

PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/214119>

Please be advised that this information was generated on 2021-06-13 and may be subject to change.

COUTURE



HEIT

BEË

SNOWTALS

POST-POST-

244 244

SEEKXHXH

COUTURE
HI-TECH :
LES CRÉATIONS
POST-
HUMAINES
D'IRIS
VAN HERPEN

—
PAR
ANNEKE
SMELIK

SEEKXHXH

HEIT

Veillez citer comme :

Anneke Smelik

'Couture Hi-Tech: les Créations Post-Humaines d'Iris van Herpen'

Publié par: Noémie Balmat (ed.)

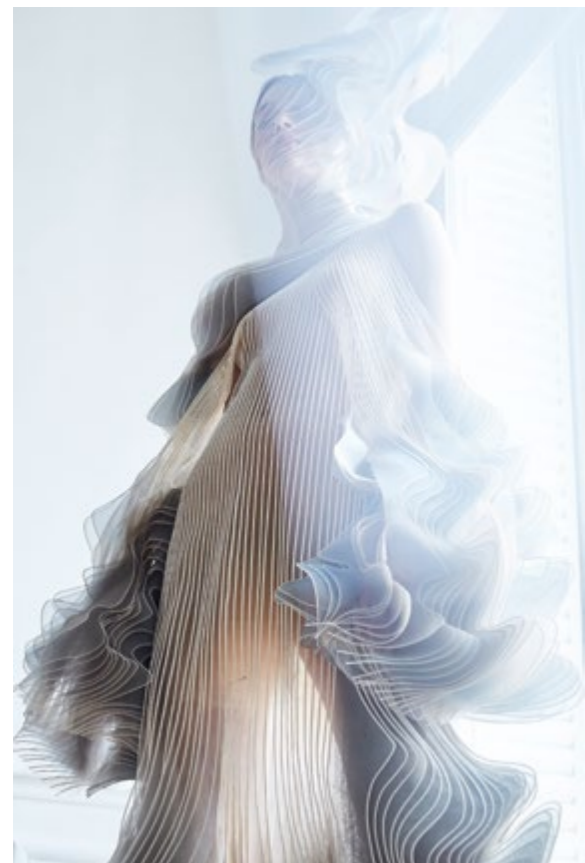
.Futur: Reliques (Issue 1), 2019: pp. 172 - 181

Paris: Futur404

NOVLANGUE ET CRÉATIONS VENUES D'AILLEURS

Iris Van Herpen invente souvent de nouveaux mots pour ses collections : Syntopia, Aeriform ou encore Biopiracy. Des dénominations qui assemblent des termes paradoxaux, ambigus voire des expressions en parfaite contradiction : à l'image de Wilderness Embodied (en français, l'étendue Sauvage Incarnée), Hybrid Holism (Holisme Hybride), Radiation Invasion (Invasion de Radiations), Refinery Smoke (Fumée de Raffinerie) ou encore Chemical Crows (Corbeaux Chimiques). Ou alors en utilisant des termes empruntés au japonais comme Seijaku (calme, silence) et au latin pour Ludi Naturae ou Quaquaversal. Ces néologismes sont caractéristiques du post-humanisme, traduisant la complexité de notre temps (Braidotti & Hlavajova, 2018: 1). Ils se réfèrent également à l'un des traits de personnalité de Iris Van Herpen, incarné par son travail sur les contradictions apparentes et les incongruités voyantes. Seijaku, par exemple, est une forme d'esthétisme japonais consistant en une quête de tranquillité dans l'activité, tandis que quaquaversal signifie partir dans toute les directions depuis le centre. Mieux encore, dans ses créations, van Herpen tente de dépasser la dualité, entre le biologique et le technologique, l'humain et le non-humain, l'organique et l'inorganique.

A.



