

La mode et l'IA

Leon Kerkhofs



Il fut un temps où la mode était une main, une intuition, un geste. Aujourd'hui, elle explore de nouveaux langages. Les technologies s'invitent peu à peu dans les studios, les défilés, les vitrines. L'intelligence artificielle, entre autres, commence à chuchoter des idées aux créateurs, à recomposer des formes, à prédire des goûts. Parfois en collaboration, parfois en autonomie.

Mais dans cet univers où l'image peut précéder la matière, où le code flirte avec le croquis, une question demeure : qu'est-ce qui fait encore la force d'un vêtement ? Surtout dans l'univers de la haute couture, où chaque couture, chaque excès, chaque silence a un sens. Où, surtout, chaque pièce — aussi folle, minimaliste ou sculpturale soit-elle — finit toujours par naître entre les doigts d'un artisan. Ce sont des mains humaines qui cousent, qui coupent, qui retouchent, qui sentent le tissu. Alors pourquoi céder le processus créatif à une machine, si l'ultime magie reste celle du geste ?

La mode a toujours été un champ de métamorphoses — mais elle a aussi toujours eu peur de se perdre en se transformant. Elle célèbre la nouveauté, idolâtre la jeunesse, mais lui ferme souvent les portes. Et si elle a longtemps été portée par le désir pur de création, la beauté, elle semble aujourd'hui, trop souvent, guidée par la rentabilité, les chiffres, les clics. Dans ce contexte, l'IA arrive comme un outil parfait : rapide, rentable, spectaculaire. Mais est-ce vraiment ce dont la mode a besoin ? Ou ce dont elle a peur de se passer ?

Ici a droit on voit une chemise en soie, pour obtenir le design j'ai coupé une vieille chemise en deux et j'ai emballé le bras avec la moitié du dos. après j'ai construit un nouveau dos, j'ai patronné, decoupé et assemblé le tout dans ce soie vert.



Introduction personnelle

Je m'appelle Leon Kerkhofs, j'ai 21 ans.

J'ai commencé à faire des vêtements à l'âge de quatorze ans. Mon père avait trouvé une vieille machine à coudre Singer d'occasion et me l'a offerte. Il m'a encouragé à l'explorer, voyant que j'avais déjà un certain intérêt pour le style — mais plutôt parce qu'il trouvait que je passais un peu trop de temps sur mon iPad.

C'est comme ça que j'ai commencé, en autodidacte. J'ai appris à fabriquer des vêtements en les démontant d'abord, en les observant, en comprenant leur logique. Pendant quatre ans, accompagné de quelques livres et de vidéos glanées ici et là, j'ai construit peu à peu une compréhension solide de la coupe et de la construction. Cela m'a permis d'entrer assez naturellement dans l'univers de la mode, au point d'intégrer la Cambre et d'y suivre les deux premières années du cursus.

Aujourd'hui, c'est à travers ma collection de bachelier et l'organigram qu'y se retrouve que je vais tenter d'exprimer — ou peut-être de questionner — mon intérêt (ou mon désintérêt) pour l'intelligence artificielle dans la mode. Je creuse pas trop l'aspect technique de mes pièces, les images parlent pour eux.

Ici on voit une reconstruction d'un tailleur, j'ai déplacé tout pour que les espaces 2D sont habité, comme l'espace entre la doublure et l'extérieur. Tout les espaces déjà rempli sont vidé, comme la manche.





Construire sans dessin : l'émergence d'une collection en 3D »

Ma collection, que j'ai intitulée « **Le Monde et les Bras** », est une collection masculine de six silhouettes prêt-à-porter, inspirée par le travail de l'artiste bruxellois **Michel François**. Ce que j'ai surtout retenu de son travail, c'est l'accent mis sur le corps humain — mais paradoxalement à travers une forme d'absence plutôt que de présence — ainsi que sa manière de laisser une part au hasard dans l'œuvre finale.

