



## Iris van Herpen

Le travail de la jeune créatrice néerlandaise Iris van Herpen (1984) est tout à fait exceptionnel dans le monde de la Haute Couture. Diplômée de l'ArtEZ Hogeschool voor de kunsten d'Arnhem en 2006, elle crée sa propre marque en 2007 après avoir débuté chez Alexander McQueen, à Londres. Très rapidement (dès 2009), elle reçoit ses premiers Dutch Media, Design et Fashion Awards et gagne une notoriété internationale lorsque la Chambre Syndicale de la Haute Couture parisienne lui ouvre officiellement ses portes en juillet 2011 pour la collection *Capriole*. En 2012, c'est au tour du Groninger Museum de lui consacrer une exposition. Conjuguant savoir-faire artisanal de haut niveau et techniques numériques de pointe (impression 3D), Iris van Herpen propose des robes radicalement nouvelles aux volumes étranges qui évoquent des univers organiques complexes. Le choix qu'elle fait de matériaux innovants – plastique à effet optique, gaze métallique, résine, cuir, polyamide, plexiglas – et leur traitement sophistiqué, engendrent des « objets » oniriques qui s'éloignent délibérément du vêtement et transforment les silhouettes en insectes, en végétaux ou autres structures vivantes, attrayantes ou repoussantes. Cette exploration au cœur de la matière et de sa mise en œuvre, conduite par la créatrice au travers de multiples collaborations – notamment avec les architectes Daniel Widrig, Isaie Bloch, Neri Oxman, Julia Koerner ou encore Philip Beesley –, débouche sur une nouvelle conception de l'ornementation, de la lumière et du mouvement qui animent de l'intérieur chaque tenue. L'inspiration naît au départ d'une structure, d'un matériau ou d'associations d'idées et non pas d'une forme décidée *a priori*. Van Herpen s'intéresse ensuite à la façon dont chaque unité se lie aux innombrables autres et aux vides subtils qui se créent entre elles. Fascinée par les mondes virtuels qui inspirent certaines de ses collections (*Radiation, Invasion*, 2009 ; *Escapism*, 2011), sensible aux phénomènes naturels (*Crystallization*, 2010 ; *Synesthesia*, 2010), à l'univers microscopique (*Micro*, 2012 ; *Hybrid Holism*, 2012-2013) ou bien encore aux émotions fortes qui nous habitent (*Chemical Crows*, 2008 ; *Capriole*, 2011), la créatrice cherche à rendre visible une réalité que nos yeux ne peuvent saisir, aux frontières de la mode, de l'art et de la science.

The work of the young Dutch designer Iris van Herpen (b. 1984) is unique in the world of fashion. After graduating from the ArtEZ Institute of the Arts in Arnhem in 2006, she created her own label in 2007 after first working for Alexander McQueen in London. Very early on, in 2009, she received her first Dutch Media, Design and Fashion Awards and emerged onto the international stage when the Chambre Syndicale de la Haute Couture in Paris officially opened its doors to her in July 2011 for the *Capriole* collection. In 2012 it was the turn of the Groninger Museum to devote an exhibition to her work. Blending outstanding traditional handicraft with cutting-edge digital technology (3D printing), Iris van Herpen presents radically inventive dresses whose extraordinary volumes evoke complex organic universes. Her choice of innovative materials – plastic with optical effects, metallic gauze, resin, leather, polyamide, plexiglas – and their sophisticated treatment give birth to dream-like “objects” that intentionally depart from conventional clothing and turn the silhouettes into insects, vegetables or other live organisms that can be as appealing as they can be daunting. This exploration at the heart of material and its implementation, conducted by the designer through numerous collaborations – notably with the architects Daniel Widrig, Isaie Bloch, Neri Oxman, Julia Koerner and Philip Beesley –, has resulted in a new conception of ornamentation, light and movement that animate each outfit from within. The designer's inspiration initially comes from a structure, a material or an association of ideas, and not from a predetermined form. Van Herpen then concentrates on the way in which each unit connects to the countless others and to the subtle voids created between them. Fascinated by the virtual worlds that inspired some of her collections (*Radiation, Invasion*, 2009; *Escapism*, 2011), and sensitive to natural phenomena (*Crystallization*, 2010; *Synesthesia*, 2010), to microscopic worlds (*Micro*, 2012; *Hybrid Holism*, 2012-13), and to the powerful emotions that inhabit us (*Chemical Crows*, 2008; *Capriole*, 2011), the designer seeks to make visible a reality that our eyes cannot seize, at the intersection of fashion, art and science.