Plutôt que de le concevoir comme des dualismes voire des antagonismes, la créatrice les voit comme entrelacés et interconnectés. À nouveau, cela est propre au post-humanisme, qui se définit comme une notion de vie dans laquelle les corps humains sont indissociables du non-humain — tels que les fibres, les tissus, les vêtements et les technologies.

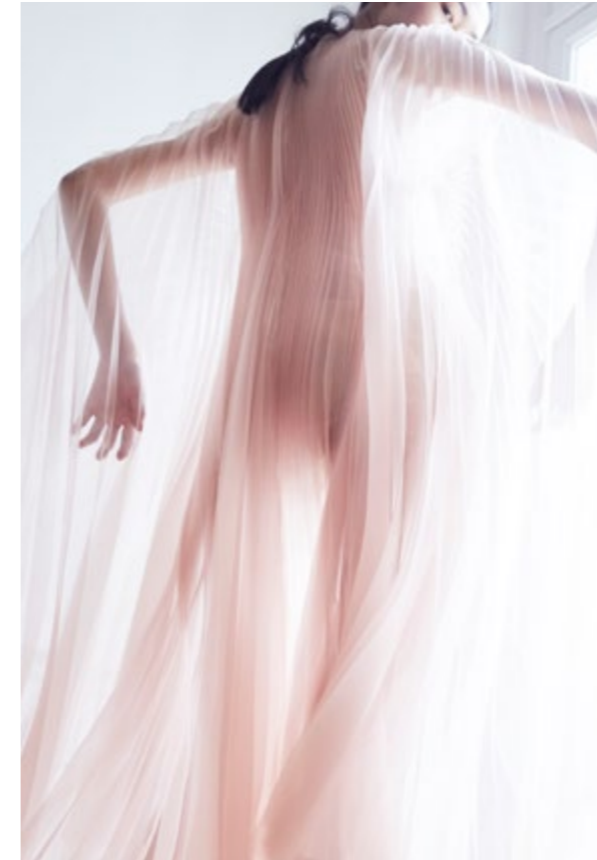
La perspective post-humaine aide à comprendre le rôle crucial joué par la technologie de nos jours. L'exposition intitulée 'Manus x Machina: Fashion in an Age of Technology' du Metropolitan Museum de New York de 2016 laissait d'ailleurs suggérer qu'il était nécessaire de réconcilier la distinction faite entre la main (manus) et la machine (machina) dans le design et la création de mode. L'esthétique novatrice émergente — celle d'une « beauté exigeante et d'imaginaires sans entraves », pour reprendre Andrew Bolton (2016:13) — peut être retrouvée dans les créations d'Iris Van Herpen, qui occupaient une place prépondérante dans cette exposition. Comme elle le dit elle-même « J'adore découvrir la matière... lui faire faire exactement ce que je désire. » (van Herpen dans Bolton, 2016: xvii), recourant à des technologies telles que l'impression 3D pour un meilleur contrôle des détails et du mouvement des allures sculpturales de ses robes et pièces.

Iris Van Herpen relie son amour intense de l'artisanat aux dernières innovations technologiques, une qualité rare qui lui a valu d'être récompensée à de nombreuses reprises. Au cours de la seule année 2016, elle a reçu 3 prix dans son pays natal, les Pays-Bas : la récompense de mode hollandaise la plus importante, le « Grand Seigneur », pour avoir su combiner artisanat traditionnel et technologies innovantes ; le Witteveen+Bos, qui récompense la capacité à fusionner l'art et la technologie ainsi que le développement de matériaux innovants ; et le Modestipendium du Prins Bernhard Fund for Culture pour ses qualités artistiques.