Cela n'a pas été une démarche évidente, car les vêtements sont toujours conçus pour un corps, et la mode, dans sa dimension technique, est une discipline très contrôlée. Sur une table à patron, on travaille souvent au millimètre près, et de nombreux défauts, invisibles au regard extérieur, peuvent exister, soit parce qu'ils ont été corrigés, soit parce qu'ils sont trop subtils.

À partir de la méthode et des principes de Michel François, j'ai défini quatre règles qui, paradoxalement, m'ont enfermé dans un cadre précis — ce qui m'a paradoxalement permis de me libérer pour expérimenter et tester beaucoup. Ensuite, j'ai fait une sélection rigoureuse des résultats.

Ce qui porte et tient la collection, ce sont: une intention claire dans le protocole et le cadre, une grande place laissée à l'intuition dans le processus, la réinterprétation constante au sein même de l'univers du vêtement — travailler, retravailler, déplacer des éléments —, ainsi que jouer avec le volume, remplir ce qui est plat et vider ce qui est plein. Enfin, et surtout, rien n'a été créé à partir d'un dessin préalable : tout a été directement construit en 3D, sur le mannequin ou sur la table à patron.

Ce fut donc un défi difficile : créer une collection cohérente, fidèle à l'esprit de l'artiste, tout en restant portable, désirable, et surtout, en portant ma propre signature.

Ici on voit un tailleur croisé qui quand on le sert de dos, s'écrase complètement, on obtient des volumes ou on les attends pas.



1. S'inspirer: L'inspiration n'a pas de source unique

Analyse contextuelle et sensibilité visuelle comme point de départ

Pour moi, l'étape de l'inspiration a été relativement naturelle. Un cadre nous était donné : celui d'un artiste vivant, contemporain. Et cela tombait bien — il y a deux ans, j'étais profondément marqué par la rétrospective de Michel François au Bazar. Son travail m'était resté en tête. Je suis donc parti de cette impression vivante pour aller plus loin : j'ai lu tous les livres disponibles, regardé ses entretiens, ses vidéos, mais au final, c'est surtout le temps passé à observer, à ressentir, à analyser ses œuvres qui m'a permis de m'immerger pleinement dans son univers.

En parallèle, mon œil est depuis longtemps influencé par certaines formes dans la mode. Pas forcément de manière directe, mais par accumulation. Je suis sensible à des types de vêtements précis, des archétypes masculins qui, selon moi, ont su traverser le temps — parce qu'ils portent en eux quelque chose d'universel, de juste, de nécessaire.

Concernant l'IA, si certains outils comme **DALL-E** ou **Midjourney** peuvent générer des images rapidement, ils manquent souvent de profondeur conceptuelle (El-gammal et al., 2017). L'intuition reste irremplaçable.

L'inspiration, en vérité, est une chose floue. Elle peut surgir de partout, et elle est différente pour chacun. Un son, un souvenir, une lumière sur un mur, une photo trouvée par hasard — il n'y a pas de règle, et c'est ce qui fait sa beauté.

Dans tout cela, l'intelligence artificielle n'a que très peu de place. S'inspirer, dans mon processus, demande du silence, du doute, de la lenteur. L'IA peut peut-être générer des associations d'images ou des suggestions visuelles à partir de mots-clés — mais elle ne saura jamais ce que c'est que de rester figé devant une œuvre pendant vingt minutes, ou de sentir une émotion inexplicable surgir face à un objet ou un tissu.

L'inspiration ne se programme pas, et surtout, elle ne s'optimise pas.

Ici on voit une veste ou le corps habite l'espace entre l'extérieur et la doublure, tout la veste se pose sur les épaules, les bras sont emballés par les manches de la doublure et les vraies manches. le devant est achevé comme une veste de sport en satin

2. Recherche visuelle: Construction d'un univers de collection

Sur ce point, je me retrouve dans ce que Rick Owens a dit un jour : « Don't do moodboards, you need to just make, make, make. » Je pense qu'il a raison. Il faut d'abord comprendre ce qu'on fait avec ses mains, son esprit, son instinct — avant même de pouvoir y injecter sa propre voix.