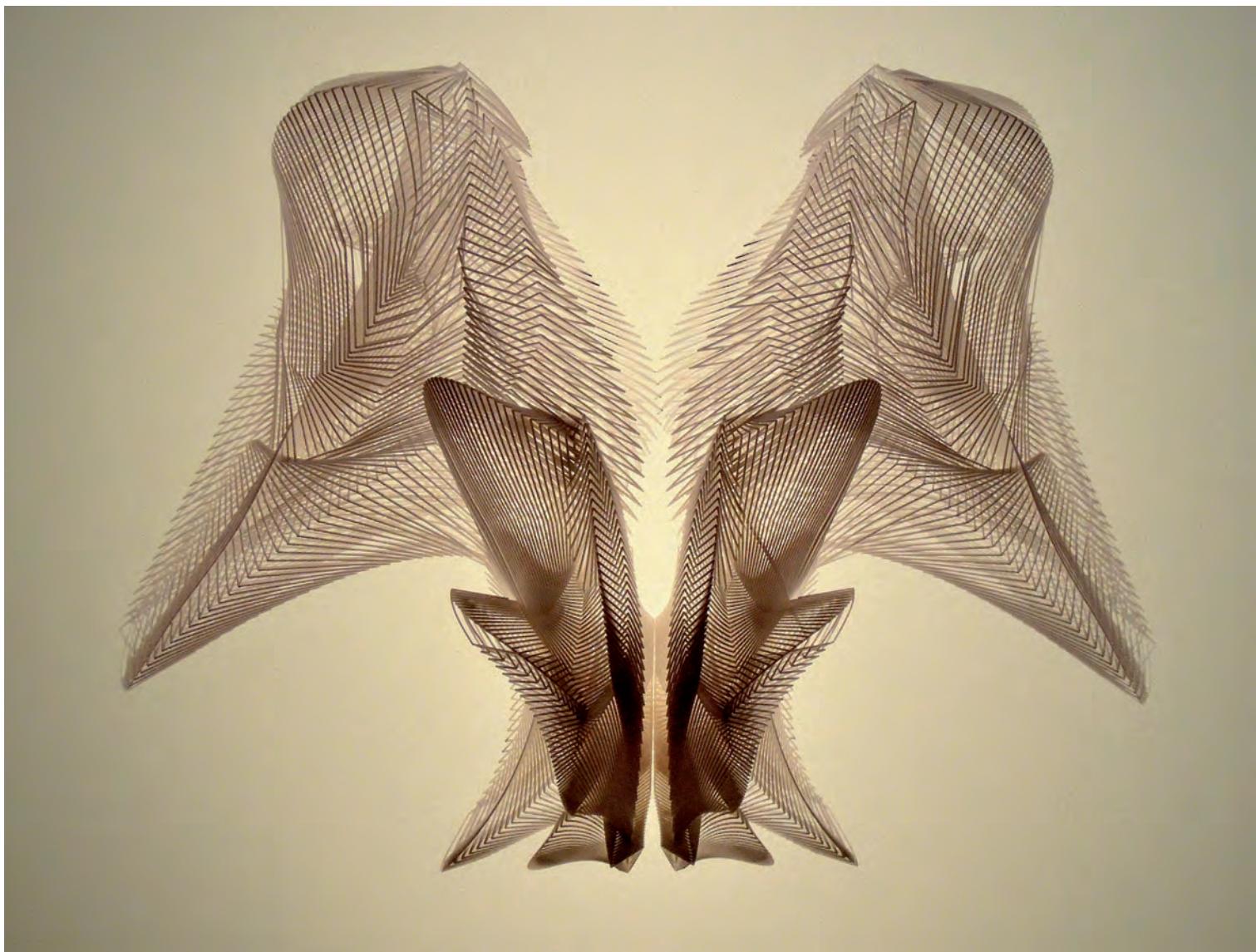
*CRISTALLIZATION*, 2010  
(COLLABORATION DANIEL WIDRIG)