Diplômée de la Fashion Academy ArtEZ à Arnhem, Iris van Herpen a lancé sa propre marque en 2007. En 2011, elle est accueillie en tant que membre invitée de la Chambre Syndicale de la Haute Couture à Paris. En 2014, cette dernière remporte le prestigieux prix de l'ANDAM, incluant une large somme de 250 000 euros et un accompagnement d'une année par François-Henri Pinault, PDG de Kering. Elle remporte par trois fois le Dutch Design Award (2009, 2010 et 2013) et reçoit également le Prix de la Mode Marie Claire en 2013. Nombreuses sont les personnalités reconnues, des domaines de la mode, de la musique et du cinéma, à avoir porté ses créations, de Lady Gaga à Björk, en passant par Solange, Cate Blanchett et Naomi Campbell pour ne citer que ces dernières.

RELIQUES 246 FUTUR 247

A. & B.
Syntopia
Photographie
par Molly SJ Lowe



B.

tiquement, levé à la mousse, découpé au laser et thermo-collé — comme on peut le voir dans les créations de mode technologiquement avancées de Iris van Herpen. Une perspective post-humaine permet une compréhension de la mode comme matériellement co-produite, en un réseau complexe d'acteurs humains et non-humains. Par conséquent, la théorie post-humaine implique un acte de décentralisation humaine (Vänskä, 2018: 17), également dans le domaine de la mode qui est, par convention, centré sur le sujet humain. En d'autres termes, le cadre post-humain propose une vision non-anthropocentrée en écartant le sujet humain du centre de l'attention afin de percevoir le monde comme fait d'assemblages intenses et complexes, où humains et animaux, les choses et les matériaux se connectent et sont interdépendants de façons diverses et variées (Braidotti, 2013). Entamons ensemble l'exploration de tels entrelacements post-humains au prisme du travail d'Iris van Herpen.

UNE ESTHÉTIQUE POST-HUMAINE

Comme dans la plupart de ses collections, 'Seijaku', la collection couture d'Iris van Herpen datant de l'hiver 2016, rassemble des robes aux plis sensationnels et des silhouettes inimitables dans les matières les plus surprenantes'. Les matières hi-tech sont transformées en des couches de lamelles de plastique, en perles de verre ou en organza transparent, mêlés ensemble pour former des silhouettes des plus mystiques. Transformant l'art, la mode et la technologie, les créations d'Iris van Herpen semblent venir d'ailleurs, presque extra-terrestres, voire peut-être effrayantes et dérangementes. Le style fractal de van Herpen, aux vagues ondulantes et aux motifs géométriques post-Euclidiens ne proviennent pas uniquement de son imagination, mais est aussi inspiré de technologies qu'elle a développées en collaboration avec des scientifiques (par exemple le MIT Media Lab ou le CERN) ou avec des artistes (comme les architectes Daniel Widrig et Philip Beesley, la chorégraphe Nanine Linning et le designer sonore Salvador Breed). Globalement considérée comme l'une des « rares créatrices à marier technologie et Couture » (CNN, 2016), elle est l'une des pionnières de l'impression 3D dans la mode, pour laquelle elle a eu recours à des matériaux comme des super-polymères, des fibres inorganiques à base de carbone, de verre ou de céramique, de métaux ou de fibre optique voire des nanomatériaux, qui font toute partie intégrante de la famille des textiles à haute performance (Quinn, 2010; Bolton, 2016).

Au fil de cette article, je pratiquerai une analyse de certaines des créations les plus récentes de van Herpen, afin de démontrer que derrière ses appellations étranges et design décalés se cache une vision cohérente du post-humanisme'. Par « post-humanisme », je me réfère à la vision selon laquelle l'humain est d'ores et déjà interconnecté en permanence, au sens large, au monde matériel (Braidotti & Hlavajova, 2018: 3). La pensée post-humaine reconnaît un continuum nature-culture qui défie la pensée binaire. Traditionnellement, le non-humain se rapporte à la nature, aux arbres et aux animaux, de même qu'aux bactéries, aux moisissures et aux araignées. Mais dans notre monde contemporain, le non-humain se réfère au monde technologique fait d'hormones synthétiques, de fibres polymères et aux motifs paramétriques imprimés en 3D sur de la tulle d'acrylique ou de l'organza extrêmement fin, déformé informa-