Cette année, ma recherche visuelle a donc été quasiment inexistante, du moins dans le sens classique du terme. Je n'ai pas passé des semaines à compiler des images ; j'ai plutôt élaboré mes propres protocoles, comme une série de règles internes qui ont remplacé le besoin de références extérieures. Cela m'a permis d'entrer directement dans la matière.

Cela dit, je reconnais que pour d'autres approches, plus iconographiques ou conceptuelles, la recherche visuelle reste essentielle. Et dans ce cadre-là, l'intelligence artificielle peut effectivement jouer un rôle intéressant. Des outils comme **Moodbord.ai** et **Mymap.AI** permettent de trouver et assembler rapidement des images à partir d'idées ou d'associations de mots-clés. Ils peuvent aider à faire émerger des atmosphères, tester des directions visuelles, ou même explorer des styles qu'on n'aurait pas forcément imaginés soi-même.

Dans les maisons de mode aujourd'hui, même les plus prestigieuses, une grande partie du travail préparatoire est assurée par des jeunes stylistes très qualifiés, qui passent des heures sur **Photoshop**, ou à construire des univers visuels à partir de Pinterest. Dans ces contextes où l'image est reine, l'IA peut s'insérer comme un outil d'accélération, ou de variation.

Mais pour moi, l'image arrive après le geste. La recherche visuelle n'a de sens que si elle est ancrée dans une pratique réelle. Et aucun algorithme, aussi puissant soit-il, ne pourra remplacer cette confrontation directe entre l'idée et la matière.

Ici on voit un manteau ou il se passe la même chose que la première chemise, le dos emballe le bras, la vraie manche bascule sur le devant. Ceci m'ammène à une absence de corps.



3. Début d'idée: les mains comme seul plan

Méthodologie de développement conceptuel : intuition, volume, narration
Pour moi, ce qui rend une collection ou une marque vraiment forte, c'est l'idée — la vision derrière, l'ensemble. Mais cette vision est quelque chose de profondément subjectif, que chacun construit à sa manière.

