

UNIVERSITÉ D'ARTS ET DESIGN

CLUJ-NAPOCA

Domaine de doctorat : Arts Plastiques et Décoratifs

THÈSE DE DOCTORAT

RÉSUMÉ

FASHION – WORK IN PROGRESS

Mode, de la création à l'incorporation

Coordinateur principal de doctorat :

Prof. Univ. Dr. Alexandru Alămoreanu

Coordinateur adjoint de doctorat :

Prof. Univ. Dr. Cornel Ailincăi

Doctorant : Lavinia Ban

CLUJ-NAPOCA

2012

Sommaire

Argument / 5

1. Fascination et magie de la mode / 9

2. De la théorie à la pratique de la mode

2.1. La théorie de la mode / 15

2.2. Est-ce qu'on peut rapprocher la théorie à la pratique d'habillement ? / 20

2.3. La mode comme profession / 23

3. Mode et culture du corps

3.1. Corps naturel / corps culturel / 26

3.2. Dans la recherche du corps idéal / 34

4. En atelier

4.1. Lest instruments, les matériaux, les techniques / 38

4.2. Le corps anticipé du designer / 46

4.3. De 2D à 3D – une anatomie imaginaire / 50

4.4. Les exercices d'imagination. L'habillement dans l'Orient versus l'Occident / 60

5. Modalité d'articulation de l'habillement sur le corps

5.1. Les techniques classiques / 63

5.1.1. Le drapement / 63

5.1.2. Le tailler / 66

5.1.3. Le mimétisme / 70

5.2. Les techniques alternatives / 73

5.3. L'autonomie de l'habillement – objet / 77

6. Quelles sont les dimensions du corps d'habillement ?

6.1. La surface / 83

6.2. La forme / 91

6.3. Le squelette / 97

7. « Culturalisation » du corps par manipulation extrême

7.1. Le camouflage, le potentiel, la falsification / 105

7.2. L'érotisme du corps / 108

7.3. Les habillements extrêmes et le corps transfiguré / 112

8. Formes d'adaptation et « habitation » de l'habillement

8.1. Le matériel brut de la mode – « les haillons » / 120

8.2. L'habillement, de sa création à son incorporation / 123

8.3. La mode et l'anti-mode / 129

9. Spectacle du corps habillé

9.1. *Performing Fashion* / 131

9.2. La mode et les spectacles alternatives / 135

9.3. Les médiateurs culturels : l'art, la danse, la photographie, la cinématographie / 140

10. Corps spectaculaire

10.1. Les mutations du regard / 144

10.2. Les mythes et les modèles contemporaines de la corporalité / 147

10.3. La mode et les influences *cyberpunk* / 155

11. Mode et utopie

11.1. Les orientations, les tendances et les méta-tendances contemporaines / 159

11.1.1. *Basic* / 160

11.1.2. *Vintage* / 161

11.1.3. *Transformer* / 162

11.1.4. Emotionnel / 164

11.2. Les objets « impossibles » / 165

11.3. *Think outside the box!* / 167

12. Comment imagine-t-on la mode et les corps de l'avenir ?

12.1. La science, la technique, l'illusionnisme / 170

12.2. De *fashion design* à *bio design* / 175

12.3. Une nouvelle morale de *fashion* – de la mode écologique à l'éthique de s'approcher vers le corps / 179

13. Sur mes projets

13.1. La mode en Roumanie / 185

13.2. *Eat Cake!* / 187

13.3 Autres projets / 200

13.3.1. Les maillots et les slips de bain / 200

13.3.2. Le Design de linge / 211

13.3.3. Le Fashion Salad / 215

Conclusions / 217

Bibliographie / 220

Annexes / 225

Résumé

Cette thèse reflète mes intérêts et curiosités dans le domaine de la mode. Etant moi-même un designer, j'ai commencé mon analyse d'un rapport de base présenté dans le répertoire de chaque créateur d'habillement – le rapport du textile avec le corps qu'il habille. Consultant la littérature de spécialité (et m'arrêtant en particulier sur les œuvres récentes), j'ai découvert une base théorique préalablement « chauffée ». La terminologie de *fashioned body*, *skin+bones*, *extreme beauty* annonce une orientation « corporelle » de la mode contemporaine.