1. Dans cet article, j'utilise les créations de Iris Van Herpen pour mener une étude de cas, mais il y a bien sûr d'autres créateurs.ices qui sont parvenus à des résultats similaires, tels que Issey Miyake, Junya Watanabe, Alexander McQueen, Martin Margiela, Hussein Chalayan, Viktor & Rolf or Gareth Pugh. On peut également songer à la tenue portée par Jodie Whittaker, première femme à incarner Le Docteur dans Dr Who (lancé en Octobre 2018). D'autres exemples incluent des créateurs de mode embarquée tels que le collectif Cute Circuit, The Unseen, Pauline van Dongen ou Anouk Wipprecht, pour ne citer que ceux-ci. Voir par exemple Bruggeman, 2017; Toussaint & Smelik, 2017; Toussaint, 2018.

2. L'analyse du travail de van Herpen est dérivé d'un article que j'ai publié plus tôt en 2018 (smelik, 2018).

Van Herpen décrit le procédé complexe par lequel elle a mit au point les tissus pour 'Seijaku' comme suit : le recouvrement de milliers de bulles de verres en silicone transparent soufflées de manière artisanale, créant ainsi un « prisme bioluminescent autour du corps »³. Elle a eu recours à une technique similaire pour recouvrir de silicone des dizaines de milliers de cristaux Swarovski, pour concevoir de ce fait une robe avec « l'allure d'une peau humide recouverte de gouttelettes de rosée ».

D'autres techniques incluent la couture de tissu de caoutchouc perlé à de la tulle noire, de la découpe au laser ou encore l'étirement d'une robe au-dessus d'un fil de fer noir pour l'enrouler autour du corps. Elle a également appliqué « une technique de moiré 3D dans laquelle de l'organza plissé à la main et imprimé en lignes était cousu à la main sur de la tulle transparente ». Et l'organza japonais est tissé à partir de microfibrilles conférant une plus grande douceur aux tissus : « des fils cinq fois plus fins qu'un cheveu humain » permettant au tissu d'être moulé avec la technique traditionnelle de pli, de couture et d'enveloppement baptisée Shibori. Ailleurs, elle décrit comment l'impression 3D lui permet de concevoir les détails les plus fins, jusqu'à dix lignes au millimètre (van Herpen dans Bolton, 2016 : xvii). Déjà, dans ses travaux précédents (sa collection Printemps-Été « Micro » datant de 2012), utilisait-elle de la découpe laser de bande d'acrylique afin de créer un nouveau style de plissé : « j'aime utiliser des matériaux non-traditionnels pour évoquer des techniques traditionnelles » (ibid: xx). Le recours à des matières de pointe et des procédés avant-gardistes à la fois soulignent et améliorent « de formes puissantes et des silhouettes extraordinaires », qui illustrent la fusion entre mode et technologies dans toute sa splendeur futuriste (Quinn, 2012: 12).

Les créations de van Herpen sont tout aussi caractérisées par des technologies d'avant-garde qu'un travail artisanal précis. De façon remarquable, en dépit de sa prédilection pour les technologies innovantes, l'artisanat demeure important dans son travail. Chaque pièce, indifféremment du fait qu'elle soit technologiquement conçue et fabriquée, est finie à la main jusque dans son plus petit détail : « Entre 70 et 90 pourcent de mon travail est fini à la main – la découpe, la couture,... Pour moi, l'artisanat est une forme de méditation »². (van Herpen dans Bolton, 2016: xvii). En d'autres termes, la fusion entre technologie et artisanat est primordiale. L'attention renouvelée sur l'artisanat est intimement connectée au monde technologique dans lequel nous vivons. Comme l'écrit Richard Sennett, « la com-