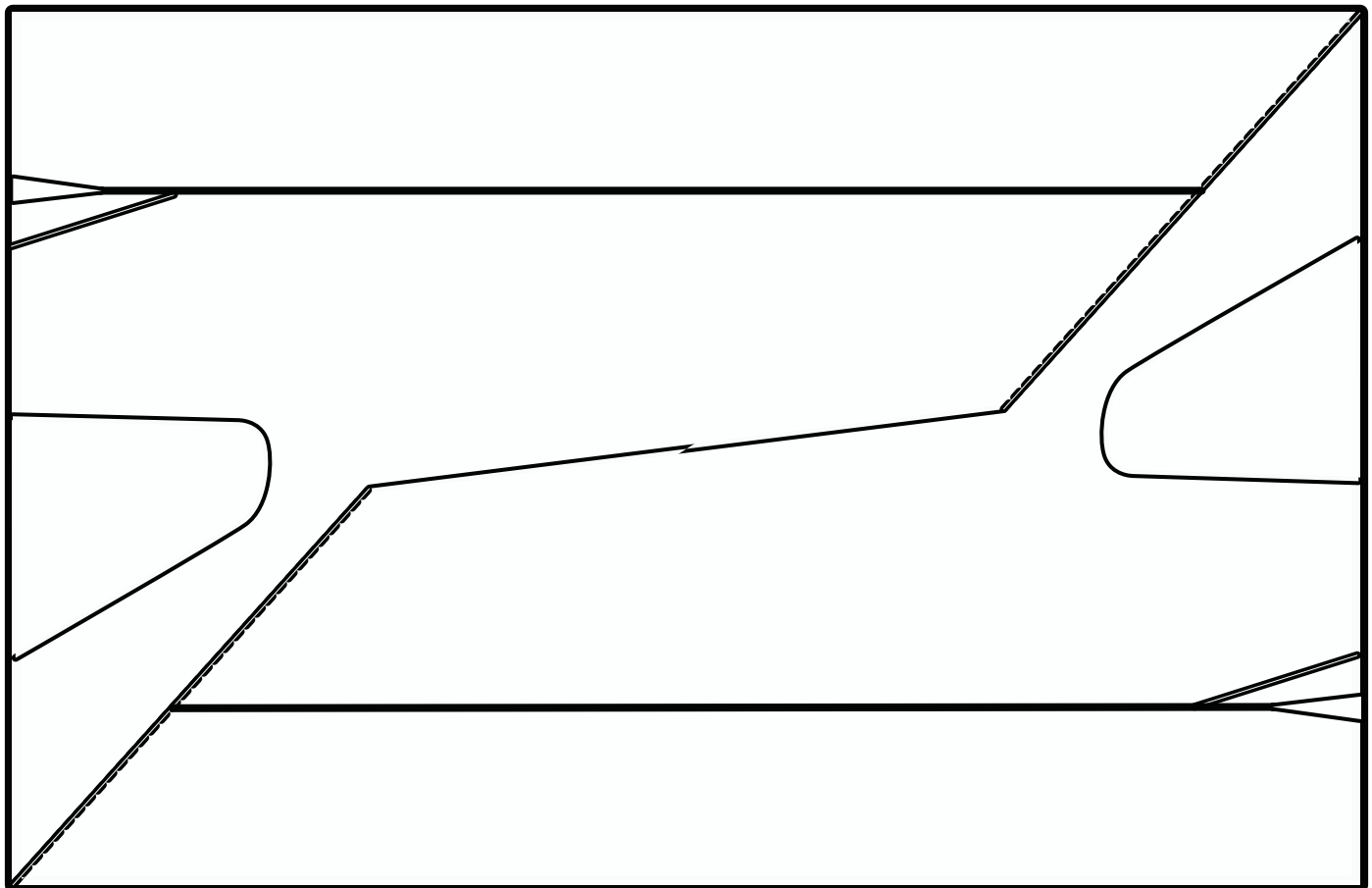
Il n'y a pas de recette. Dans mon cas, cette idée s'est forgée grâce au cadre que je m'étais imposé dès le départ. Ces règles, ces contraintes, m'ont permis de travailler de manière très intuitive : les pièces ont presque coulé d'elles-mêmes entre mes mains. Ce n'est qu'en avançant dans la pratique, en testant, en ajustant, en laissant une part de hasard intervenir, qu'une cohérence globale a émergé.

À ce stade, l'intelligence artificielle ne m'a été d'aucune utilité. Je n'ai trouvé aucun outil qui puisse dialoguer avec cette manière instinctive et mouvante de créer. Mais cela ne veut pas dire qu'elle est inutile pour tout le monde. L'avantage est indéniable, notamment pour les grandes maisons, mais comme le souligne la designer Iris van Herpen : « la technologie doit servir la création, pas la supplanter » (Van Herpen, 2019).

J'utilise d'ailleurs moi-même **ChatGPT** pour m'aider à structurer et reformuler ce texte — puisque ma langue maternelle est le néerlandais. Dans ce cas précis, l'IA me permet de m'exprimer plus clairement dans une autre langue, de rendre mes idées plus précises et cohérentes, sans pour autant intervenir dans leur contenu profond.

Cela montre bien qu'à certaines étapes, elle peut être un outil précieux — non pas de création, mais de traduction, de clarification, de soutien.

Ici on voit un pantalon tailleur entièrement coupé d'un rectangle de tissu. C'était très difficile d'arriver à cette coupe, mais c'est un défi qui m'a donné ce design intéressant et inattendu.