*ESCAPISM COUTURE*, 2011  
(COLLABORATION DANIEL WIDRIG)



*SYNESTHESIA*, 2010



**ESCAPISM COUTURE, 2011**  
(COLLABORATION DANIEL WIDRIG)

### COLLECTIONS HAUTE COUTURE, 2008-2012

Virtuoses par la mise en œuvre de leurs matériaux et spectaculaires par la force plastique de chacune des pièces proposées, les collections d'Iris van Herpen concilient les techniques manuelles les plus sophistiquées de la haute couture et les technologies d'impression 3D (stéréo-Lithographie). Depuis ses premières collections *Fragile Futurity* (2007) et *Chemical Crows* (2008), la créatrice utilise et transforme des matières souvent étrangères au monde de la couture pour aboutir à des effets de dentelle et de nervures d'une extrême finesse : des « baleines de parapluie dorées » s'organisent en structures superposées comme les rémiges d'un corvidé (*Chemical crows*) ; des gazes de métal douces et souples engendrent des silhouettes semblables à des nuages de fumée (*Refinery Smoke*, 2008) ; du cuir couvert partiellement de feuilles de métal brillant conduit à des effets vibrants hallucinatoires (*Synesthesia*, 2010). Plusieurs des collections d'Iris van Herpen associent le modiste Stephen Jones, l'artiste Bart Hess, le fabricant de chaussures United Nude et les architectes Daniel Widrig pour les collections *Crystallization* (2010, avec Benthem Crouwel) et *Escapism* (2011), et Isaie Bloch pour *Capriole* (2011).

With their masterful use of materials and the spectacular visual force of each of the proposed pieces, Iris van Herpen's collections combine fashion's most sophisticated craftsmanship techniques with 3D printing technologies (stereolithography). Ever since her early collections *Fragile Futurity* (2007) and *Chemical Crows* (2008), the designer has used and transformed materials that are often foreign to the world of fashion to arrive at lace-like effects and extremely fine veining: golden umbrella ribs are fitted in superposed structures like the remiges of corvine birds (*Chemical Crows*); soft and supple strips of metallic gauze generate silhouettes similar to clouds of smoke (*Refinery Smoke*, 2008); leather partially covered with shiny metal sheets results in hallucinatory vibrant effects (*Synesthesia*, 2010). Several of Iris van Herpen's collections have involved the milliner Stephen Jones, the artist Bart Hess, the shoemaker United Nude as well as the architects Daniel Widrig for the collections *Crystallization* (2010, with Benthem Crouwel) and *Escapism* (2011), and Isaie Bloch for *Capriole* (2011).





VOLTAGE HAUTE  
COUTURE, 2013  
(COLLABORATION  
NERI OXMAN)