préhension technique se développe par le pouvoir de l'imagination » (2008: 10). Les qualités artisanales du travail à la main placent la technologie sous l'emprise de nos mains, rendant le monde hi-tech plus humain et accessible. Cette attention apportée à l'artisanat trahit un intérêt nouveau dans la matérialité même de la matière dans un monde hi-tech de technologies digitales (Barrett et Bolt, 2013). Là où, pour Sennett, il paraît utopique pour des artisans de pouvoir travailler de manière productive (2008: 118), Iris van Herpen se montre apte à combiner l'artisanat à la technologie d'une façon qui peut être reliée au sens antique du mot grec techne : l'art, la technique et le métier. Bien que les dessins initiaux soient faits à l'ordinateur et transformés par un technicien au format 3D, van Herpen dépasse les technologies virtuelles pour méticuleusement finaliser l'objet à la main. Sa démarche de création relève d'une approche traditionnelle des matières, exception faite que ces matières sont issues de technologies de pointe.

D'un point de vue post-humain, la matière n'est pas juste une chose passive et futile, mais doit être vue comme une actrice active et importante du monde (Barrett et Bolt, 2013: 3, 5). À cet effet, permettez-moi donc de faire un examen plus minutieux des matières et technologies développées par Iris van Herpen pour « Lucid », une autre collection datant de 2016 pour laquelle elle réalisa une robe « faite d'éléments hexagonaux transparent découpés au laser, connectés à des tubes translucides flexibles, créant un exosquelette entourant la porteuse comme des bulles scintillantes »⁴. À nouveau, la créatrice a fusionné la technologie à l'artisanat pour « deux robes Magma imprimées en 3D qui combinent du TPU flexible imprimé⁵, créant une fine toile associée à l'impression du polyamide ». Celle-ci déclare qu'une de ces robes a été cousue à partir de 5 000 éléments imprimés en 3D, de fibres en silicone associant créativement des fibres, tubes et des points de silicone. En mêlant des techniques anciennes et oubliées d'artisanat aux innovations technologiques et aux matières d'un nouveau genre, van Herpen lie le passé à l'avenir.

UN CORPS HUMAIN DANS DES ROBES POST-HUMAINES

Combiner l'artisanat traditionnel aux nouvelles technologies permet non-seulement à van Herpen d'accorder une plus grande attention aux aspects matériels de la robe, mais aussi de créer des interconnexions significatives et engagées avec le corps

3. L'intégralité des citations de ce paragraphe proviennent de ce site : <http://www.irisvanherpen.com/couture>

4. La vidéo de la collection « Between the Lines » (Automne-Hiver) montre les détails de cette combinaison entre technologie et artisanat : <http://www.irisvanherpen.com/video>

5. Les défilés 'Seijaku' et 'Lucid' présentés sur le site sont tous deux référencés comme appartenant à la saison Automne-Hiver 2016 :

<http://www.irisvanherpen.com/>

6. Ibid.

humain. Dans ses créations, la technologie n'est pas dissimulée, mais s'exprime comme une partie intégrante de l'esthétique. Ses silhouettes sculpturales invitent la porteuse à embrasser une liberté de co-création donnant de nouvelles formes au corps. Dans d'autres papiers, j'ai argumenté que les créations futuristes de van Herpen se conçoivent comme de manières de désorganiser et de déterritorialiser le corps humain (Smelik, 2017). Cette dernière crée un corps dynamique donnant une multitude de lignes, d'entailles, de trous et de fissions. La matérialité, ou la matière, se rapporte aux choses – des fibres à haute performance aux tissus intelligents – ainsi qu'au corps humain et à l'identité tout comme aux interactions entre les deux.

