

DATA PAULETTE

collectif de recherche artistique
autour des pratiques textiles et technologies numériques







Ci-dessus: Notre métier à tisser ARM 24 cadres augmenté avec LoomHack.
Atelier "Tricote ta tête", crédit: Player Paris.

DataPaulette est un collectif pluridisciplinaire dédié à la recherche et création entre pratiques textiles artisanales et technologies numériques afin d'interroger leurs impacts environnementaux et sociaux sur notre société. Depuis 2014, le collectif s'est construit autour des valeurs qui accompagnent les hackerspaces: un lieu ouvert et inclusif où l'on partage librement nos savoirs et expérimentations.

Leur travail a, entre autre, été exposé à UABB Bi-City Biennale Architecture/Urbanism Shenzhen-HongKong, Ars Electronica Festival et au M+ à Hong-Kong, publié à la Cité du Design et à la Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction et nommé à STARTS Prize.

Le collectif se compose de Martin De Bie, designer, chercheur et enseignant, Alice Giordani, développeuse, chercheuse et enseignante, Audrey Briot, artiste et designer textile et Cédric Honnet, doctorant en interaction humain-machine au MIT Media Lab et ingénieur.

→ <https://datapaulette.org/>

INTIMATIONS OF SHANSHUI

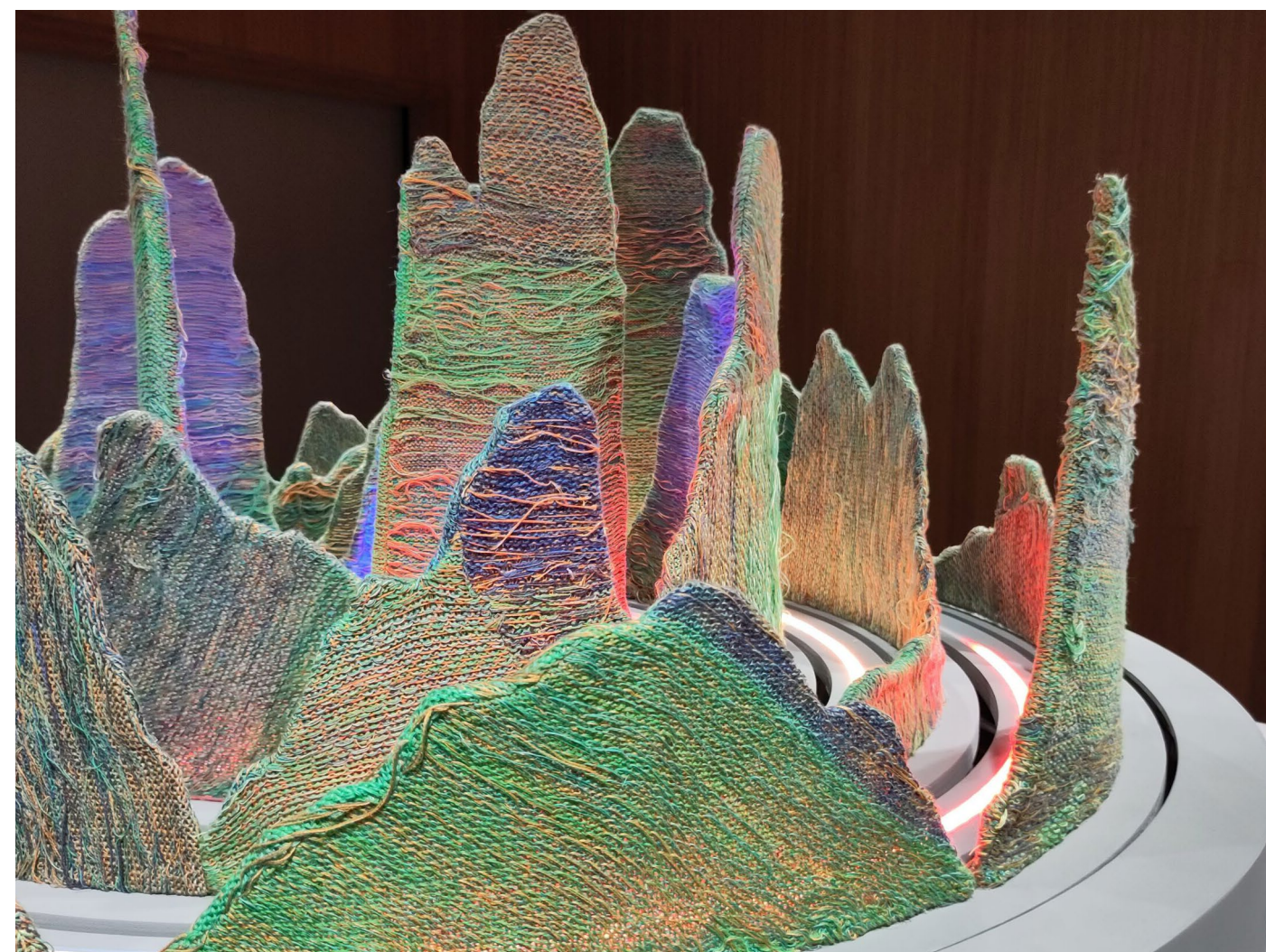
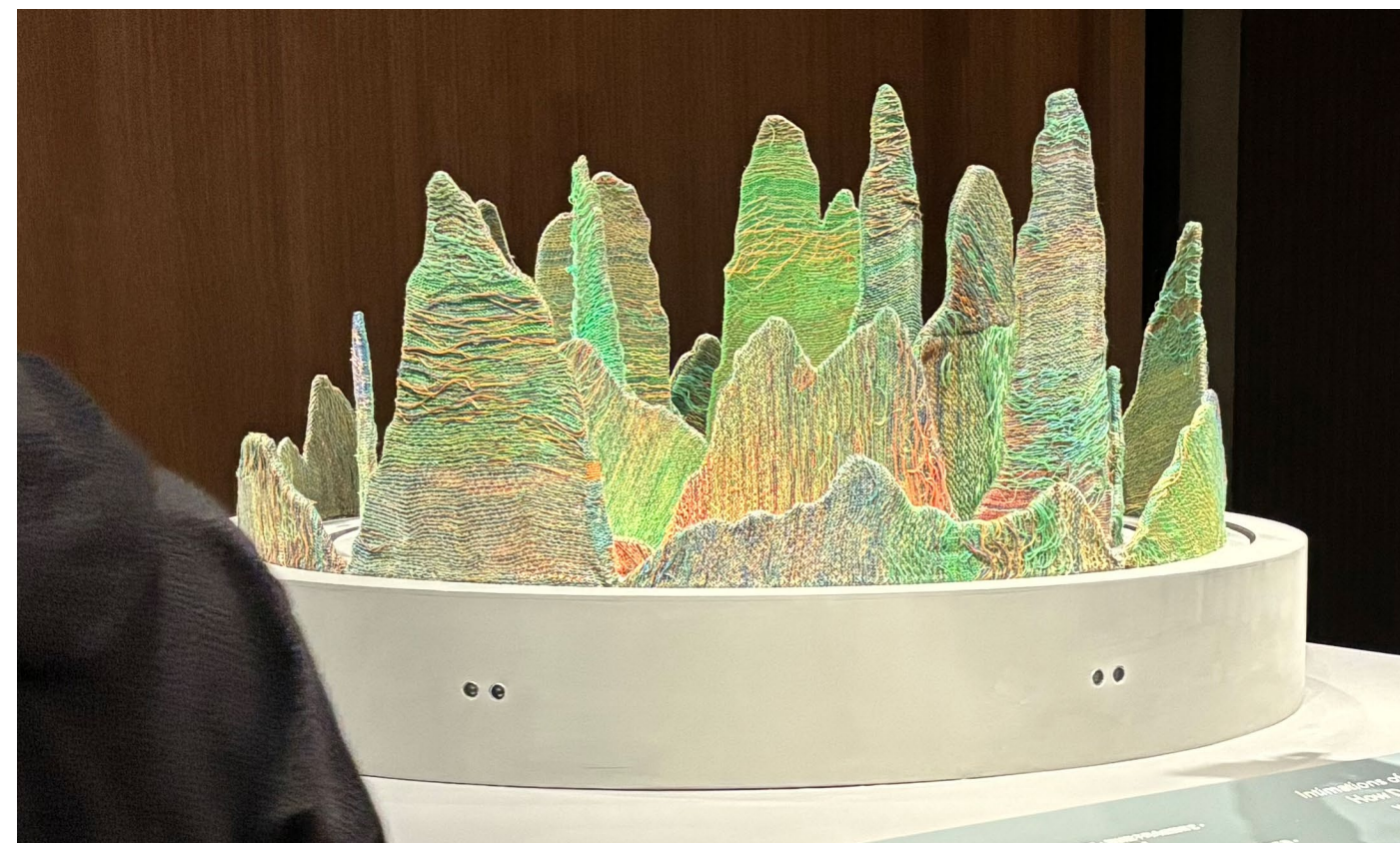
Un dialogue sensible entre soi et la sculpture