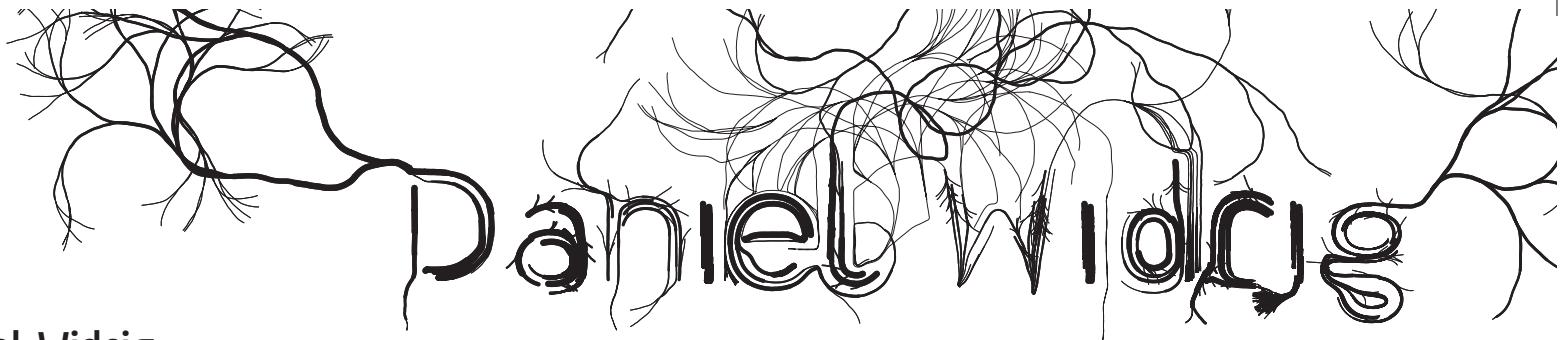
MICRO HAUTE  
COUTURE, 2012



### **HYBRID HOLISM, COLLECTION HAUTE COUTURE AUTOMNE-HIVER, 2012-2013**

Pour cette collection, Iris van Herpen s'inspire des micro-organismes ainsi que du projet *Hylozoic Soil* (2009) conçu par l'architecte canadien Philip Beesley, une installation immersive réactive dont les formes évoquent le plancton ou les micro-insectes. *Hybrid Holism* reprend à son compte les structures bio-mécaniques complexes des carapaces de ces êtres microscopiques. À cette fin, Iris van Herpen sectionne chacune des tenues en des centaines d'éléments articulés constituant une sorte d'exosquelette qui contient, contraint et protège le corps. Grâce à l'utilisation de bandes de cuivre miroitantes, de métal, de polymère UV, de feuilles d'acrylique transparentes et de cristaux de Swarovski, ces structures extrêmement brillantes qui réagissent à la lumière et au moindre mouvement semblent animées d'une vie propre. Obtenu à la fois de manière artisanale et par impression 3D en collaboration avec l'architecte Julia Koerner, les tenues s'imposent par leurs formes sculpturales, séduisantes voire repoussantes parfois.

For this collection, Iris van Herpen drew her inspiration from micro-organisms and Canadian architect Philip Beesley's *Hylozoic Soil* project (2009), a reactive immersive installation whose forms evoke plankton or micro-insects. *Hybrid Holism* appropriates the complex biomechanical structures of the shells of these microscopic organisms. For this purpose, Iris van Herpen divides each of the sets of clothes into hundreds of articulated elements composing a type of exoskeleton that simultaneously contains, constrains and protects the body. Thanks to the use of strips of reflective copper, metal, UV polymer, transparent acrylic sheets and Swarovski crystals, these extremely shiny structures that react to light and to the least movement seem to have a life of their own. Created using both handicraft and 3D printing technology in collaboration with architect Julia Koerner, the clothes stand out through their remarkably sculptural forms, forms that can be as appealing as they can be intimidating.