J'ai observé en même temps que les études sur la mode ont la tendance d'ignorer la pratique de l'atelier. L'objectif de cette thèse est de créer un pont (nécessaire) entre la théorie et la pratique de la mode. La méthode que j'ai proposée, est une analyse orchestrale qui part « de l'intérieur ». En choisissant à analyser la mode avec les yeux de celui qui la pratique, j'ai utilisé principalement la méthode de l'observation, la comparaison, les expériences dans l'atelier. J'ai essayé à réaliser une sélection des principaux projets de l'évolution du designer contemporain et à les analyser par mon expérience.

L'œuvre s'adresse aux designers et aux passionnés effectivement engagés dans la mode. Je me suis particulièrement intéressée à l'évolution du designer de vêtements – de XX siècle jusqu'au aujourd'hui, mais j'ai également parcouru quelques références historiques considérées absolument nécessaires. Mon approche est synchronique et il réalise des connexions entre les sujets d'intérêt majeur dans la mode.

Les chapitres de mon œuvre reflètent mes préoccupations artistiques et ils soulèvent des questions. Comment s'articulent les vêtements sur le corps humains ? Pourquoi ont les vêtements une certaine forme et pas une autre ? Quelles sont les dimensions du corps à habiller ? Qu'est-ce que se passe vraiment dans l'atelier ? Mais au-delà de ses portes ? Pourquoi est-un designer plus valeureux que l'autre ? Quelle est l'importance du corps ? Pourquoi existe-t-il des pièces de culte ? Quand peut-on parler d'innovation ? Comment se présente-elle selon l'aspect du corps ? Quel est le futur de la mode ?

Au-delà de l'ambition de répondre à toutes ces questions, je vais essayer à souligner même la nécessité de leur formulation.

Cet œuvre a été structuré en 13 (treize) chapitres. Les premiers trois fonctionnent à rôle d'introduction, établissant le caractère et les éléments d'intérêts de cette recherche. Les quatre qui suivent, présentent les aspects essentiels du travail chez l'atelier de création des habillements.

Les chapitres 8, 9 et 10 analysent la mode au-delà de l'atelier comme spectacle interactif. Les chapitres 11 et 12 ont pris en examen les tendances de la mode et les futures orientations. Le dernier chapitre présente mes projets comme une interprétation personnelle des principes discutés au long de cet œuvre.

Le premier chapitre, **Fascination et magie de la mode**, est une introduction dans l'univers de la mode. En ce cadre, j'ai analysé les arguments visibles et « invisibles » de la mode, ses aspects « tangibles » et « intangibles », j'ai illustré les extensions de la mode et son rôle dans la culture contemporaine. La mode n'est plus une industrie financière, elle est aussi une *industrie culturelle* qui produit au-delà des vêtements, des images, des habitudes et des modèles esthétiques aussi. La fascination de la mode est justifiée par sa capacité de créer un univers séducteur, imaginaire par son habileté d'entrer en dialogue avec le corps humain et de produire du spectacle.

Dans le 2^e chapitre, **De la théorie à la pratique de la mode**, j'ai fait une brève analyse des théories de la mode, soulignant ses nuances au long du XX siècle et ses limitations vis-à-vis de la pratique d'habillement.

Si les premiers œuvres sur la mode essayaient à la définir après la moitié du XX siècle, la mode a commencé à être mise en relation avec d'autres domaines culturels : l'art, la littérature, la sociologie, etc., et la théorisation de la mode a acquis un autre sens. Les derniers deux ans, avec le développement de l'Internet et la « démocratisation » de l'information, l'intérêt pour la mode a connu une vrai boom, et les références se sont considérablement enrichies.

En me demandant comment pourrait-on approcher la théorie à la pratique de la mode, j'ai tiré la conclusion qu'il est possible seulement à travers une analyse « intérieure », en considérant la perspective de ceux qui travaillent, vivent, tâtonnent et font la mode. Selon moi, la mode ne devrait pas être vue comme un procès fini (comme elle est traité en général dans les œuvres théorétiques), mais comme une activité en plein développement (un procès *work in progress*). Le dernier chapitre analyse la position du designer dans le système de la mode contemporaine et ses attributions.

Analysant la profession de *fashion designer* et les autres professions complémentaires, j'ai illustré que la mode est un travail en équipe.