Dans une interview en 2011, Iris van Herpen déclarait que le corps humain occupait une place centrale dans ses créations, bien que ses designs, à cette époque, paraissent déjà d'avant-garde et sculpturaux et franchement impossibles à porter du fait de leur rigidité peu familière⁷. Tandis qu'elle se focalise avant tout sur la matérialité des textiles, elle s'intéresse également, en tant que créatrice de mode, à la matérialité de la peau et du corps humain⁸. Les matières innovantes permettent la conception de nouvelles formes et structures capables d'étendre les formes du corps (féminin). Warwick et Cavallo ont argué que « Dans sa relation à la robe, le corps est une carapace éminemment osmotique : lorsqu'on adopte certains vêtements, dès lors que, par contact physique direct, nous les assimilons, ils deviennent notre chair » (Warwick et Cavallo, 1998: 116). Van Herpen en dit de même : « Pour moi, la mode est une forme d'art qui entretient un rapport direct à ma personne et à mon corps. Je la vois comme l'expression de mon identité combinée à mes désirs, mes humeurs et mon cadre culturel »⁹.

Ancienne danseuse, van Herpen comprend que le mouvement est essentiel au corps comme aux vêtements : le mouvement « infuse tous les aspects de ma démarche de création » (van Herpen dans Bolton 2016 : xvii). Elle déclare que l'impression 3D l'aide à explorer le mouvement en trois dimensions (ibid). Le mouvement et l'émotion sont non-seulement étymologiquement liés, mais aussi littéralement : le mouvement des vêtements et la motion du corps montre que le corps humain est plein de passion, d'affect et d'intensité. Comme le déclare Giuliana Bruno : « d'un point de vue sensoriel, le vêtement vient à la vie par (e)motion » (Bruno, 2010 : 222). Quand on regarde la vidéo de « Seijaku », on peut percevoir cette relation intime entre motion et émotion¹⁰. Le défilé est une performance de

méditation plutôt qu'un spectacle sur tapis rouge, prenant place dans un espace aux allures de cathédrale, dans l'Oratoire du Louvre et accompagné par une installation sonore de bols Zen conçue par le musicien japonais Kazuya Nagaya. Les mannequins se déplacent dans l'espace, passent devant l'installation de bols et prennent position sur un piédestal ci et là dans l'église. À la fin du défilé, tous les mannequins se tiennent debouts sur leur piédestal, illuminées par la lumière des vitraux hauts-placés, balançant légèrement les bras et les mains au rythme des sons éthérés de la musique minimaliste. La vidéo de 5 minutes est une représentation au ralenti, renforçant l'atmosphère presque religieuse et créant une forte sensation d'émerveillement.

Les vêtements se meuvent avec le corps dans le pli unique des pièces imprimées en 3D, tandis que la robe en organza flotte tout doucement dans l'air. Les ondulations des vêtements sont subtiles, suivant des plis complexes de matières imprimées en 3D. Tandis que le mouvement — des vêtements comme des corps — est à la fois doux et minutieux, les créations de mode se dévoilent, dissolvant la distinction entre l'intérieur et l'extérieur, la profondeur et la surface, être et apparaître. De mon point de vue, la singularité stylistique de van Herpen réside en son pli inimitable : ses créations ondulent, se bouclent, flottent, s'enroulent, se frisent, forment des cercles et ondoient (Smelik, 2016). Ces plis fractals ont été rendus possibles d'une part par l'impression 3D ; en polyamide dur dans les créations des premières années, puis avec des fibres plus douces et élastiques au cours des dernières années. D'autre part, les plis et froissements sont rendus possibles par la plasticité de matières innovantes tels que les superpolymères, les fibres à base de carbone, de verre ou de céramique, les fibres métalliques, les microfibrilles, les caoutchoucs de silicone (Quinn, 2010) et les nanomatériaux (Bolton, 2016).

