

Textile, papier, pixel : Repenser les sources en histoire de la mode et du vêtement à l'ère du numérique.

2025.

par **MERLIN Angèle**

Sorbonne Université (ED124), Centre André Chastel (UMR8150)

Histoire de la mode et du vêtement

« Création vestimentaire et création digitale : vers une réinvention des modes et des apparences à l'ère du numérique ? » sous la direction de MAVRIDORAKIS Valérie (Sorbonne Université) et CERMAN Jérémie (Université d'Arras)

Introduction

Traditionnellement, l'étude de l'histoire de la mode et du vêtement s'appuie sur des *artefacts* matériels tels que des textiles, des accessoires et des croquis sur papier, ainsi que sur des archives institutionnelles, principalement constituées de lookbooks, d'articles, de communiqués de presse, de cartons d'invitation et autres documents physiques. Cependant, depuis les années 1980, l'essor du numérique, de l'ordinateur, d'Internet, des logiciels de modélisation, des réseaux sociaux, de l'impression 3D et d'autres méthodes de fabrication commandées par ordinateur a donné lieu à des vêtements digitaux et *phygitaux*¹ (en réalité augmentée), ainsi qu'à des défilés et des mannequins virtuels.

Pour illustrer cette évolution, une chronologie peut être établie, débutant avec les premières expérimentations numériques d'Elisabeth de Senneville (1946-) en 1982 et de Thierry Mugler (1945-2022) dans les années 1990. Par la suite, l'intégration des technologies dans la mode s'intensifie, avec des créations audacieuses comme la robe télécommandée d'Hussein Chalayan (1970-) en 2000 ou le défilé avec hologramme d'Alexander McQueen (1969-2010) en 2006. Ces avancées ouvrent la voie à des approches plus complexes, comme la modélisation et l'impression 3D utilisées par Iris van Herpen (1984-) à partir de 2010, ou encore aux défilés vidéoludiques de Balenciaga par Demna Gvasalia (1981-) en 2021. Actuellement, des créateurs comme Romain Gauthier ou Andrea Albrizio portent ce projet vers une mode résolument numérique. Ces œuvres s'accompagnent de sources elles aussi numériques qui, bien qu'importantes pour comprendre la création de mode contemporaine, demeurent souvent exclues des cadres institutionnels. Dès lors, face à l'absence d'archives adaptées, il est essentiel de se demander quelles sont les ressources documentaires pouvant être mobilisées pour retracer l'histoire de cette production vestimentaire immatérielle, voire éphémère.

Ce questionnement s'inscrit dans les enjeux contemporains liés à l'impact des outils numériques sur le processus de dématérialisation de l'objet vestimentaire, ainsi que dans le

¹ Le terme *phygital*, issu de la contraction des mots « physique » et « *digital* », désigne une forme de production ou d'expérience mêlant des éléments issus à la fois du monde matériel et de l'univers numérique. Informel, il est principalement utilisé dans les milieux du marketing, du design et de la mode. Voir BOUCHET ET AL., 2024, pp. 78-82.

renforcement des liens entre art et mode, notamment à travers les références aux arts numériques. Dans cette perspective, cette réflexion s'articule autour de trois axes : d'une part, les limites des archives traditionnelles face à ces nouvelles pratiques ; d'autre part, l'exploration des plateformes numériques comme sources alternatives ; enfin, les pistes envisagées pour penser une valorisation patrimoniale et théorique de l'immatériel.

I. Les limites des sources traditionnelles

L'émergence des créations numériques met en lumière les limites des sources textiles et papier. Dans un article intitulé « L'avenir du patrimoine de la mode est numérique », Ninke Bloemberg, conservatrice du département textile au Centraal Museum d'Utrecht affirme : « le défilé de mode d'un musée d'aujourd'hui est numérique »². En 2022, l'institution néerlandaise inaugure l'exposition *Du patron au polygone*, s'intéressant à l'évolution des techniques de conception, depuis les patrons papier jusqu'aux vêtements numériques générés par ordinateur. En collaboration avec l'entreprise Studio PMS, les collections du musée sont numérisées afin de mettre en mouvement les modèles anciens, jugés trop fragiles pour être mannequinés et exposés. Cette démarche débouche sur un premier constat : celui de la nature périssable des textiles et, par conséquent, des sources traditionnelles. L'exposition tente ainsi de dépasser ces limites en proposant au public des œuvres numériques contemporaines, comme celles de Tess van Zalinge, ainsi que du premier NFT, signé Stéphane Duquesnoy, ayant intégré les collections nationales.