Le 3^e chapitre traite la **Mode et la culture du corps**. Avant de parler de la mode comme si on parlait d'un procès créatif, j'ai considéré nécessaire à faire quelques observations concernant le corps que la mode habille et articule dans la culture. J'ai fait distinction entre le

corps naturel e le corps culturel, illustrant que dans la mode il n'y a rien vraiment naturel. La mode « culturalise » le corps, révisant l'apparition et l'aspect, l'habillement et la taille et même la forme anatomique. La mode ne peut être limitée seulement aux vêtements. La mode se réfère aussi à autres manipulations du corps, telles que la coiffure, la manucure, le modelage du corps par exercices de *fitness*.

Le modèle du corps idéal (que j'ai analysé dans le sous-chapitre « Dans la recherche du corps idéal) est une référence majeure dans l'évolution de la mode, un concept situé dans les cas heureux à l'intersection entre les aspirations du public et les créations du créateur. En mode, ces aspirations succèdent rapidement d'une saison à l'autre : le « grotesque » d'hier et le « beau » de demain, « l'inacceptable » d'autre fois devient plus tard une question de *bon ton*. Les créateurs qui ont dicté l'histoire de la mode, sont les personnes qui ont contribué à l'articulation définitive de ces modèles idéaux.

A partir du 4^e chapitre de l'œuvre, on entre dans **l'atelier**. Il est naturel d'initier avec une brève présentation des matériaux et des instruments de travail. On continuera avec les observations sur le *corps anticipé* du créateur, en se référant au personnage auquel le créateur s'adresse et qui anticipe pendant le procès créatif, en utilisant des décors (*storyboards*) et en créant l'atmosphère (*moodboards*).

Le créateur d'habillement considère premièrement la translation du matériel plat (2D) au corps spatial (3D). La qualité et les moyens de cette transposition influencent directement la forme des vêtements. J'ai suivi cette articulation spatiale, son évolution dès sa naissance à la définition du prototype. Les principes de structuration des vêtements influencent directement leur image comme produits finis. En ce contexte, j'ai souligné la mutation majeure qui s'est produite dans le modèle du vêtement travaillé *sur mesure* chez l'atelier de création et jusqu'à la production industrielle de série et aux nouvelles technologies de la dernière décade.

J'ai considéré nécessaire à y introduire un sous-chapitre pour analyser les habillements de type occidental par rapport aux habillements non occidentaux, mettant en évidence les différences d'approche du costume et le rôle qu'il a joué dans les cultures orientales dans la revitalisation de la mode occidentale.

Dans le 5^e chapitre, les **Modalités d'articulation de l'habillement sur le corps**, je me suis référé aux techniques classiques de fabrication d'un vêtement et aux techniques alternatives (plus expérimentales). J'ai analysé les principes de la taille et du drapage, et bien l'approche mimétique de *second skin*. Les techniques alternatives analysées de plus sont : le bandage (Herve

Leger ou Una Burke), l'assemblage (Maison Marin Margiela, ligne artisanale), les textiles *spray-on* (Manuel Torres x FabriCan), technologie *rapidprototyping* (Iris van Herpen). Le dernier sous-chapitre de la thèse de doctorat couvre aussi la catégorie de l'habillement-objet, illustrant les objets de vêtements détachés du corps et à vie autonome (tels que les objets d'art et de design).

Quelles sont les dimensions du corps d'habillement ? Dans le 6^e chapitre, j'ai continué l'analyse fonctionnelle, essayant à faire une sorte de radiographie de l'habillement. Les trois sous-chapitres illustrent les composants de base de la morphologie d'un vêtement : la surface, la forme, le squelette.

Au chapitre surface, j'ai analysé les ressources matérielles textiles et le rôle de la création de « surface » dans les projets des créateurs. Dans le sous-chapitre qui traite la forme, j'ai présenté les volumétries des textiles et les types de silhouettes à articuler. Le sous-chapitre sur le squelette décrit la structure du vêtement, le rapport entre les renforcements, les suspensions, les tensions qui forment l'architecture du vêtement. J'ai analysé aussi par comparaison les structures d'habillement flexibles et rigides, intérieures et extérieures et la possibilité des vêtements sans squelettes.

Culturalisation du corps par manipulation extrême est un chapitre qui souligne le rôle de l'habillement dans le camouflage des imperfections corporelles, en valorisant les aspects et les caractéristiques individuelles, la distorsion de l'image et la falsification des réalités corporelles. La mode offre un cadre favorable pour les manipulations les plus différentes, à partir des corsets de type extrême à l'allongement des pieds et du cou, au largement des épaules ou à déformation de la tête.