Intimations of Shanshui revisite l'expression chinoise 见山 "rencontrer la montagne" et nous plonge dans sa contemplation. Mêlant son, mouvement et lumière, cette sculpture sonore interactive réalisée à partir de textiles crée une expérience immersive et captivante.

Les variations de son, de lumière et de mouvement réagissent à la présence et aux déplacements des visiteurs autour de la sculpture, créant une chorégraphie immersive et hypnotisante. Leur proximité et le temps passé sur place modulent les combinaisons sonores et lumineuses, révélant progressivement un paysage inspiré de la forêt — oiseaux, cours d'eau et roches — dans un environnement enveloppant où sons, lumières et mouvements se synchronisent.

Cette œuvre est une ode aux peintures Shanshui, alliant tradition et modernité grâce à sa nature interactive et à la composition des textiles.

Intimations of Shanshui, 2024, installation interactive, textiles tricotés, captation en temps réel, programmation, son, mouvement, lumière.



Conceptualisé et conçu avec Vivian Wang et Olivier Bienz. Design textile et tricotage produit avec Maude Guirault.

Presse:

Conjuring Landscapes: Reflection on 'Shanshui: Echoes and Signals', 13 février 2025, Silke Schmickl, *M+ Magazine*.

Expositions:

Shanshui: Echoes and Signals, 2024-25, M+ Museum, Hong Kong

Vidéo → [Intimations of Shanshui](#)

TOPOGRAPHIE DIGITALE

Plissés tangibles et numériques

Topographie digitale est une installation interactive composée de deux parties, l'une physique, l'autre, virtuelle. L'entité tangible est un paysage en volume constitué de textiles plissés par la maison Lognon.

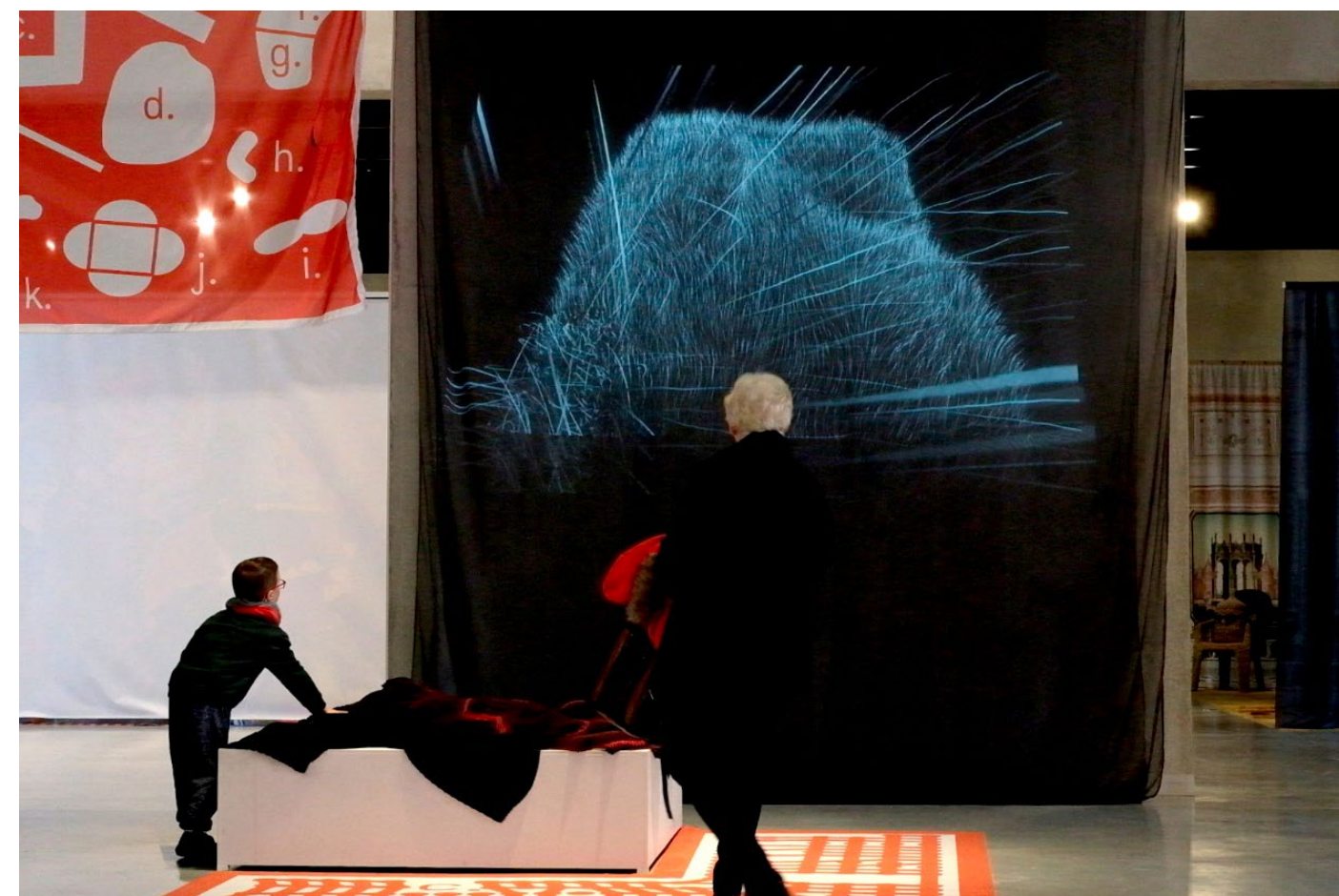
Sur sa surface, les plis et replis s'étendent et s'allongent. À ce paysage formé par les plissés viennent se joindre des motifs écarlates rappelant des courbes de niveau. L'entité virtuelle, quant à elle, est vidéo-projetée et se diffuse à travers plusieurs strates de voilages sombres qui lui confèrent de la profondeur. Cette animation à l'apparence fantomatique, composée de particules en mouvement constant, joue le rôle de jumeau virtuel du textile plissé.