Malgré cet effort, un déséquilibre subsiste entre les sources matérielles bien conservées et les créations numériques, souvent mal documentées, comme en témoigne cette citation de la conservatrice :

Parmi les avantages de ces technologies, notons également qu'elles apportent de la « vie » et du mouvement à un vêtement, et contribuent à une forme de préservation

² BLOEMBERG, 2024.

du patrimoine de la mode. L'une des difficultés rencontrées tient cependant encore au processus laborieux d'élaboration et à la préservation durable des fichiers³.

Cette citation révèle implicitement la hiérarchisation qui s'opère au sein des institutions. Les vêtements physiques, considérés comme des objets authentiques, bénéficient d'une reconnaissance patrimoniale immédiate. À l'inverse, les œuvres immatérielles, réduites ici à de simples « fichiers », sont perçues comme secondaires. Leur dimension artistique étant éclipsée par des considérations techniques. Cette perception est accentuée par l'évocation d'un « [...] processus laborieux d'élaboration et de préservation durable », soulignant en outre une lacune documentaire significative. Cette contrainte affecte, aujourd'hui, l'étude d'un pan de l'histoire de la mode contemporaine.

Par exemple, les défilés virtuels d'Elisabeth de Senneville ou de Thierry Mugler, emblématiques de l'émergence du numérique dans la mode, ne subsistent aujourd'hui que par quelques mentions dans les archives papier, sans aucune trace visuelle. Cette absence peut être attribuée à leur caractère novateur pour l'époque, ainsi qu'au manque de moyens techniques et de sensibilisation à la conservation du numérique.

Pourtant, cette lacune persiste encore actuellement, comme le démontre la présentation virtuelle organisée par Balenciaga le 6 décembre 2020, en pleine crise de la Covid-19. Lors de cet événement, 300 invités ont reçu un casque de réalité virtuelle pour découvrir la collection Automne 2021 sous la forme d'un jeu vidéo intitulé *Afterworld: The Age of Tomorrow*⁴. Ce dispositif leur proposait d'explorer un monde futuriste situé en 2031. Le parcours, mêlant environnements urbains et naturels, présentait les cinquante looks à travers des avatars intégrés à la narration du jeu. Contrairement aux pièces de haute couture de Balenciaga, soigneusement archivées, ces créations numériques n'ont pas été intégrées dans des collections muséales. Il convient finalement de noter que cette problématique n'est pas unilatérale, et il serait injuste d'attribuer toute la responsabilité aux musées. Comme l'explique Claire Eliot, chercheuse spécialisée dans les textiles connectés, dans son article « Pour un artisanat numérique de la mode », les maisons de mode elles-mêmes sont

³ BLOEMBERG, 2024.

⁴ BALENCIAGA.COM, S.D..

souvent assez réticentes à adopter ces outils numériques. D'un côté, la création digitale relève surtout de l'ingénierie, loin de la création artisanale manuelle qui fait la renommée de la couture. De l'autre, et comme elle l'écrit : « le numérique est collaboratif et remet complètement en question le fonctionnement du système de la mode tel qu'il existe depuis des dizaines d'années »⁵. Face à l'ensemble de ces problématiques, ces œuvres restent confinées à des espaces en ligne, ce qui fragilise leur pérennité et limite leur reconnaissance comme patrimoine culturel. Enfin, bien qu'elles échappent à la fragilité matérielle du textile ou du papier, elles restent vulnérables à l'obsolescence technologique et à leur dépendance envers des entreprises privées.