La mode a un fort sous-aspect érotique et plusieurs des pratiques d'habillement absurdes en est justifiées. Les modèles radicaux tels que les modèles e Comme Des Garçons, Hedi Slimane, Thierry Mugler ou Alexander McQueen ont réussi à redessiner la silhouette humaine à travers les moyens d'habillement.

Dans le 8^e chapitre, **Forme d'adaptation et habitation de l'habillement**, j'ai montré que la mode « se fait » aussi au-delà du studio, se développant comme *un feed-back* entre les créations du créateur et l'attitude du consommateur. Partant du matériel brut de la mode (haillons dont j'ai suivi en atelier le développement de production et distribution sur le marché de consume), j'ai mis en évidence le rôle actif de son porteur dans la reconfiguration de ce vêtement. Le *feed-back* du marché, les ajustements et les inversions, le bricolage jouent un rôle de plus en plus important dans le travail des créateurs contemporains, en les inspirant.

En ce chapitre, j'ai commencé une discussion sur l'anti-mode, en soulignant l'impact des avant-gardes artistiques. Les créateurs d'avant-garde ont préféré à encourager les expérimentes, en cultivant un répertoire transgressif qui révisé nos automatismes et les conventions de s'habiller.

Ce chapitre illustre que la mode devrait être vue comme un procès interactif. La mode n'est plus une vitrine de contemplation d'habillements ; la mode est devenue le moyen dont on choisit à expérimenter les vêtements à habiller, transforme ou éloigner.

Puisque la mode est une industrie du spectacle, le **9^e chapitre** illustre le *Spectacle du corps habillé*, en se référant aux présentations des podiums et aux moyens de distribution des images de mode.

La mode peut être représentée sur le *catwalk* par *performance* ou spectacle alternatif. Les spectacles de la mode couronne le travail de la création des vêtements parce qu'au-delà de ceux-ci, ils représentent les nouvelles images du corps. J'ai fait toujours en ce chapitre un bref historique sur l'évolution du spectacle *catwalk*, à partir des présentations d'exclusivité de *haute couture* aux spectacles de masse.

Ensuite, j'ai analysé les spectacles alternatifs (ou les anti-spectacles) qui ironisent tous les stéréo-types du spectacle normal. Un type d'anti-spectacle de mode est le *show* virtuel réalisé par les créateurs Viktor&Rolf.

Dans les présentations de la mode, un rôle particulièrement important est attribué aux médiateurs culturels qui évaluent, filtrent et diffusent les propositions des créateurs (les revues de mode, la musique, le film, les photographies, les *blogger*). J'ai voulu souligner qu'en mode, la transaction ne se réfère pas seulement aux vêtements, mais à un ensemble d'images où le vêtement représente seulement le prétexte d'où un entier répertoire visuel complexe se développe.

Dans le 10^e chapitre, j'ai traité le **Corps spectaculaire** comme produit suprême de la mode, parce que la mode est moins sur les vêtements (objets) ; elle est plus de l'image du corps habillé, d'un style ou d'une posture emblématique à un moment. L'évolution du corps spectaculaire dans les discours de la mode doit être mise en relation avec les mutations du regard et les moyens de savoir illustrer la mode – par dessin, photographie, illustration automatisée. Le sport et la danse ont un rôle essentiel dans le développement du costume occidental et dans le modelage des nouveaux idéaux corporels.

Les modèles d'archétype qui dominent l'imaginaire occidental, se sont toujours réfléchis dans le travail des créateurs et dans les choix d'habillement. Le modèle de superhéros, des poupées et de la dive ou de *cyborg* provient du répertoire des créateurs et de leur effort de réinventer la « créature humaine ». Dans leur obsessions pour les représentations superlatives, les créateurs ont fait renaître le modèle du corps tribal (*punk, hip-hop* ou *indie*), du corps sportif (les athlètes et les super modèles des années '90) ; ils ont créé les corps hybrides (*le cyborg* à Mugler) et ils ont homologué le *look* anorexique (le style *heroine chic*) et le corps androgyne (de Grace Jones à Lea T.).

L'imaginaire SF a eu, aussi, une influence essentielle sur la mode. Le courant Cyberpunk a cultivé la modèle du personnage hybride qui préfigure les images des corps futurs.

Le 11^e chapitre – Mode et utopie explore les ressources de fantaisie de la mode. J'ai fait référence aux décors fantastiques mis en scène par des créateurs comme Alexander McQueen et à la tendance de la mode de dépasser ses limites, reconstituant la texture de notre réalité.

