Tekst: Ana Mikic D'Apuzzo
Foto: Michel Zoeter
Skice: Daniel Widrig Studio
zamenik direktora, Agencija za energetsku efikasnost Republike Srbije

„Eskapizam: Od oblika do oblika" – Daniel Widrig

Daniel Widrig je arhitekta i dizajner koji je hrabro uplovio u trodimenzionalni svet kristalizacije i modne fantazije. Saradnja izmedju Daniela Widrig-a i modne dizajnerke Iris Van Herpen je ono što istorija naziva – revolucionarnom. Daniel je svojim arhitektonskim pristupom modnom dizajnu puno doprineo i otvorio nove perspektive. Granice modne inovacije sezonski se polako pomeraju, ali je „korak od sedam milja" ostvaren upravo primenom visoke tehnologije i kreativnosti. Ono što je poslednja dekada donela arhitekturi ovom saradnjom aplicirano je i na modnu industriju. Udruživanjem dva eksperta iz različitih oblasti, rođen je projekat koji je postavio nove standarde, nazvan „Escapisam Crystalisation". Veliki izazov koga su se Daniel i Iris prihvatili uvodi nas u bajkoviti svet 3D tehnologije.

Tokom procesa projektovanja Daniel Widrig, koji živi i radi u Londonu, teži fantaziji svakog arhitekte – a to je da realizuje svoj arhitektonski projekat okupan u dnevnoj svetlosti sa svih strana, bez ograničenja okruženja i zakonskih limita. Na njegov način rada u velikoj meri je uticalo iskustvo stečeno u projektnom birou Zahe Hadid 2006. godine. U to vreme kancelarija je bila jedna velika laboratorija. Jak fokus je bio na eksperimentisanju, a hijerarhija je bila iznenađujuće ravna. Mladi arhitekti su zaista imali priliku da razviju svoje veštine, a takođe je bilo dovoljno vremena za igru sa alatima i učenje novih tehnika. Ova sloboda se isplatila, Daniel je u okviru tima osvojio nekoliko takmičenja. Ovakav način rada je imao jak uticaj na njegov dalji razvoj i sada svoju radnu praksu organizuje veoma slično.

Digitalni dizajn otvara potpuno nove mogućnosti za arhitekte, pa i za modne dizajnere u pogledu formalnog izraza i materijalizacije. Digitalna simulacija, skripti i tehnike animacije omogućavaju korišćenje novih strategija u cilju pronalaženja idealne forme. Nove tehnike materijalizacije, kao što su 3D štampanje ili numerički kontrolisano mlevenje i sečenje, omogućavaju malim dizajnerskim praksama da realizuju svoje ideje bez velikog budžeta. Do saradnje Daniela Widrig-a i Iris van Herpen digitalne tehnike se skoro nisu ni koristile u modnom dizajnu.

U toku njihove saradnje haos je bio važan faktor u kreativnom procesu. Može se sobodno reći da je haos važan faktor u svakom kreativnom procesu, jer su obično najbolji rezultati oni koji su neočekivani. Ako se radi previše fokusirano na prethodno definisanu skicu ili sliku, rezultat ima tendenciju da bude krut i neprirodan. U ovom slučaju arhitekta je bio zainteresovan za primenu nekih od svojih ideja i tehnika na modni dizajn. Projekti sa Iris su bili u obliku niza testova i prototipa, a zaključci će biti primenjeni na nekim projektima u budućnosti vezanim i za polje arhitekture.

Saradnja izmedju arhitekte i modnog dizajnera je započela tako sto je Iris kontaktirala Daniela jer je bila inspirisana njegovim radom. Geometrijski aspekt ovog projekta bio je polazna tačka za realizaciju odevnih predmeta. Prvo je nastala haljina tako što je arhitekta napravio mnoštvo maketa i prilagodio ih obliku tela modela. Haljina je trebalo da bude proizvod 3D štampe, tako da je trebalo uzeti u obzir određene tehničke prepreke. U zavisnosti od izbora materijala i tipologije geometrije, haljina je trebala da bude više ili manje kruta. To je dovelo do ideje da odevni predmet bude napravljen u jednom komadu, sa ciljem da bude lak za odevanje, pri čemu je oslonac na ramenima. Krajnji rezultat je haljina koja pomalo podseća na uveličani komad nakita.

