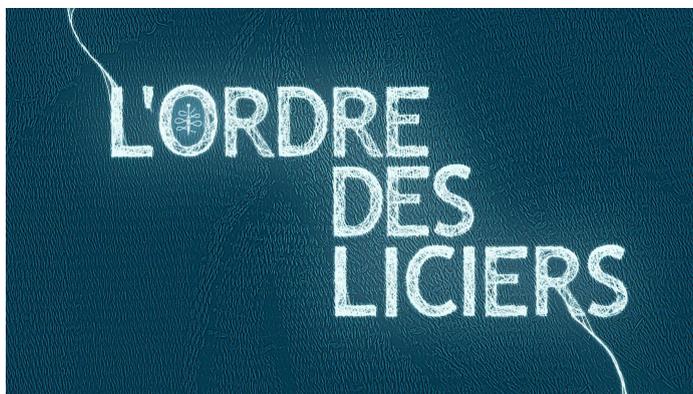


visuel projet

tapixerie est une recherche prospective qui questionne les potentiels applications de la tapisserie de lice. En s'appuyant sur les qualités sensorielles et immersives de l'objet tissé, tapixerie détourne les techniques de tissage et établit des liens avec les technologies actuelles. Mobilisant les techniques de tissage comme un langage, tapixerie invite aux interactions collectives et hybrides. Par un jeu de codage, d'encodage puis de décodage, le geste du licier se dévoile, la matière tissée se touche et la tapisserie s'augmente.



visuel mémoire

L'Ordre des liciers est un récit fiction qui embarque le lecteur à la découverte des grandes époques de la tapisserie de lice, à la rencontre des artisan.e.s d'art et de leur précieux savoir-faire. Aux côtés de Morgan et grâce à *l'Esmoires*, technologie futuriste qui permet de voyager dans le temps, une autre histoire de la tapisserie est révélée, à rebours de l'image conservatrice produite autour des métiers d'art. Impliqué dans les processus de création, Morgan initie le lecteur aux gestes et aux techniques de tissage et le sensibilise aux enjeux et aux contextes de production. Dialoguant entre techniques du passé et technologies contemporaines, L'Ordre des liciers propose un autre regard sur l'un des plus vieux métiers au monde et questionne les notions de création, d'innovation et de transmission.