



Lauriane Obry

Mastère Spécialisé Création et Technologie Contemporaine

ENSCi-Les Ateliers

2021/2022

NOTE D'INTENTION

tapixerie prend la forme d'une recherche initiée lors du Mastère Spécialisé Création et Technologie Contemporaine à l'ENSCi-Les Ateliers. Artiste licière, je questionne la création de tapisseries de lice au regard de la profusion créative du XXIème siècle, faite d'hybridation et d'interdisciplinarité.

En misant sur les caractéristiques propres de la tapisserie de lice et par le regard du licier, je questionne les liens entre gestes et technologies actuelles, pour envisager d'autres usages pour la tapisserie.

Par la technique et la mise en place de dispositifs sensoriels propres aux méthodes de fabrication de la tapisserie, je crée des scénarios d'usage encourageant à des expériences sensibles, pour appréhender d'autres représentations du monde.

J'étudie les possibilités de faire exister ma pratique dans une autre dimension. Mobilisant les techniques de tissage comme un langage, je crée le lien avec des systèmes d'écritures tels que le code morse, le système binaire ou encore l'écriture braille qui se code sur la tapisserie. Encodée par le geste du licier, la tapisserie devient un instrument qui invite au toucher. Décodée, elle engage divers usages collectifs et hybrides.

Entre technique et technologie, la tapisserie se manie, comme support de mémoire, moyen de communication ou vecteur d'information. Augmentée de ces nouveaux outils, la tapisserie, par ses qualités sensorielles, ses dimensions monumentales et ses capacités à illustrer le réel, devient un objet interactif, invitant au toucher et à vivre une expérience plus immersive.

Pérenne et durable, la tapisserie se révèle par la participation des publics et s'actualise dans le temps. En manipulant l'objet, chacun et chacune devient l'interprète de l'oeuvre et en propose une nouvelle version.

tapiserie

Soutenance de diplôme à l'ENSCi-Les Ateliers
2021-2022



Essai tissé en laine pour scénario d'usage de tapisseries ciruclaires présentant les planètes Mercure et Vénus, à partir des informations de la NASA.





Projection d'une image anaglyphe (filtre bleu et rouge) sur une étude de drapé.



Expérience de réalité augmentée avec la tapisserie *La Bataille de Zama* (tenture de *Scipion*, 1688, conservée au Louvre). Des détails de tapisseries quittent le mur et prennent place dans l'espace, à travers l'écran de la tablette tactile (application Aero, Adobe).



Double numérique d'un détail de la tapisserie *Les Myriades des Cavaliers* (tenture de l'*Apocalypse d'Angers*, 1375, conservée à Angers).

Relevé de points tissés dans une zone localisée de la tapisserie, transposition en coordonnées sur un tableau et transcription du geste initial du licier en geste du développeur sur un ordinateur (plateforme numérique Processing, P5.js).