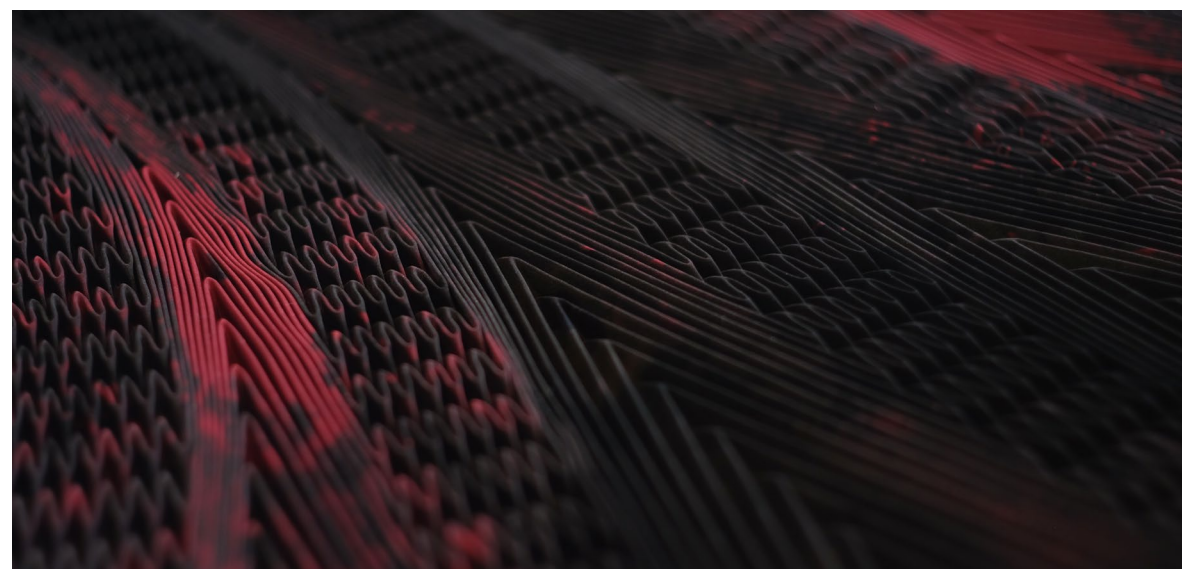
Ce territoire animé répercute les interactions jouées sur la surface textile : le contact de la main sur les différentes zones va troubler le lent rythme oscillant de l'animation.

Le projet a bénéficié du soutien du hackerspace Fuz, de ses membres et de l'expertise de Marc Teyssier. L'animation est développée par Léon Denise.

Vidéo → [Topographie Digitale](#).

DataPaulette: Audrey Briot, Martin De Bie, Alice Giordani, Cédric Honnet, *Topographie Digitale*, 2019, surface tactile composée de textiles plissés, teinture conductrice par polymérisation, composants électroniques, ordinateur, captation et visualisation en temps-réel, programmation, vidéo projection. Crédit photo: Thomas Daeffler. Visualisations: Léon Denise.





Topographie Digitale est l'illustration d'une hybridation entre une découverte scientifique et un artisanat traditionnel, donnant lieu à une technique créole, un sujet de recherche fondamental pour DataPaulette.

Le collectif a collaboré avec les plisseurs de l'Atelier Lognon, pour étudier la combinaison de la polymérisation in situ, offrant des propriétés conductrices au textile, et du plissage. De cette rencontre résultent de nouvelles interactions et affordances physiques introduites par les motifs et les textures du tissu plissé. Ce tissu-capteur, augmenté par un dispositif électronique, est un matériaux sensible au patrimoine mixte, à la fois technologique et traditionnel, préfigurant un artisanat émergent.

Le choix formel de cette installation permet d'illustrer les principes de rencontre des différentes cultures, qui ont servi à sa création, par une métaphore : celle de l'île. En effet, la partie physique de l'installation apparaît comme la maquette d'un nouveau territoire issu de ces échanges successifs. Cette île modélise l'aboutissement d'une hypothèse de recherche, elle rejoint d'autres expérimentations en cours d'élaboration et forment ensemble un archipel.

Ci-contre: Le textile travaillé par DataPaulette possède des zones conductrices. Il est placé entre deux cartons qui serviront de moule à l'Atelier Lognon.
Crédit :Anne Combaz à l'Atelier Lognon.

Prix:

Nomination at STARTS Prize 2020 – STARTS (Science, Technology & the Arts) is an initiative of the European Commission, launched under the Horizon 2020 research and innovation programme.

Expositions:

Biennale En Commun(s) – HABITER, digital and hybrids arts, exhibition Quest-ce qui se trame ? Corbeil-Essone, France, curated by Natacha Duviquet, SIANA.