## Daniel Widrig

Daniel Widrig fonde son studio à Londres en 2009, après plusieurs années de travail au sein de l'agence Zaha Hadid Architects. Sa participation à une grande variété de projets, dont certains d'envergure (*Istanbul Masterplan*, 2006 ; *Abu Dhabi Performing Arts Center*, 2007), lui confère la capacité de croiser des échelles et des champs disciplinaires divers, conjuguant l'architecture (*Duhamel, Saarlouis*, 2011), le mobilier, la sculpture et la mode (à travers de plusieurs collaborations avec Iris van Herpen). Très tôt, Widrig est reconnu pour sa maîtrise et son utilisation prospective des outils numériques, qui lui valent le titre de Maya Master (2009). Le recours à des procédures de simulation informatique s'abstrait chez lui de toute tentation/ambition de formalisation précise du vivant pour s'inscrire dans une recherche d'ordre plastique, où l'expérimentation s'opère dans un dialogue entre moyens digitaux et analogues. Au biomimétisme, Widrig préfère la complexité tectonique et matérielle qu'autorisent les processus de recherche de forme, comme pour la chaise en bois *Brazil No. 2* (2009) dont les bifurcations structurelles définissent un ensemble d'une grande fluidité. Ces procédures contrôlées donnent corps à des généralogies hylémorphiques qui intègrent une part d'imprécision. À l'inverse de l'optimisation qui leur est inhérente, les structures récursives ainsi produites semblent dégénérer (*De-optimised Chair*, 2012) ; la matière s'amalgame, se boursoufle ou s'affine pour produire des artefacts mutants tels *Grid* (2012) ; elle s'infléchit et fluctue pour générer les colliers de l'ensemble *Kinesis* (2012) – proches des modèles créés avec van Herpen pour la collection *Escapism* (2011) –, ou la sculpture *The Art and Science of Supernatural Motion* (2013). Les *Tower Studies* étudient ces mêmes comportements matériaux à l'échelle architecturale, renforçant encore le flou instauré à petite échelle entre structure et ornement. Parallèlement à sa recherche, Widrig enseigne à la Bartlett School of Architecture (UCL). Primé (Swiss Arts Award, Feidad Merit Award et Prix de Rome), son travail a été largement exposé, notamment à Art Basel, au Gropius Bau Berlin, au Victoria & Albert Museum et au Salone del mobile (Milan, 2013).

Daniel Widrig founded his studio in London in 2009 after several years spent working at Zaha Hadid Architects. His participation in a wide range of projects, including some large-scale ones such as the *Istanbul Master Plan* in 2006 and the *Abu Dhabi Performing Arts Centre* in 2007 gave him the capacity to work on different scales and across various disciplines, combining architecture (*Duhamel, Saarlouis*, 2011), furniture, sculpture and fashion (thanks to his many collaborations with Iris van Herpen). Widrig was recognised early on for his mastery and prospective use of digital tools, earning him the title of Maya Master (2009). For him, the use of computer simulation procedures is not tied to any desire for precise formalisation of the living but takes place in the context of an exploration of a visual nature, where experimentation rests on a dialogue between digital and analogue means. Instead of biomimeticism, Widrig prefers the tectonic and material complexity made possible by the process of form research, used for instance for the wooden chair *Brazil No. 2* (2009), whose structural divisions characterise a highly fluid ensemble. These controlled procedures give shape to the hylomorphic genealogies that integrate a degree of imprecision. Contrary to the optimisation inherent in them, the resulting recursive structures seem to degenerate (*De-optimised Chair*, 2012); matter combines, swells up or grows thinner to produce mutant artefacts like *Grid* (2012); it curves and fluctuates to generate the necklaces found in the *Kinesis* ensemble (2012) – similar to the models created with Iris van Herpen for the *Escapism* collection (2011) –, or the sculpture *The Art and Science of Supernatural Motion* (2013). The *Tower Studies* examine this same material behaviour on an architectural scale, further blurring the distinction found on a small scale between structure and ornament. Next to his research, Widrig teaches at the Bartlett School of Architecture (UCL). He is also the recipient of numerous awards (Swiss Arts Award, Feidad Merit Award and Prix de Rome), and his work has been exhibited widely, including at Art Basel, the Gropius Bau Berlin, the Victoria and Albert Museum and the Salone del Mobile (Milan, 2013).