4. Réalisation des toiles: De la main à la machine

Arriver à la première toile, c'est souvent là que l'idée commence à prendre corps. Pour moi, ce moment reste profondément physique : c'est dans l'espace, sur la table, sur le mannequin, que les choses se décident. L'attitude, la tombée, les équilibres, même la météo de l'atelier — tout entre en jeu. Et cette étape demande énormément de tests, d'essais ratés, de retours en arrière. C'est un temps long, mais nécessaire.

Dans ce contexte, l'arrivée de **CLO 3D** a été une vraie révolution pour beaucoup. Ce logiciel permet de simuler en temps réel des vêtements en 3D sur des avatars : on peut tester différentes matières, volumes, finitions, sans jamais devoir acheter ou couper un seul tissu. Il suffit de cliquer pour voir un pantalon bouger, un manteau tomber, un ourlet se tendre ou se déformer.

On peut même y animer des corps, vérifier si un vêtement est réellement portable, détecter les tensions, les erreurs de coupe. Et surtout : on peut y créer une pièce en 3D, puis en extraire directement le patron, prêt à imprimer. Le tout pour environ 50\$ par mois.

Ce gain de temps et d'argent est considérable, notamment pour les jeunes créateur(rice)s ou les studios en phase de développement. De plus, même l'étape du patronage gradé (l'adaptation à différentes tailles) y est grandement facilitée.

En somme, **CLO 3D** permet une forme de prototypage accéléré, presque futuriste. Mais malgré toutes ses qualités, il a aussi ses limites. Pour l'utiliser correctement, il faut déjà avoir une connaissance approfondie de la construction de vêtements — sinon, la simulation devient simplement un jeu graphique.

Et puis, il y a ce risque : celui de voir disparaître petit à petit l'approche artisanale, manuelle, celle où l'on apprend de ses erreurs en touchant, en cousant, en décousant. La matière a une mémoire que les écrans ne reproduisent jamais totalement.

J'ai moi-même longuement réfléchi à l'idée d'utiliser CLO pour ma collection cette année. J'ai exploré ses possibilités, étudié son fonctionnement. Mais au final, vu la nature très intuitive, expérimentale, presque hasardeuse de mon processus — où je pars souvent d'une pièce déjà existante pour la déconstruire —, j'ai compris que cet outil ne correspondait pas à ma manière de faire.

Mon travail repose sur le contact direct avec le tissu, avec la gravité, avec le geste. Et pour cela, aucun avatar ne remplace une toile sur un vrai mannequin.

5. Sélection textile : entre intuition, contrainte et outils intelligents

La sélection des matières est un cas à part. C'est un domaine fondamental dans le développement d'une collection, mais aussi extrêmement complexe. Et pour être honnête, ce n'est pas mon point fort. Certain(e)s commencent leur projet en ayant déjà la matière idéale en tête, d'autres — comme moi — l'approchent plus tard, une fois que les volumes sont fixés et que l'intention est claire.

Dans tous les cas, la matière n'est pas un simple support : elle influence directement l'attitude du vêtement, sa qualité perçue, son mouvement, son énergie. Ce moment du processus varie énormément selon qu'on soit étudiant(e) ou marque établie.

Un(e) étudiant(e) a souvent besoin de quelques mètres seulement ; il se fournit chez des revendeurs ou dans des magasins de tissu. La contrainte est surtout budgétaire, mais aussi très libre, car il n'y a pas d'enjeu de production ou de vente.

À l'inverse, une marque doit penser en termes de fournisseurs industriels, de cohérence de stock, de reproductibilité et de logistique. Cela implique une démarche plus rigoureuse : on cherche des compositions précises, des palettes maîtrisées, des textures constantes.

C'est dans ce cadre plus commercial que certaines IA spécialisées ont commencé à avoir un vrai impact, notamment pour la recherche textile assistée. Voici quelques outils parmi les plus avancés et pertinents :

- **CLO 3D**

Fonction : simulation textile ultra-réaliste dans des prototypes numériques.