Intangibles Losses, part of the conference on *Tangible, Embedded and Embodied Interaction (TEI)* 2021, February 2021 at Art Space 5020 in Salzburg, Austria.

Ars Electronica 2020, In Kepler's Garden, Festival for Art, Technology & Society. 9-13 Sept 2020, at JKU Campus, Linz, Austria.

De toutes façons... Design graphique et textile, from October 2019 to March 2020, at Le Signe, Centre National du Graphisme, Chaumont, France.

Publications:

De Bie Martin, Briot Audrey (2021). *Le textile électronique, un savoir-faire créole*. In *M&J Design, environnements techniques & pratiques exploratoires* (p. 29-32). Cité du design/Esadse. Edited by Gwenaëlle Bertrand, Maxime Favard and David-Olivier Lartigaud.

Audrey Briot, Martin De Bie, Alice Giordani, Leon Denise, and Cedric Honnet. 2021. *Topographie Digitale*. In *TEI '21: ACM International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction*, Feb 14-17, 2021, Salzburg, Austria. ACM, New York, NY, USA, 4 pages. <https://doi.org/10.1145/3430524.3444641>

Topographie Digitale in CyberArts 2020 Prix Ars Electronica. STARTS Prize '20 Ed. Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker, graphic design by Gerhard Kirchschläger, English, 2020. 256 pp., 500 ills. softcover, 16.50 x 24.10 cm, ISBN 978-3-7757-4761-5, p. 252

MIT Media Lab announcing *Topographie Digitale at Ars Electronica Festival 2020*.

Recherche

Projet

LES OISEAUX DU LAC STYMPHALE

Ressentir au delà du corps avec des plumes

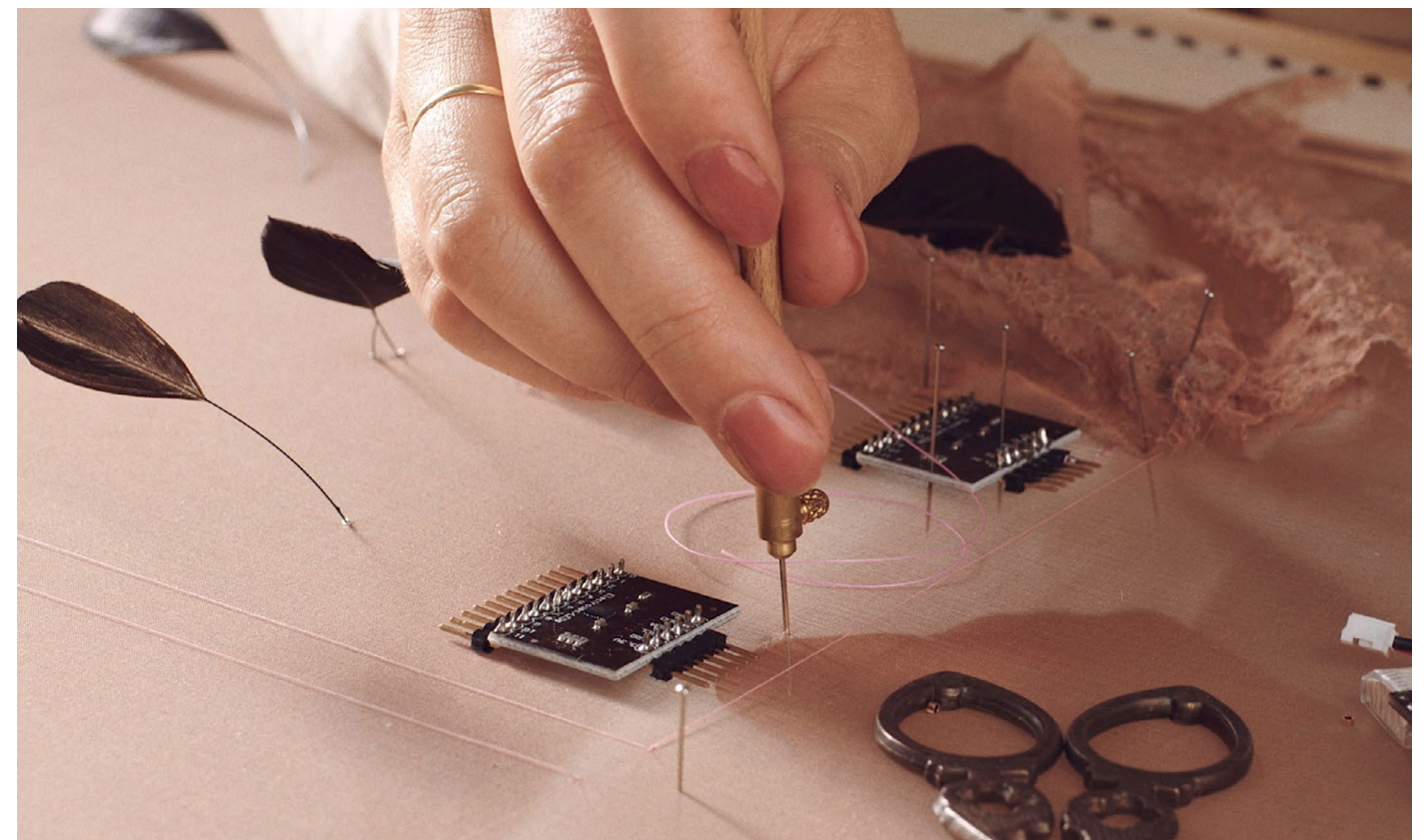
Les Oiseaux du Lac Stymphale est un projet de recherche qui explore l'influence de plumes comme capteurs dans notre environnement et sur nos corps, formant ainsi une nouvelle enveloppe sensible.

Dans cette recherche, les interactions tactiles sont sonifiées, en utilisant des plumes conductrices. Le projet combine des savoir-faire historiques avec des technologies numériques, des procédés chimiques et des éléments créés par la nature.

Les Oiseaux du Lac Stymphale nous invite à reconsidérer les interactions des êtres vivants avec leur environnement, en introduisant la périphérie du corps comme interface. Le projet explore la capacité des cyber-organismes à être des êtres sensibles communiquant au-delà des frontières.

→ Vidéo [Les Oiseaux du Lac Stymphale](#).

Audrey Briot, *Les Oiseaux du Lac Stymphale*, 2021, deux robes en soie, plumes conductrices et tactiles, teinture par polymérisation, fils de polyester et cuivre, composants électroniques, système de communication sans fil, haut-parleur, son, couture, broderie de Lunéville, programmation. Crédit : Thomas Daeffler.