TOWER STUDY N°6, 2012



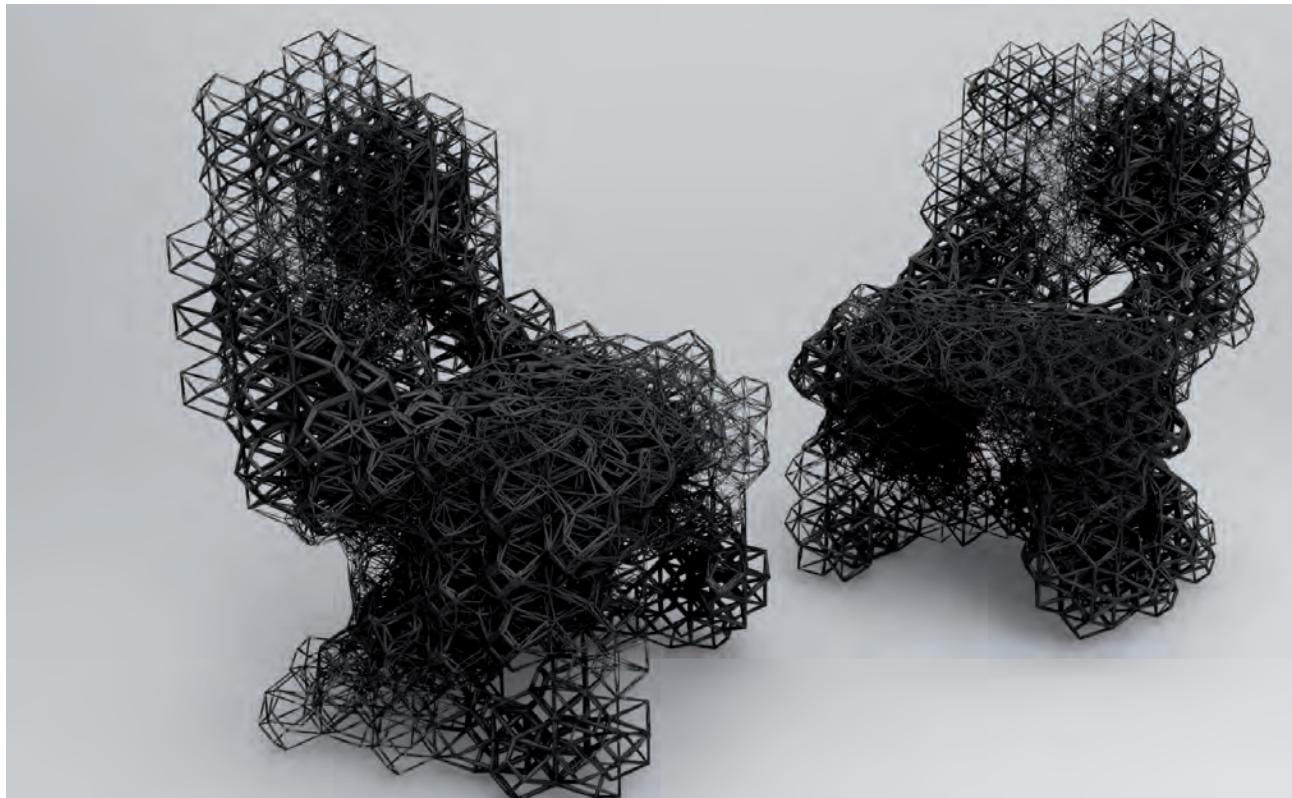
TOWER STUDY N°7, 2012



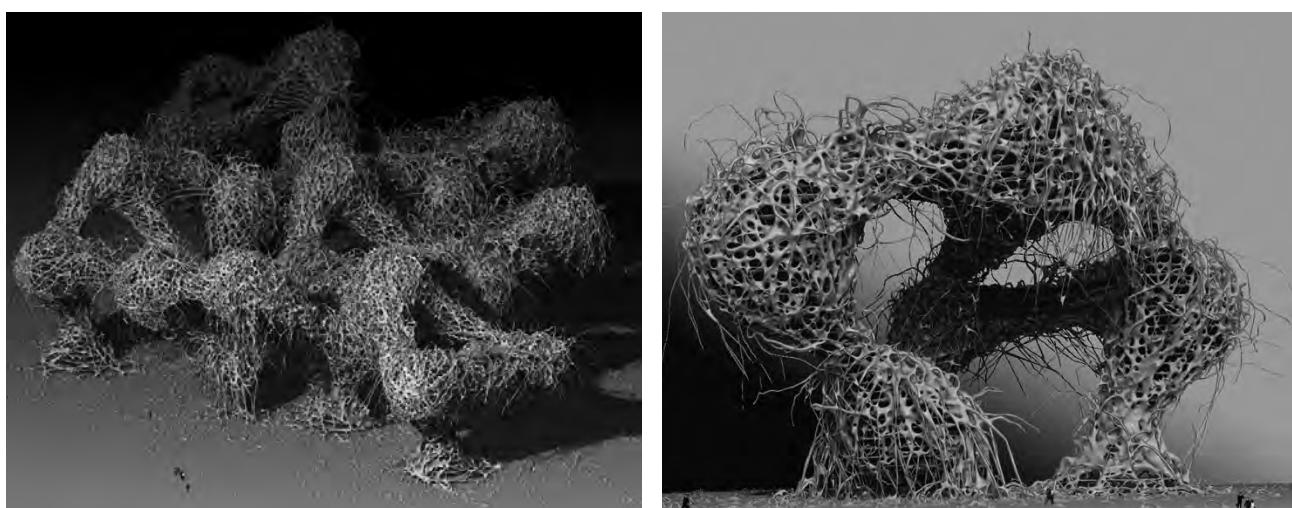
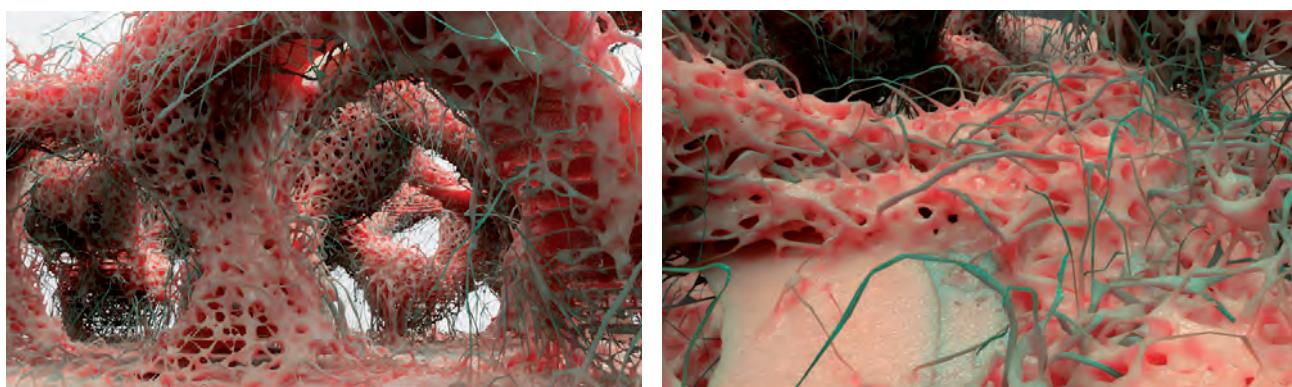
### **DEGENERATE CHAIR, 2012**

Les deux tabourets de *Degenerate Chair* prolongent l'expérimentation sur les structures récursives que Widrig mène à différentes échelles. Des trois pieds, la matière semble jaillir et bifurquer pour former un maillage tridimensionnel non optimisé, dont les nervures s'affinent ou s'épaissent jusqu'à créer un réseau dense. Celui-ci n'est pas sans rappeler les voûtes gothiques ; quasi sculptural, il semble avoir été généré par un procédé de soustraction de la matière. Là réside toute l'ambivalence de ces objets, encore renforcée par l'apparente légèreté de la résine translucide employée pour la réalisation. Malgré leur aspect massif, ces tabourets sont le fruit de la répartition dynamique de la matière dans un système instable ; les motifs qui les structurent sont tout à la fois ornementaux et structuraux.

The two stools that make up *Degenerate Chair* are a prolongation of the experimentation with recursive structures that Widrig has conducted on different scales. The material seems to spring from the three legs before bifurcating to create a non-optimised 3D network whose veins grow thinner or thicker to create a dense set of connections. The stools are reminiscent of gothic vaults; of an almost sculptural nature, they seem to have been created through the removal of matter. Therein resides the very ambivalence of these objects, an ambivalence that is heightened by the apparent lightness of the translucent resin employed in their fabrication. Despite their massive appearance, these stools are the fruit of the dynamic distribution of matter in an unstable system; their organising motifs are both ornamental and structural.



