to a six-year contract when the legendary Oliver Toscani chose Hayon to be part of his team. Hayon creates sculptures, graphic design, 3D animations, and objects. But is he an artist or a designer? "The toys I created are part of my personal philosophy. And as such, they appear in many of my projects, all as different characters, of course. Perhaps they are that skater that is always present in me."