Les textiles occupent notre vie personnelle tandis que notre environnement est de plus en plus imprégné de technologie électronique. L'électronique commence à être incorporée dans les textiles qui accompagnent notre vie. La combinaison de circuits électroniques et de la polymérisation in situ pour conférer une conductivité électrique à une plume lui permettra désormais de détecter le toucher et d'y répondre par un retour sonore. Chaque plume est un capteur flexible conçu par la nature et chaque pointe de plume apparaît comme une électrode suspendue au-dessus du textile.

A l'approche d'un corps extérieur, ces capteurs biométriques nouvellement créés seront les premiers en contact, c'est le biomimétisme des filoplumes qui remplissent le rôle de récepteurs sensoriels chez les oiseaux.

Audrey Briot, *Les Oiseaux du Lac Stymphale*, 2021, deux robes en soie, plumes conductrices et tactiles, teinture par polymérisation, fils de polyester et cuivre, composants électroniques, système de communication sans fil, haut-parleur, son, couture, broderie de Lunéville, programmation. Crédit : Thomas Daeffler.



Publications:

Audrey Briot. 2021. *Stymphalian Birds: Sensing Beyond the Human Body with Feathers*. In Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 208, 1-5. <https://doi.org/10.1145/3411763.3451568>

Audrey Briot, Cedric Honnet, Paul Strohmeier. 2020. *Stymphalian Birds - Exploring the Aesthetics of A Hybrid Textile*. In Companion Publication of the 2020 on Designing Interactive Systems Conference (DIS '20). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA. DOI: <https://doi.org/10.1145/3393914.3395840>

Stymphalian Birds in CyberArts 2020 Prix Ars Electronica. STARTS Prize '20 Ed. Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerd Stocker, graphic design by Gerhard Kirchschläger, English, 2020. 256 pp., 500 ills. softcover, 16.50 x 24.10 cm, ISBN 978-3-7757-4761-5, p. 249 & back cover.

Interview by Silvia Valente for *Nasty Magazine*, 2021 and publication in *Aesthetica magazine*, 2020.

MIT Media Lab announcing the publication *Stymphalian Birds - Exploring the Aesthetics of A Hybrid Textile* at DIS'20.

Prix:

Nomination at STARTS Prize 2020 — STARTS (Science, Technology & the Arts) is an initiative of the European Commission, launched under the Horizon 2020 research and innovation programme.

Finalist at the QUO ARTIS AWARD 2020 for Production in Art, Science and Technology.

Expositions:

Festival Inund'Art 2022, Girona, Spain.

More than Human-Centred Design, part of the conference Designing Interactive Systems (DIS) 2020, July 2020, Eindhoven, The Netherlands.

Ars Electronica .ART Gallery, Ars Electronica 2020, In Kepler's Garden, Festival for Art, Technology & Society. 9-13 Sept 2020, at JKU Campus, Linz.

STARTS Prize '20 at BOZAR Lab, Centre for Fine Arts, Brussels, from 26 sept. to 25 oct. 2020, online.

eTextile Spring Break, April 2019, at Wassaic Project, Wassaic, New York, USA.

Recherche

Projet

POLYSENSE

Intégrer des fonctionnalités électriques aux textiles grâce à la polymérisation in situ

PolySense est un projet de recherche dirigé par Cédric Honnet, réunissant Hannah Perner-Wilson, Marc Teyssier, Bruno Fruchard, Jürgen Steimle, Ana C. Baptista et Paul Strohmeier, en collaboration avec le MIT Media Lab, Kobakant, Télécom Paris, la NOVA University Lisbon (CENIMAT/I3N) et la Saarland University.

Le projet propose une méthode **novatrice** permettant à presque n'importe quel textile de détecter la **pression** et les **déformations**. Grâce à une **polymérisation in situ**, des propriétés **piézorésistives** sont intégrées directement au cœur du matériau, sans en altérer la souplesse ni le toucher.

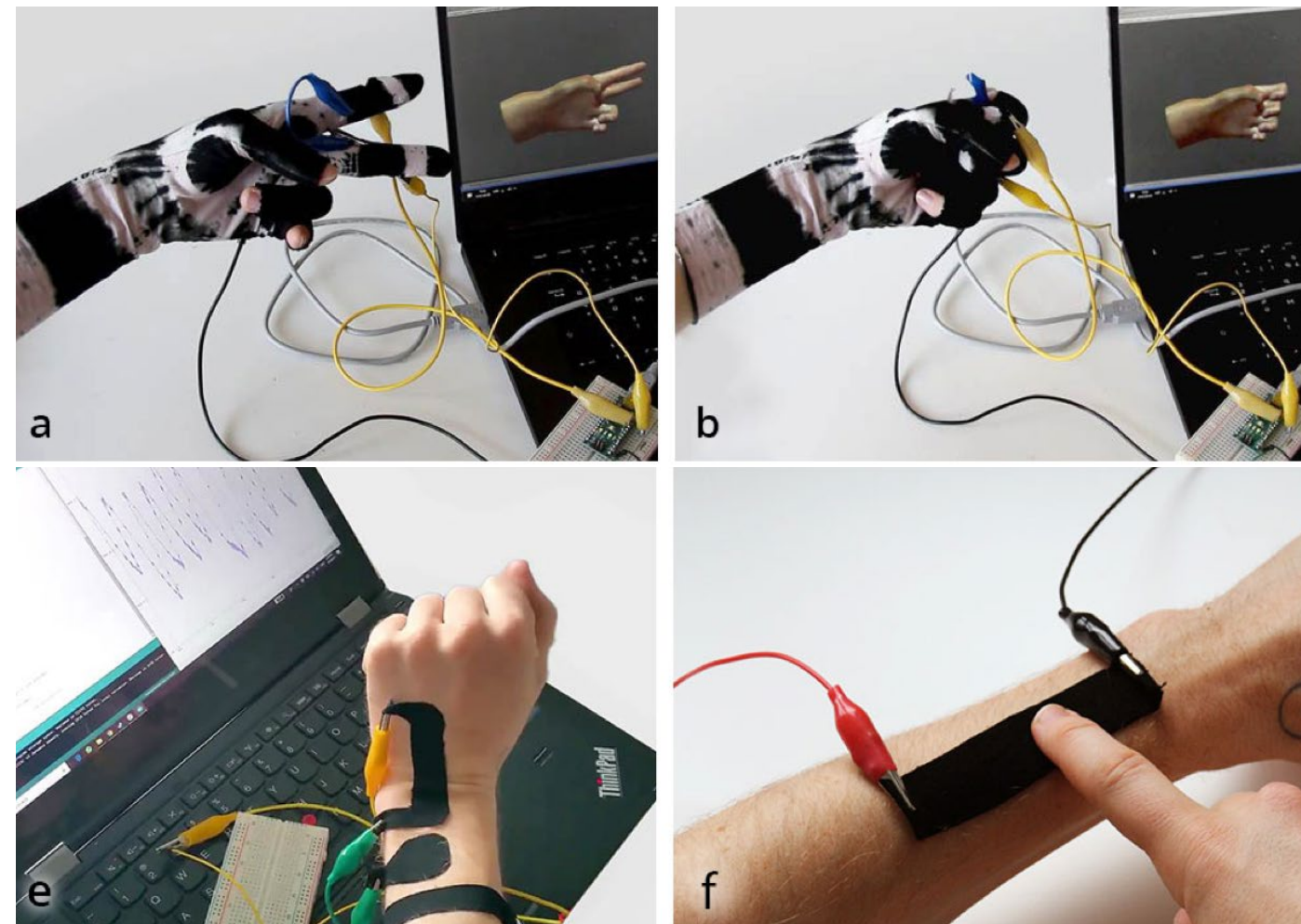
PolySense permet de créer des **motifs fonctionnels**, de fabriquer des **circuits et capteurs textiles**, et de combiner différentes **zones de conductivité** au sein d'un même tissu. Les performances obtenues sont comparables à celles des textiles piézorésistifs du commerce.