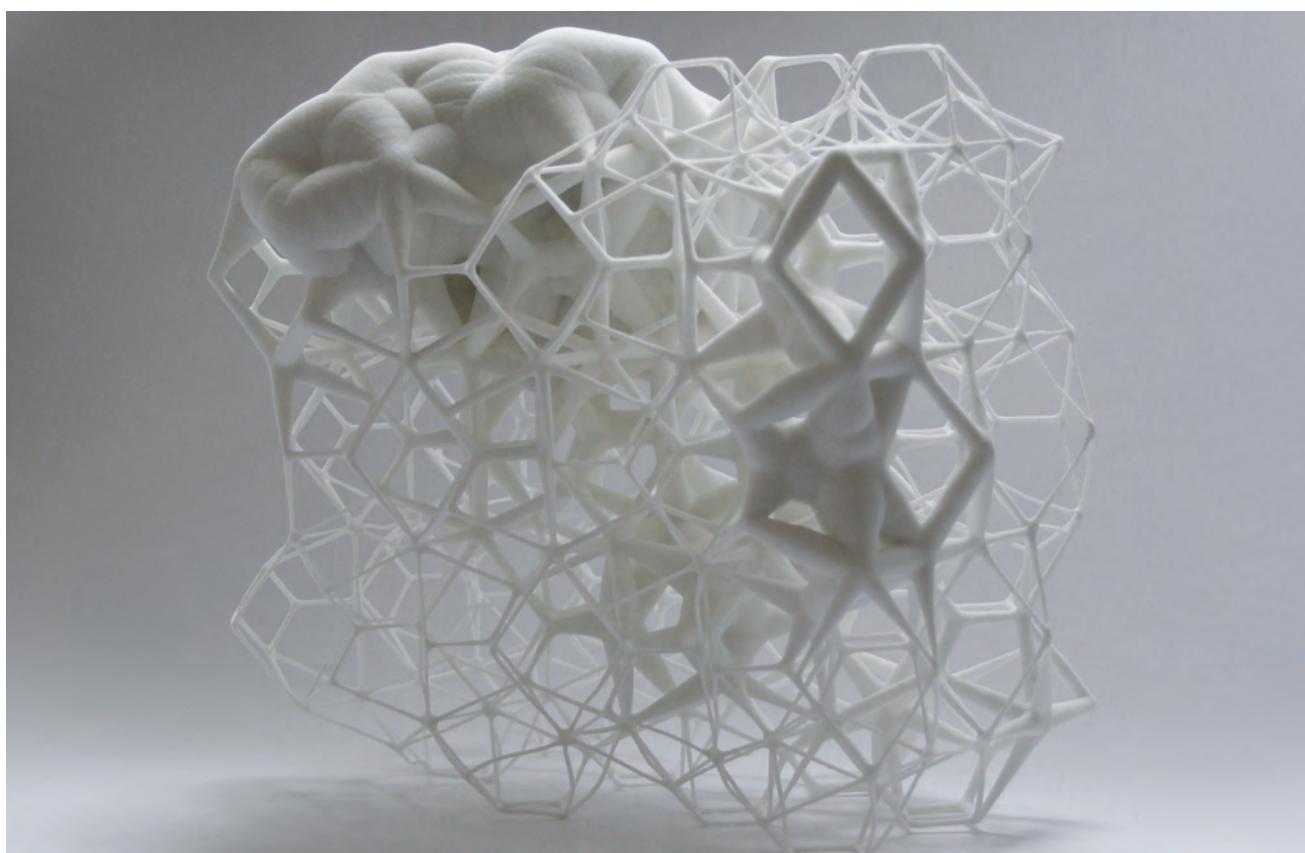
DE-OPTIMISED CHAIR, 2012



GAGA, 2012



KINESIS, 2012



GRID, 2012