Avantage : permet de tester directement une matière sur un vêtement virtuel en mouvement, en évaluant tombé, volume, texture et comportement sans gaspiller de tissu.

Limite : ne permet pas de trouver ou commander de vraies matières ; c'est un outil de visualisation.

- **Frank by Material Exchange**

Fonction : assistant intelligent pour le sourcing textile.

Avantage : analyse les tendances, compare les prix, prend en compte les critères de durabilité et les délais de livraison. Possibilité de recevoir des échantillons physiques via une "sample box".

Limite : nécessite une certaine familiarité avec les processus industriels pour en tirer tout le potentiel.

- **Fabric Finder – Genie Pro**

Fonction : moteur de recherche et comparateur de tissus.

Avantage : permet de trier les tissus selon leurs caractéristiques, comparer les fournisseurs, lire des avis et prioriser les options durables.

Limite : davantage axé sur les besoins des marques que sur une recherche artistique ou expérimentale.

- **AI Fabric Pattern Changer**

Fonction : projection réaliste de motifs et textures sur vêtements numériques.

Avantage : évite de multiplier les prototypes physiques, visualisation rapide des rendus imprimés ou tissés.

Limite : n'intègre pas le toucher ou le poids réel du tissu, donc peu utile pour les choix sensibles ou instinctifs.

Le choix des matières est l'un des aspects les plus complexes et personnels du métier, un vrai défi pour l'IA. Des outils comme Frank by Material Exchange ou Fabric Finder aident les marques à sourcer efficacement, en tenant compte de la durabilité et des tendances (Material Exchange, 2023). Mais aucune intelligence artificielle ne peut encore remplacer la sensibilité humaine face au toucher et à la qualité des textiles.





6. Production: De l'atelier personnel à la chaîne industrielle

Pour ma collection, toute la production s'est déroulée dans ma chambre, réalisée entièrement à la main, pièce par pièce. Cette méthode artisanale me permet de garder un contrôle direct sur chaque détail, d'ajuster, de réparer, de façonner le vêtement au fil du temps. C'est un luxe possible pour un(e) créateur(ice) indépendant(e), mais ce n'est qu'une toute petite partie du spectre de la production dans l'industrie de la mode.

Pour les marques établies, la production est un processus bien plus complexe et fragmenté.

Un seul vêtement passe souvent entre les mains de plusieurs ouvriers, machines spécialisées, voire différentes usines situées dans plusieurs pays. Cette chaîne doit être soigneusement coordonnée, du patronage à la coupe, de la confection à l'emballage.

L'intelligence artificielle commence à s'immiscer dans cette organisation, avec des outils qui facilitent la conception, la collaboration et le pilotage des processus :

- **The Fabricant**

Fonction : création de designs allant du sketch à des images photoréalistes grâce à une IA assistante.

Avantage : permet de visualiser rapidement des concepts numériques très pous-

sés, utile pour la présentation et la communication.

- **Mercer**

Fonction : gestion collaborative des projets et de la production.

Avantage : coordonne les équipes, attribue les tâches, et suit les partenaires de production en temps réel.

- **Six Atomic**

Fonction : optimisation de la chaîne d'approvisionnement avec simulations 3D et production à la demande.

Avantage : réduit les stocks, améliore la flexibilité et l'adaptabilité de la production.

Pour la réalisation des dessins techniques, surtout dans une approche classique, l'outil **OpenArt.ai** peut s'avérer très pratique : il permet de transformer facilement des images en croquis précis, ce qui accélère la préparation des fiches techniques indispensables à la fabrication. Cependant, pour des designs complexes, avec des volumes atypiques ou des détails artisanaux, ces logiciels ne sont pas encore au niveau nécessaire ; ils restent limités pour capter toute la richesse d'un projet original.

Ainsi, si la production industrielle gagne en automatisation et en outils digitaux, la maîtrise humaine demeure cruciale, notamment dans la traduction des idées en vêtements tangibles.