Parmi les applications démontrées figurent des **interfaces portables intégrées aux vêtements**, des tenues de **capture de mouvement** et des fermetures éclair capables d'agir comme des **curseurs de réglage**.

PolySense a contribué à la réalisation de **Topographie Digitale** et des **Oiseaux du Lac Stymphale**.



Le pyrrole (à gauche) et le chlorure de fer(III) (à droite), utilisés comme réactifs de polymérisation.



Gants en coton pour la capture des mouvements de la main (a, b) ; ruban de kinésiologie utilisé pour le prototypage rapide d'interfaces cutanées (e et f).

Publications:

Cedric Honnet, Hannah Perner-Wilson, Marc Teyssier, Bruno Fruchard, Jürgen Steimle, Ana C. Baptista, Paul Strohmeier. 2020. PolySense: Augmenting Textiles with Electrical Functionality using In-Situ Polymerization. In CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. <http://dx.doi.org/10.1145/3313831.3376841>

Cedric Honnet, Hannah Perner-Wilson, Marc Teyssier, Bruno Fruchard, Jürgen Steimle, Ana C. Baptista, Paul Strohmeier. 2020. Demo of PolySense: How to Make Electrically Functional Textiles. In CHI '20 Extended Abstracts, Conference on Human Factors in Computing Systems. <https://doi.org/10.1145/3334480.3383148>

Paul Strohmeier, Cedric Honnet, Narjes Pourjafarian, Bruno Fruchard, Marion Koelle, Jürgen Steimle. 2020. Sketching On-Body Interactions using Piezo-Resistive Kinesiology Tape. In AH, Augmented Humans Conference. <https://doi.org/10.1145/3384657.3384774>

Presse:

DYEING FABRIC TO CREATE SENSORS. 2020. Hackaday, <https://hackaday.com/2020/05/22/dyeing-fabric-to-create-sensors/>

PolySense Makes Existing Textiles Conductive to Add Electronic Functionality. 2020. Hackster.io, <https://www.hackster.io/news/poly-sense-makes-existing-textiles-conductive-to-add-electronic-functionality-535b5cb9ac0f>

Expositions:

PolySense: create wearable sensors with a simple chemical process that augment textiles with electrical functionalities! Virtually Maker Faire 2020. <https://makerfaire.com/maker/entry/72292/>

voir Topographie Digitale et Les Oiseaux du Lac Stymphale.

Recherche

Projet

UN GRAMME CHEVALERESQUE

Tenture tactile

La pièce *Un Gramme Chevaleresque* est une tenture qui narre la quête numérique d'un chevalier contemporain; un soldat français en mission. Cette tapisserie est confectionnée à l'aide d'une machine à tricoter détournée et contrôlée par ordinateur. Son ornement s'appuie sur une collecte effectuée sur les réseaux sociaux personnels de son sujet. À l'arrière-plan, le filtre fleuri de ses selfies SnapChat se mêlent aux treillis militaires de son quotidien. Ses déplacements, repérés en pistant ses posts Facebook, sont représentés par des coordonnées GPS et un tracé. Ses posts émis depuis les terrains d'entraînement où s'exerce son régiment sont souvent accompagnés d'images qui le représentent brandissant fièrement des armes lourdes, ces mitrailleuses rythment la tenture.

En frôlant la surface, la main survole des ornements composés de fils métalliques. Avertie par ces capteurs, l'électronique embarquée dans la tapisserie déclenche des plages sonores provenant de vidéos postées par le sujet depuis les camps d'entraînement.

Un Gramme Chevaleresque questionne l'impact des technologies sur l'identité et la citoyenneté. Internet et les réseaux sociaux offrent à l'utilisateur un espace tierce, entre le virtuel et le réel où il peut s'accomplir. La frontière entre vie privée et vie public s'appauvrit, floutant la définition de chacune.

Audrey Briot et Martin De Bie, *Quantified Epopee — Un Gramme Chevaleresque*, 2017, photo-montage, data visualisation, programmation, fils acryliques tricotés manuellement sur machine à tricoter modifiée et contrôlée par ordinateur, surface sensible au toucher, fils conducteurs en polyester et inox, composants électroniques, haut-parleurs, son, 195x425 cm.