II. Les plateformes numériques comme sources alternatives

Cette situation invite à reconsidérer le rôle des plateformes numériques, non plus comme de simples outils promotionnels, mais comme des sources potentielles pour enrichir les archives. À ce sujet, Claire Eliott écrit dans l'article susmentionné : « Le numérique est devenu une façon de mettre l'accent sur l'expérience utilisateur. [...] Cette digitalisation reste néanmoins cantonnée au domaine commercial et marketing »⁶.

En effet, il est intéressant de sortir de cette dimension mercantile pour concevoir les réseaux sociaux et les blogs spécialisés comme des sources alternatives. Ils deviennent des archives vivantes documentant la création vestimentaire contemporaine par le biais de publications et de métadonnées, c'est-à-dire les informations descriptives qui accompagnent ce contenu, comme le texte ou l'image, ainsi que les détails tels que la date, l'heure, la localisation, les hashtags, les *likes*⁷ ou les commentaires.

Ce concept est théorisé dans l'article « La plateformes de la mode⁸ » écrit en 2022 par Nick Rees-Roberts et Fabrice Rochelandet. Ce terme désigne l'organisation croissante de

⁵ ELIOT, 2017, pp. 93-8.

⁶ ELIOT, 2017, pp. 93-8.

⁷ « Anglicisme. Indication par laquelle quelqu'un signifie qu'il apprécie un contenu sur Internet ». Voir DICTIONNAIRE.LEROBERT.COM, S.D..

⁸ REES-ROBERTS ; ROCHELANDET, 2022, pp. 9-22.

l'industrie autour de plateformes numériques, qui influencent à la fois l'économie et la culture. Les auteurs prennent notamment l'exemple d'Instagram, qu'ils identifient comme un acteur majeur ayant bouleversé la mode en prenant une place centrale autrefois occupée par la presse. L'interface assume désormais le rôle d'un intermédiaire clé, valorisant les créations à travers leur diffusion massive. Ce phénomène, qualifié de réintermédiation, ne transforme pas seulement la manière dont la mode est produite et documentée. Il redéfinit également les sources disponibles pour l'étudier, en faisant des plateformes des espaces où s'écrit une partie de son histoire, comme le souligne cette citation :

L'usage massif des plateformes comme Instagram et TikTok et l'accès relativement aisé à leurs fonctionnalités donnent potentiellement une visibilité plus forte à la création indépendante ou alternative et aux minorités par une contestation plus forte des prescripteurs traditionnels et une recherche de diversité et de pluralisme dans les expressions et les formes de la mode⁹.

Ces réflexions trouvent une résonance particulière dans le cas des créateurs émergents, dont la visibilité et la documentation dépendent largement de ces environnements numériques. Le travail de Romain Gauthier¹⁰, artiste queer pluridisciplinaire basé à Paris, témoigne de cette dynamique. Connu pour ses recherches autour de la mode numérique, il conçoit des vêtements et des accessoires virtuels ou imprimés en 3D, pensés pour explorer les identités hybrides. Son œuvre a notamment été remarquée lors de la saison 2 de l'émission *Drag Race France*, à travers une collaboration avec la drag queen Punani. Il réalise un set d'accessoires activés à l'aide d'un QR Code imprimé sur ses boucles d'oreilles. Il a également été présenté dans l'exposition *Habeas Corpus*, qui s'est tenue lors de la seconde édition de *Palais Augmenté* en juin 2023 au Grand Palais Éphémère. Cependant, ce sont ses publications sur Instagram, mêlant textes et images, qui permettent de constituer un véritable corpus de sources primaires. Leur accessibilité rend possible une immersion dans son processus créatif et ses réalisations. De plus, certaines de ses métadonnées offrent des

⁹ REES-ROBERTS ; ROCHELANDET, 2022, pp. 9-22.

¹⁰ FISHEYEIMMERSIVE.COM, S.D..

éléments permettant d'analyser la réception du public. Les interactions recueillies, notamment les likes et les commentaires, enrichissent la compréhension de ces pratiques.

Ainsi, sans la valorisation des réseaux sociaux, les recherches sur ce sujet seraient considérablement appauvries en sources. Bien que ces contenus permettent de retracer une trajectoire artistique souvent absente des radars institutionnels, ils posent aussi des défis méthodologiques : la fiabilité des sources, l'instabilité des données, l'effacement possible, l'absence de cadre archivistique, les biais algorithmiques, etc.