7. Finalisation: l'IA entre virtualité et réalité

La phase de finalisation regroupe toutes les étapes de mise en scène du vêtement : casting des modèles, styling, shootings photo, éditoriaux, défilés. Ces moments clés permettent de donner vie à la collection, de la rendre désirable et tangible pour le public et les acheteurs.

Pour la séance photo dont les images figurent dans ce document, j'ai moi-même réalisé le casting avec les options disponibles, et choisi le photographe, un de mes proches, avec qui j'ai pu parfaitement communiquer ma vision et ce que je souhaitais transmettre visuellement.

L'intelligence artificielle y joue désormais un rôle de plus en plus visible. Des outils comme **Resleeve.ai** permettent de générer des images ultra-réalistes de vêtements portés par des modèles numériques. Ces technologies offrent la possibilité de présenter rapidement des looks complets, sans avoir à organiser un shooting coûteux ou mobiliser un casting entier.

Des innovations comme resleeve.ai montrent l'avancée de l'IA dans la simulation réaliste des vêtements sur modèles, une technologie déjà utilisée par **Zara** et **H&M** qui ont acquis des clones digitaux de modèles pour des campagnes futures (Vogue Business, 2024). Toutefois, cette virtualisation pose des questions éthiques importantes sur la représentation et la diversité (Takahashi, 2023).

Cependant, ces avancées posent plusieurs questions importantes. D'abord, la perte progressive du contact humain et de la spontanéité que seule une vraie séance photo peut offrir.

Ensuite, le risque d'uniformisation des images, où les mannequins numériques, aussi parfaits soient-ils, peuvent gommer la diversité et la singularité des corps réels.

Enfin, la question éthique de la reproduction des traits d'une personne sans contrôle total, ainsi que l'impact sur les emplois dans les secteurs du mannequinat et du styling.

Toutefois, comme le souligne la chercheuse dans le marketing digital, Kate Crawford, « l'automatisation ne doit pas écraser la singularité des marques » (Crawford, 2021).

Ainsi, même si l'IA révolutionne la finalisation des collections, elle soulève des débats autour de l'authenticité, de la créativité et de l'humanité dans la mode.

Conclusion: L'intelligence artificielle dans la mode : un outil au service de l'humain, mais pas un substitut

L'intelligence artificielle s'impose aujourd'hui comme un acteur incontournable dans l'univers de la mode, notamment dans les secteurs de la production, du prototypage, du marketing et de la vente. Elle offre des solutions innovantes, rapides et souvent économiques qui révolutionnent les méthodes traditionnelles.

Pour autant, mon expérience personnelle dans la création artisanale et intuitive, surtout dans un cadre aussi spécifique que la haute couture, montre que l'IA ne peut et ne doit pas tout faire.

La mode est avant tout une discipline humaine, où la sensibilité, l'imprévu, la main et le regard d'un créateur sont irremplaçables. Le travail manuel, la recherche tactile des matières, la spontanéité dans la construction du vêtement et l'interaction avec le corps humain sont des dimensions que la machine ne maîtrise pas encore pleinement.

L'IA doit donc être pensée comme un complément, un facilitateur qui peut décharger les créateurs de tâches répétitives, leur offrir des visualisations rapides et améliorer certaines phases techniques, tout en laissant la place à la créativité et à l'humain.

Il est important que la mode garde ce lien fort avec l'artisanat et l'authenticité, même si elle accueille les avancées technologiques. Le vrai défi est de trouver l'équilibre juste entre innovation et tradition, entre efficacité et émotion, pour que la mode continue d'être un langage vivant, riche et singulier.

Comme le note le designer Thom Browne : « la machine peut aider, mais c'est la main humaine qui donne vie à un vêtement » (Browne, 2020).

La quête d'un équilibre entre innovation technologique et artisanat reste au cœur des enjeux contemporains.