Expositions:

La Folie Numérique, Paris, FR;
Festival Futur.e.s, Mobilier National, Paris, FR ;
L'art du Secret, Mundaneum, Mons, BE;
Collections, avec Un gramme chevaleresque, Ateliers de Paris, FR ;

Recherche

Projet

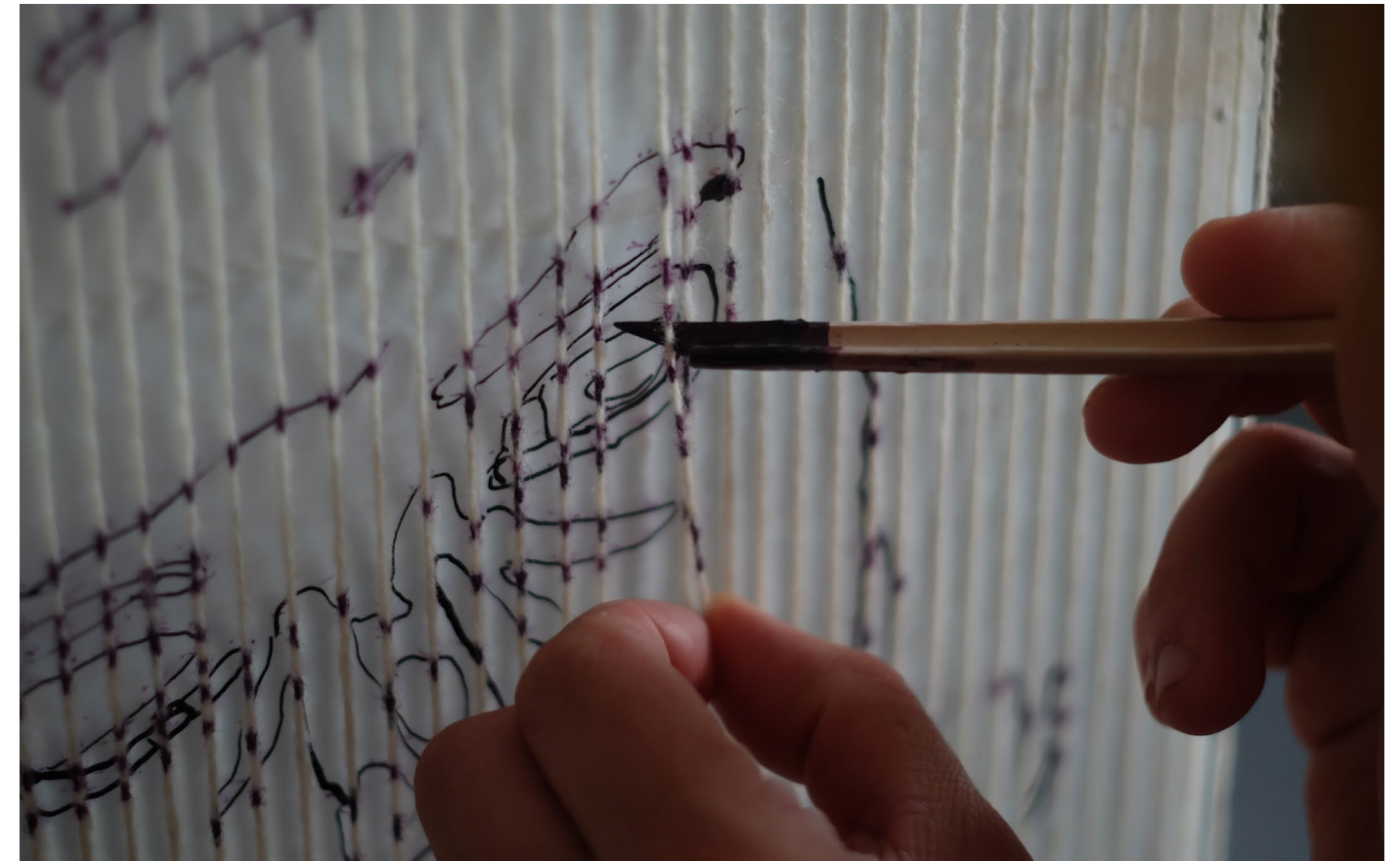
QUANTIFIED EPOPEE

Tapisserie de haute lice interactive

Quantified Epopée explore de nouveaux modes de **narration** dans la **tapisserie contemporaine**, en questionnant l'impact du **numérique** sur cet art traditionnel et en renouvelant l'**artisanat** par le réemploi de **fils d'or et d'argent**. Inspiré des grandes tentures françaises, le projet réintroduit des **matériaux conducteurs** dans le tissage pour enrichir la narration : les tapisseries deviennent des **interfaces tactiles**, sensibles au toucher et à la proximité, capables d'**interagir avec le spectateur**.

En concevant et en construisant **un métier à tisser de haute lice sur mesure**, cela a permis d'intervenir directement dans le **processus de fabrication** et d'intégrer de manière optimale des **fils conducteurs** et des **composants électroniques**. Cette approche permet de maîtriser chaque étape de la **haute lice** en la confrontant aux enjeux du numérique.

Grâce à cette maîtrise technique, **Quantified Epopée** transforme la tapisserie en un **support vivant**, où le **numérique**, l'**artisanat** et la **créativité narrative** se combinent pour produire de nouvelles expériences esthétiques et sensorielles.



Publication:

Hacker, numériser, détourner: Quantified Epopée. In Plateau#2, Publication du Master Design : création, projet, transdisciplinarité des écoles Boulle, Duperré, Estienne et de l'Ensaama (p.60-63).

Bourse:

La Folie Numérique et Transcultures.

INCOGNITA

Incognita est une installation immersive mêlant pratiques textiles et dispositifs électroniques. En perpétuelle construction, le projet explore la rencontre entre artisanat traditionnel et technologies sensibles pour créer un environnement organique et évolutif.

L'installation se déploie comme un écosystème, une zone entre refuge et territoire à explorer. Le visiteur pénètre un espace enveloppant composé de volumes textiles en crochet, tricot et assemblages de tissus, proliférant comme une jungle ou un organisme en expansion, brouillant les repères spatiaux et provoquant une immersion sensorielle. Au cœur de cette matière s'insèrent des dispositifs électroniques discrets : capteurs, microcontrôleurs, lumières et sons, transformant l'espace en milieu vivant, réactif aux gestes et interactions du public.

En articulant artisanat et technologies interactives, Incognita questionne les frontières entre nature et artifice, contemplation et action, espace intime et expérience partagée, créant un territoire sensible où le public devient co-auteur d'un paysage mouvant et imprévisible.