III. Pistes pour une valorisation de l'immatériel

Dans ce contexte, quelles solutions peuvent être envisagées pour valoriser ces nouvelles ressources documentaires et les intégrer pleinement à l'histoire de la mode et du vêtement ?

Cette question est également abordée par Ninke Bloemberg dans « L'avenir du patrimoine de la mode est numérique » :

La frontière entre mondes physique et virtuel est de plus en plus floue. [...] Cette évolution témoigne-t-elle de la convergence entre conception physique et numérique, domaines qui s'apporteraient mutuellement une valeur ajoutée ?¹¹

Cette interrogation invite à considérer des dispositifs muséographiques hybrides, dépassant la dichotomie entre le tangible et l'intangible. Les institutions muséales peuvent apprendre à croiser les éléments matériels et numériques. Par exemple, en utilisant des écrans interactifs, des vêtements augmentés, des reconstitutions 3D, etc.. Récemment, l'exposition *Screenwear : Exploring Digital Fashion* qui s'est tenue au Design Museum de Den Bosch et *L'intime, de la chambre au réseau sociaux*¹² au Musée des Arts décoratifs de Paris, ont mis en application ces innovations dans leur scénographie.

¹¹ BLOEMBERG, 2024.

¹² PARIS, 2012.

Toutefois, au-delà de l'intégration des objets numériques eux-mêmes, se pose surtout la question de leur documentation. En collectant et regroupant systématiquement ces métadonnées, les institutions pourraient constituer une nouvelle typologie d'archives, mieux adaptée aux spécificités de la recherche sur la mode à l'ère du numérique. Ces archives, enrichies par des données descriptives et contextuelles, contribuent à légitimer les œuvres immatérielles comme objets d'étude historiographiques. Pour autant, cette valorisation de la mode numérique nécessite également une réflexion méthodologique. Dans le rapport intitulé *Une stratégie nationale pour la collecte et l'accès aux archives en France à l'ère numérique* rédigé en 2017 par Christine Nougaret¹³, vice-présidente du Conseil supérieur des Archives, cette dernière insiste sur l'importance d'évaluer et sélectionner les archives électroniques. Appliqué à l'histoire de la mode, cela passe par la formation à des approches adaptées permettant de lire, analyser et interpréter les métadonnées qui accompagnent les œuvres numériques, qu'il s'agisse de défilés et de vêtements virtuels ou en réalité augmentée.

Enfin, une transformation durable ne saurait être envisagée sans collaboration entre acteurs publics et privés. Comme le stipule l'article 6 de la *Charte sur la conservation du patrimoine numérique* de l'UNESCO¹⁴ :

[...] Ce sera plus facile si les créateurs, titulaires du droit d'auteur, et les détenteurs de droits voisins et autres parties prenantes travaillent en coopération à la définition de normes communes compatibles et qu'ils partagent les ressources¹⁵.

Cette coopération intersectorielle rappelle la nécessité de standardiser les pratiques et de mutualiser les ressources. Elle apparaît d'autant plus pertinente dans le champ de la mode, où l'association entre les savoir-faire archivistiques institutionnels et les innovations technologiques ouvrirait la voie à des archives numériques pérennes. En rendant possible la conservation, l'étude et la transmission d'objets immatériels, cette alliance donnerait enfin à

¹³ NOUGARET, 2017.

¹⁴ UNESCO, 2009.

¹⁵ UNESCO, 2009.

l'histoire de la mode les moyens de documenter les formes éphémères et hybrides qui redéfinissent le vêtement à l'ère du numérique.