Finoća inovativnih, štampanih tkanina, odevne predmete čini lakim, fleksibilnim i pristupačnim, a sam geometrijski koncept omogućava dizajnerima da stvaraju veće objekte bez ugrožavanja mobilnosti modela na pisti. Različiti stepeni gustine tkanine kontrolišu stepen transparentnosti u različitim regionima tela modela.

Haljina je proizvedena u saradnji sa njujorškim modnim studijom „MGX" putem laserske obrade materijala koji pripada grupi poliamida. Ovaj proizvodni pristup je omogućio realizaciju materijala određene fleksibilnosti i unapređenju funkcionalnosti celokupnog objekta. Projekat je prvi put predstavljen na Nedelji mode u Amsterdamu 2010.

Pri realizaciji projekta „Eskapizam" stvaraoci su pokušali da rade samo sa geometrijskim oblicima koji neće ukinuti fleksibilan aspekt odevnog predmeta. Kristalizacija je prirodni proces koji utiče i inspiriše arhitekte, skulptore, dizajnere nakita i odeće. Ovaj projekat je upravo inspirisan istim procesom, a da bi ga istražili i aplicirali na svoje oblasti, Iris i Daniel su sproveli ozbiljnu studiju geometrije, materijala, napravili brojne skice, modele i prototipe, jer je bilo potrebno doći do pravog rešenja za formiranje lakših i fleksibilnijih odevnih predmeta. Većina haljina iz projekta „Eskapizam" se zasniva na igri tankim linearnim elementima. Projekat „Eskapizam" je bio uvod u nedavno realizovan nastavak – projekat „Kristalizacija". Oba projekta imaju ogroman potencijal, ali nažalost, kratki rokovi u modnoj industriji su onemogućili produžetak arhitektonsko-modne avanture. U toku je proces razvoja nekih od ideja, koji ce sigurno dati zanimljive rezultate.

U okviru projekta „Eskapizam – kristalizacija" ovaj arhitektonsko-modni tim pokušava da istraži mogućnosti i potencijal napredne digitalne dizajnerske tehnike i kompjuterski podržane proi-

Project

Escapism: From Shape to Shape – Daniel Widrig

Daniel Widrig is an London based architect and a designer who has bravely stepped into the three-dimensional world of crystallization and fashion fantasy. The collaboration of Daniel Widrig and fashion designer Iris van Herpen from Amsterdam is revolutionary. Daniel has contributed significantly to fashion design with his architectural approach and he also opened new perspectives. The limits of fashion innovation are expanded slowly from season to season, but a huge step forward was accomplished by applying high technology and creativity. That which the last decade brought to architecture has been applied to fashion industry with this collaboration. Joining of two experts from different fields has brought to life a project that has set new standards, called Escapism Crystallisation. A huge challenge that Daniel and Iris accepted is introducing us to a fairytale world of 3D technology.

Digital design creates completely new possibilities for architects as well as fashion designers when formal expression and materialisation are concerned. Digital simulation, scripts and animation techniques enable the use of new strategies in order to discover the perfect shape. New materialisation techniques, such as 3D printing and numerically-controlled grinding and cutting, enable small design practices to realize their ideas without a big budget. Before the collaboration between Daniel Widrig and Iris van Herpen, digital techniques were almost entirely ignored in fashion design.