RENCONTRES ENTRE L'HUMAIN ET LE NON-HUMAIN

Les créations de van Herpen trouvent souvent leur inspiration dans des phénomènes naturels, et ont recours à des technologies de pointe pour « capturer » les procédés immatériels comme les rêves, les ondes sonores, les champs magnétiques, les formes organiques comme les vagues d'eau, des colonnes de fumée, une toile d'araignée ou des ailes de papillon ; le tout dans les matières intelligentes de ses robes imprimées en 3D. Plutôt qu'un imaginaire lié à la science-fiction, comme beaucoup seraient tentés de le qualifier, je pense que le travail de van Herpen se situe bien plus dans le

7. <http://centraalmuseum.nl/bezoeken/tentoonstellingen/het-nieu-we-ambacht-iris-van-herpen-en-haar-inspiratie/>

8. Ibid.

9. <http://www.irisvanherpen.com/>

10. <http://www.irisvanherpen.com/video>

REELIQUINES
FUTURES

C. & D.
Syntopia
Photographie
par Molly SJ Lowe



C.

familiers s'orientent vers l'extérieur sous forme de pointes ou de tentacules. Dans « Wilderness Embodied » (Printemps-Été 2014), van Herpen est parvenue à donner à sa matière imprimée en 3D une allure de douces plumes. Enfin, on retiendra que dans « Biopiracy » (Automne-Hiver 2015), les vêtements paraissent flotter autour des corps des mannequins.

Les créations de Van Herpen créent des alliances et des rencontres entre les fibres, les tissus et les corps ; entre l'artisanat et la technologie ; et entre matérialité et immatérialité. On pourrait dire, en un sens, que les robes imprimées en 3D de van Herpen partagent cette vision : « Je pense que la nano-ingénierie et les méta-matériaux créeront probablement de nouveaux comportements. En tant que créateurs, on ne réalise pas à quel point nos créations sont dictés par les matières et leurs réactions » (van Herpen dans Bolton, 2016 : xix). Contrairement à la vision des tissus et du vêtements comme une « chose » passive, les fibres et pièces acquièrent une vie qui leur est propre dans les plis imprimés en 3D, interagissant avec le corps humains à travers le mouvement. On perçoit alors que ces acteurs humains et le non-humain, fait de fibres, matières, technologies, de peau et de corps, forment ensemble la démarche libre des créations de van Herpen. Ce procédé consiste en la connexion et l'interaction ; et donc une transformation, un changement, non seulement avec les autres êtres humains, mais aussi avec les acteurs non-humains et la matière qui nous entourent.

L'idée post-humaine de cet entrelacement de l'humain et du non-humain est fondamentale pour reconnaître le rôle central de la technologie dans la mode aujourd'hui. Les robes de van Herpen montrent que la technologie peut exercer un certain pouvoir. Les formes et silhouettes attirent l'attention sur la technologie des créations, montrant que la matérialité est à la fois active et productive. La combinaison d'un artisanat traditionnel et des technologies innovantes permet non-seulement à van Herpen d'accorder une plus grande attention aux aspects matériels des fibres à haute-performance et aux tissus intelligents, mais ouvrent également la voie à des associations au corps humains encore plus engagées et signifiantes. Ses créations consistent en des assemblages hybrides de fibres, matières, peaux et de corps perpétuellement en devenir.

MODE AFFECTIVE

Iris van Herpen est considérée comme « la créatrice de mode la plus avant-gardiste de l'histoire » comme le clame une vidéo de M2M¹², ce qui habituellement

11. À découvrir dans les vidéos des défilés de van Herpen au lien suivant : <http://www.irisvanherpen.com/video>

12. <https://www.youtube.com/watch?v=iJH0mOcpCrk> (Vidéo de M2M, publiée par Immordino Vreeland le 16 février 2018).