J'ai fait une brève présentation des tendances de la mode, en distinguant la « surface » et la « profondeur » de celles-ci, illustrant qu'au-delà des changements de saison véhiculés, il y a aussi des mutations fondamentales plus importantes. J'ai analysé quatre concepts d'actualité à une petite nuance d'utopie : habillement *basic*, style *vintage*, concept *transformer*, création émotionnelle.

Les objets impossibles qu'on rencontre dans le paysage de la mode contemporain, ont leur rôle – ils stimulent notre imagination. J'ai présenté quelques exemples paradoxales, telle que les *non produits* réalisés par Sruli Recht.

Dans le sous-chapitre « *Think outside the box!* », j'ai mis en évidence les solutions les plus attractives qui défient la « normalité », parce qu'en mode comme dans tous les autres domaines, les étapes les plus importants sont au-delà de toute sorte d'imagination. Dans le contexte de la mode contemporaine, le syntagme *think outside the box!* invite à la révision des conventions et des automatismes, au dépassement des limites et des lieux communs. A fin d'innover, les créateurs choisissent à partir de 0 (à voir les projets Iris Van Herpen ou CDG).

Le 12^e chapitre lance un défi d'intérêt maximum pour les créateurs : **Comment imagine-t-on la mode et les corps de l'avenir ?** L'image de l'habillement future est préfigurée à travers les tendances et les orientations majeures que j'ai analysé dans les chapitres précédents et elle ne peut pas ignorer les dernières innovations technologiques. On peut anticiper, mais pas

rigoureusement, parce que le développement de la mode n'est pas linéaire, en faisant des sauts comme il s'est passé avec les fibres synthétiques ou le fil élastique.

Dans le sous-chapitre « Science, technique, illusionnisme », j'ai analysé la déclaration d'un créateur qui met en doute le concept de *design correcte*. Marloes ten Bhomer se réfère à l'adoption des nouvelles technologies (par exemple *rapid prototyping*) qui préfigure une nouvelle génération de produits et un nouvel profil de créateur.

Le sous-chapitre « Fashion design à biodesign » illustre la tendance « d'internalisation » de l'objet d'habillement par des pratiques corporelles contemporaines. Le rôle du corset, des dresses transparentes, des décors d'habillement a suivi les nouveaux exercices et diètes, les rituels de beauté et les vieilles pratiques des tributs ou la chirurgie esthétique (agissant sur l'homme, le modifiant). En même temps, une nouvelle génération des créateurs expérimentant les vêtements dérivés des cultures bactériens qui pourrait substituer un jour les technologies habituelles de fabrication. La mode peut être vue comme une biotechnologie qui ne modèle pas seulement les vêtements, mais les corps et les identités.

J'ai insisté sur la dimension écologique de la mode qui reste une question problématique. L'éthique de la mode ne devrait pas se limiter à l'impact de l'industrie sur l'environnement où on vit, parce qu'elle implique les conditions de travail de ses réalisateurs, les droits des animaux et les effets des nouvelles technologies (*wearables*) sur le corps humain.

Avec le dernier chapitre, **Sur mes projets**, j'ai conclu de manière symétrique cette thèse, complétant la théorie avec un exemple pratique extrait de ma propre expérience comme créateur. J'ai analysé en particulier le procès de création et définition de l'objet de série, en me référant au segment de mode où j'ai travaillé de plus – linge intime et maillot de bain. J'ai suivi la série de maillot de bain *Eat cake!* dès l'étape de documentation, création, choix des matériaux et définition des prototypes jusqu'à la transposition finale et présentation au client.

J'ai présenté un projet *en ligne* dans un sous-chapitre, sur le blog Fashion Salad que j'ai développé en parallèle à cet œuvre de recherche et lequel m'a fourni une bonne partie du matériel illustré dans cet œuvre.

Dans les conclusions finales, j'ai repris les objectifs et les points d'intérêt de cet œuvre que j'ai structurée comme une recherche d'atelier adressée en particulier aux créateurs. La mode est un milieu créatif particulièrement complexe sans possible d'épuisement par une approche

théorique. J'ai résumé les particularités de cette recherche et la possibilité de la développer ensuite.

Mots clés: mode, designer / créateur, design d'habillement, atelier, corps, matériel, techniques, structure, taille, drapage, forme, silhouettes, style, objet, industrie de la mode, culture, idéal, technologie, esthétique, fonctionnel, avant-garde, tendances, anti-mode, spectacle, alternatif.