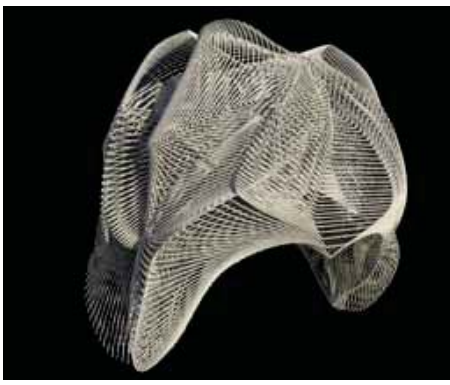
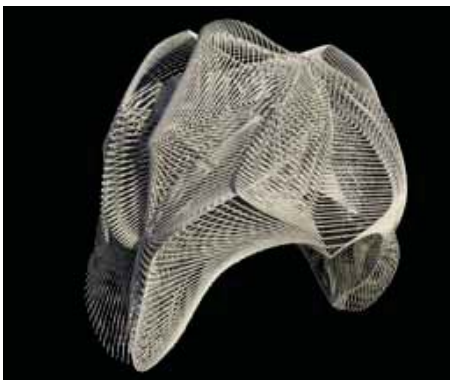
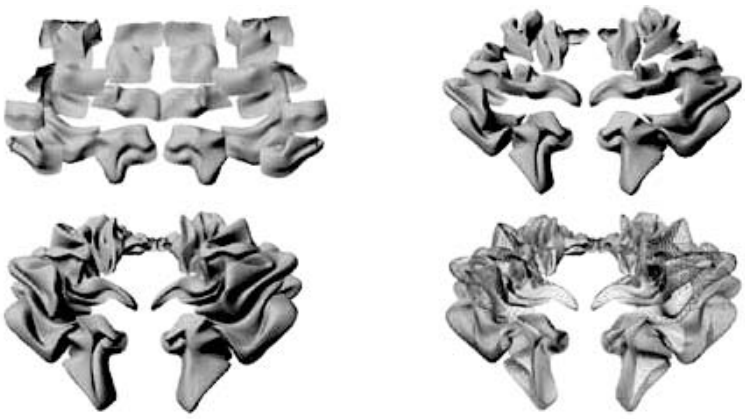
During their collaborative work, chaos was an important part of the creative process. Projects with Iris were a series of tests and prototypes and the conclusions will be applied to some future projects that will be architectural in nature.

In a work of Iris van Herpen you can discern an inspirational blend of the influences from nature and futurism. Her work is also distin-

guished by an exceptional quality of the make of details and the presence of outstanding craftsmanship during realisation.

Daniel Widrig applies his skills and authors a number of objects that are part of everyday lives. He work on different scales and in different disciplines and his portfolio ranges from sculptures to urban planning projects. There is a common thread in all of his projects which do not belong to any single and specific style. There are a number of his unconstructed and abstract concepts, some of which are truly relevant to the architectural debate because they are a step towards realising dreams.

zvodnje u oblasti visoke mode. Projekat je prošao kroz razne razvojne faze, pri čemu je dosegnut visok domet u korišćenju 3D štamparske tehnike u domenu visoke mode i modnog dizajna. Testovi su predstavljali skup potencijalnih kompleksnih struktura u kombinaciji sa kompjuterski podržanom proizvodnom tehnikom, za potrebe mode i dizajna u širem smislu, čiji je finalni proizvod niz digitalno generisanih odevnih arhitektonskih skulptura.

Iris van Herpen je 29-godišnja modna kreatorka iz Amsterdama, a svoju samostalnu praksu je započela 2007. godine, nakon rada za čuvenog dizajnera Alexander McQueena. U njenom radu se može naslutiti inspirativna mešavina uticaja prirode i futurizma. Njen rad se, takođe, odlikuje izuzetnim kvalitetom izrade detalja i prisustva vrhunskog zanatstva prilikom realizacije modnih komada.

Daniel Widrig nije samo arhitekta, on primenjuje svoje veštine i potpisuje mnoge objekte koji su deo svakodnevice, pa se može smatrati nekom vrstom „Art Nouveau" umetnika. Njegov rad na različitim skalama i u različitim disciplinama je veoma interesantan, a portfolio mu se sastoji od skulptura do projekata urbanističkih planova. Postoji zajednička linija u svim njegovim projektima, koji ne pripadaju jednom specifičnom stilu. Daniel Widrig ideju o sebi prekraja s vremena na vreme sa željom da bude nepredvidiv, poput čuvenog umetnika Picassa koji je stalno putovao između stilova i uspevao da svakodnevno proizvodi potpuno različita dela. Arhitektura, kao i dizajn, ne mora uvek biti opipljiva – realizovana. Postoji mnogo ne-izgrađenih i apstraktnih koncepata, od kojih su neki zaista relevantni za arhitektonsku raspravu, jer su važan korak ka oblikovanju snova ■