D.



s'accompagne d'une étrangeté et d'une excentricité connotée. Bien que les formes de van Herpen frisent l'étrange et l'extra-terrestre, je trouve personnellement ses créations étonnamment belles. De plus, je remarque que je suis souvent émue en regardant ses défilés ou lorsque j'observe ses pièces dans un musée. Je trouve de ce fait que les créations d'Iris van Herpen sont chargées d'émotion – elles m'affectent personnellement. Comme l'ont écrit Rosi Braidotti et Maria Hlavajova dans leur *Posthuman Glossary* (le *Glossaire Post-humain*) « de nouvelles émotions requièrent de nouveaux langages » (2018 : 13). C'est ce que fait Iris van Herpen : elle est en quête d'un nouveau langage visuel et matériel qui exprime la silhouette des émotions dans un monde post-humain.

Permettez-moi donc de conclure en discutant de cet aspect émotionnel de ses créations pour sa dernière collection, « Syntopia » (Printemps-Été 2019). Comme pour ses travaux précédents, van Herpen explore la relation intime entre l'organique et l'inorganique. Comme elle l'écrit sur son site : « 'Syntopia' reconnaît le bouleversement scientifique actuel dans lequel la biologie converge avec la technologie »¹³. La collection partage une esthétique similaire aux collections des deux années précédentes. « Ludi Naturae », « Aeriform » et « Between the Lines », poursuivant le mouvement des matières flottantes découpées au laser et des plis interminables de soie d'organza¹⁴. Fascinée par la transformation dans le mouvement, van Herpen déclare être inspirée par la subtilité du mouvement du vol d'oiseau. Elle tente d'arrêter le temps en décomposant le drapé de tissus en « superposition de plumes d'oiseau ». Les plissés se chevauchent en plusieurs directions pour ralentir le mouvement – un effet renforcé par le mouvement lent de la vidéo du défilé¹⁵.

De mon point de vue, les émotions des créations de Iris van Herpen résident dans l'infinité de ces plis dans leur mouvement continu – s'ouvrant, se refermant, s'ouvrant. Dansant à travers le temps et l'espace. Cet aspect particulier de sa conception montre le potentiel d'un processus de devenir, c'est-à-dire de changement et de transformation. Dans un contexte post-humain, la notion de développement est un procédé central ; le développement est un procédé dynamique et non un état figé. En connexion avec le corps, de façons qui ne sont pas statiques, rigides ou normalisées, les collections de van Herpen ouvrent le champ des possibles pour lentement se métamorphoser et se transformer pour ne faire qu'un. Stephen Seely réserve le terme de mode affective à « une mode

qui cherche à exploiter les capacités du corps à se transformer et se connecter (ex., l'émotion) afin de le forcer à se développer autrement » (2013 : 248). Les créations expérimentales de van Herpen peuvent être vues comme une invitation à engager sa porteuse dans un procédé créatif de développement, en transformant le corps, en prenant les mouvements des plis comme ils viennent. Plis après plis, plissés après froissés, ses créations imprimées en 3D créent un jeu de multiples devenirs, faisant avancer rapidement le corps humain dans un futur monde post-humain, qui a déjà commencé (Braidotti, 2013 : 182).

L'un des moments les plus utopistes dans la collection « Syntopia » est le masque qui accompagne l'une des robes. Le masque fragile est fait de plis transparents en cercles qui se meuvent avec les pas du mannequin. Les plis diffractent le visage du mannequin et potentiellement sa vision du monde autour d'elle. Son visage devient multiple, diffracté en plusieurs faces comme dans un jeu de miroirs. Alors que le visage humain est une des parties les plus sur-connotées du corps, ce design singulier challenge la conception même de ce qu'est un être humain. Cela repousse les frontières entre humain et non-humain. Cela produit un paysage onirique où le visage humain devient multiple, laissant derrière lui son individualité et se transformant en quelque chose entre les deux. C'est cette vision délicate qui montre que la mode peut-être visionnaire.

13. <https://www.irisvanherpen.com/haute-couture/syntopia>
14. Showstudio a réalisé une courte vidéo de la création de la collection : <https://www.youtube.com/watch?v=GSTRyPWRJpw>
15. <http://www.irisvanherpen.com/video>

RELIQUÉS 2502 FUTUR 251