Conclusion

À l'heure où les créations vestimentaires migrent du textile au pixel, l'absence de supports institutionnels adaptés met en lumière deux défis majeurs : la fragilité des matériaux textiles et papiers, et l'éphémérité des œuvres numériques. Ces limites, loin de s'exclure, doivent être pensées comme complémentaires. En facilitant l'accès au patrimoine de la mode, la numérisation peut, comme nous l'avons vu, révéler des histoires multiples, tout en enrichissant la documentation et la valorisation de ces ressources. Répondre à ces enjeux implique d'adopter une approche hybride qui valorise autant les objets matériels que les créations immatérielles. Les plateformes numériques, bien qu'éphémères et vulnérables, offrent des archives vivantes qui, si elles sont accompagnées de méthodologies adaptées et d'une collaboration intersectorielle, peuvent devenir des sources durables pour l'histoire de la mode contemporaine.

À une époque où certaines plateformes numériques font l'objet de menaces de suppression, comme en témoigne le cas de TikTok aux États-Unis ou les tensions entre le géant META et l'Union européenne en 2022, la question de la préservation des œuvres numériques devient d'autant plus pressante. Ce patrimoine, ainsi que les traces qu'il engendre, demeure susceptible de disparaître de manière soudaine et irréversible.

Bibliographie

Catalogue d'exposition

MACEL, 2024

L'intime, de la chambre aux réseaux sociaux, Paris, Musée des Arts décoratifs de Paris, du 15 octobre 2024 au 30 mars 2025, (Christine MACEL, Paris, Gallimard, 2024)

Article de revue

ELIOT, 2017.

ELIOT, Claire, « Pour un artisanat numérique de la mode », *Sociétés*, n° 137, 2017, pp. 93-98.

REES-ROBERTS ; ROCHELANDET, 2022.

REES-ROBERTS, Nick ; ROCHELANDET, Fabrice, « La plateforme de la mode », *Réseaux*, n°234, 2022, pp. 9-22.

Chapitre d'ouvrage

BOUCHET ET AL., 2024.

BOUCHUT, Fabienne, et al., « Outil 11. Le présentiel « phygital » », dans Fabienne BOUCHUT Isabelle CAUDEN ; Frédérique CUISINIEZ ; Jonathan TRONCHET, *La boîte à outils des formateurs*, Malakoff, Dunod, 2024, pp. 79-82.

Consultation en ligne

BALENCIAGA.COM, S.D..

Balenciaga, « AUTOMNE 21 - AFTERWORLD: THE AGE OF TOMORROW », [Balenciaga.fr](https://www.balenciaga.com/fr-fr/automne-21?srsId=AfmBOoqHkBQWWEtIAWWjctwMCjgPAb7QLqClzHT2k8SHI7bG3ZFOH7ap), [En ligne], mis en ligne non daté, consulté le 05 janvier 2025. (Disponible à l'adresse : <https://www.balenciaga.com/fr-fr/automne-21?srsId=AfmBOoqHkBQWWEtIAWWjctwMCjgPAb7QLqClzHT2k8SHI7bG3ZFOH7ap>)

[En ligne] <<http://...>> [consulté le jj mm aaaa]

BLOEMBERG, 2024.

Ninke, Bloemberg, « L'avenir du patrimoine de la mode est numérique » (Trad. Anaïs Largent), *In Situ*, n°52, 2024. [En ligne] < <http://journals.openedition.org/insitu/40495>.> [consulté le 08/01/2025]

DICTIONNAIRE.LEROBERT.COM, S.D..

« Like », [Dictionnaire.lerobert.com](https://dictionnaire.lerobert.com). [En ligne] <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/like#google_vignette> [consulté le 07/01/2025]

FISHEYEIMMERSIVE.COM, S.D..

« Romain Gauthier », [Fisheyeimmersive.com](https://fisheyeimmersive.com). [En ligne] <<https://fisheyeimmersive.com/portrait/romain-gauthier/>> [consulté le 07/01/2025]

NOUGARET, 2017.

NOUGARET, Christine, *Une stratégie nationale pour la collecte et l'accès aux archives en France à l'ère numérique*, rapport gouvernemental, rendue le 24 mars 2017. [En ligne] <<https://francearchives.gouv.fr/article/28204701>> [consulté le 07/01/2025]

UNESCO, 2009.

UNESCO, *Charte sur la conservation du patrimoine numérique*, 2009. [En ligne] <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529_fre> [consulté le 03/01/2025]