→ Vidéo [Incognita](#)



Exposition:
Creative summer, La Folie Numérique (La Villette - Paris, Juillet 2020)

Recherche

Projet

EAR

Électronique artisanale résiliente

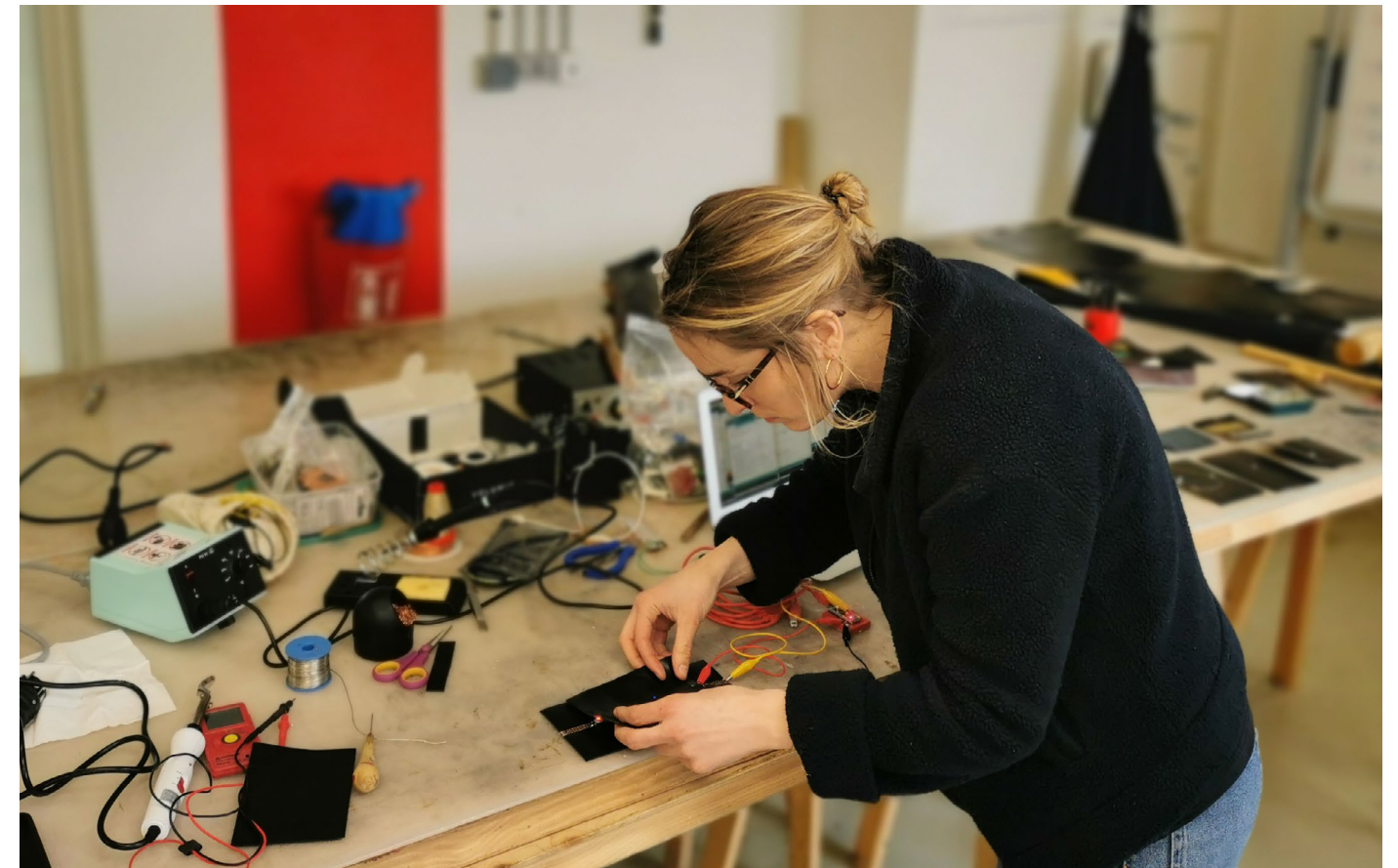
Électronique Artisanale Résiliente (EAR) est un projet de recherche en design. Il part d'un constat : l'impact environnemental des technologies numériques, extraction de métaux rares, production mondialisée, obsolescence programmée, flux de données énergivores. Cela impose une remise en question profonde de nos modes de fabrication et d'usage.

Peut-on imaginer une fabrication plus vertueuse et résiliente de ces objets en les hybridant aux logiques des savoir-faire artisanaux : production locale, usages situés, réparabilité ? À travers des expérimentations en bijouterie, maroquinerie, céramique ou textile (teinture et plissage), le projet explore des formes d'électronique ancrées dans des pratiques matérielles.

→ Vidéos Énergies Communes et Golden Noise

Expérimentations menées avec les Compagnons du Devoir en maroquinerie.

Tournage, cuisson raku et intégration électronique pour la création d'un objet-manifeste explorant cette technique, ici sous la forme d'un objet sonore.





Deux enquêtes ont également nourri cette réflexion: à Shenzhen, pour comprendre les logiques industrielles de production ; puis à Lomé, au Togo, afin de documenter la question des déchets électroniques et d'imaginer des formes situées d'upcycling.

EAR demeure un chantier ouvert, entre critique des infrastructures numériques et invention de pratiques technologiques à échelle humaine.



Ci-contre: Micro-éoliennes d'appoint conçues à partir de déchets plastiques et électroniques locaux.
Espace de réparation électronique dans le quartier de Huaqiangbei à Shenzhen.
Ci-dessus: Expérimentation de la pratique de la bijouterie : argent et composants électroniques hybrides.



Documentation:
 Electronique Artisanale Resiliente, Martin de Bie
<https://www.martindebie.com/research/resilient-craft-electronic/>

Expositions:
 Designer(s) du Design, Lille métropole 2020 World Design Capital.

La recherche en design s'expose, Agora du Design, pavillon de l'Arsenal à Paris.

Conférence:
 Times of Waste – Handling Matter, en ligne, curation de FHNW Academy of Art and Design Basel (FHNW HGK), Matters of Activity at Humboldt-Universität zu Berlin (MoA) and Kunstgewerbemuseum Berlin (KGM).
Publication:
 Audrey Briot, Martin De Bie, Alice Giordani, Leon Denise, and Cedric Honnet. 2021. *Topographie Digitale*. In TEI '21: ACM International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, Feb 14-17, 2021, Salzburg, Austria. ACM, New York, NY, USA, 4 pages.
<https://doi.org/10.1145/3430524.3444641>

FIBERCIRCUIT

Miniaturiser et intégrer des circuits électroniques dans des fibres textiles

FiberCircuits est un projet porté par **Cedric Honnet** et une équipe de chercheurs du **MIT** — Wedyan Babatain, Yiyue Luo, Ozgun Kilic Afsar, Chloe Bensahel, Sarah Nicita, Yunyi Zhu, **Neil Gershenfeld**, **Joseph Paradiso**, — ainsi que Andreea Danieleescu de Accenture Labs.

Le projet propose un cadre de **miniaturisation** permettant d'intégrer de véritables **circuits intégrés** directement au cœur de **fibres textiles**. Plutôt que d'ajouter des composants électroniques rigides sur un tissu, *FiberCircuits* rend l'électronique **structurelle**, intégrée à l'échelle même du fil.

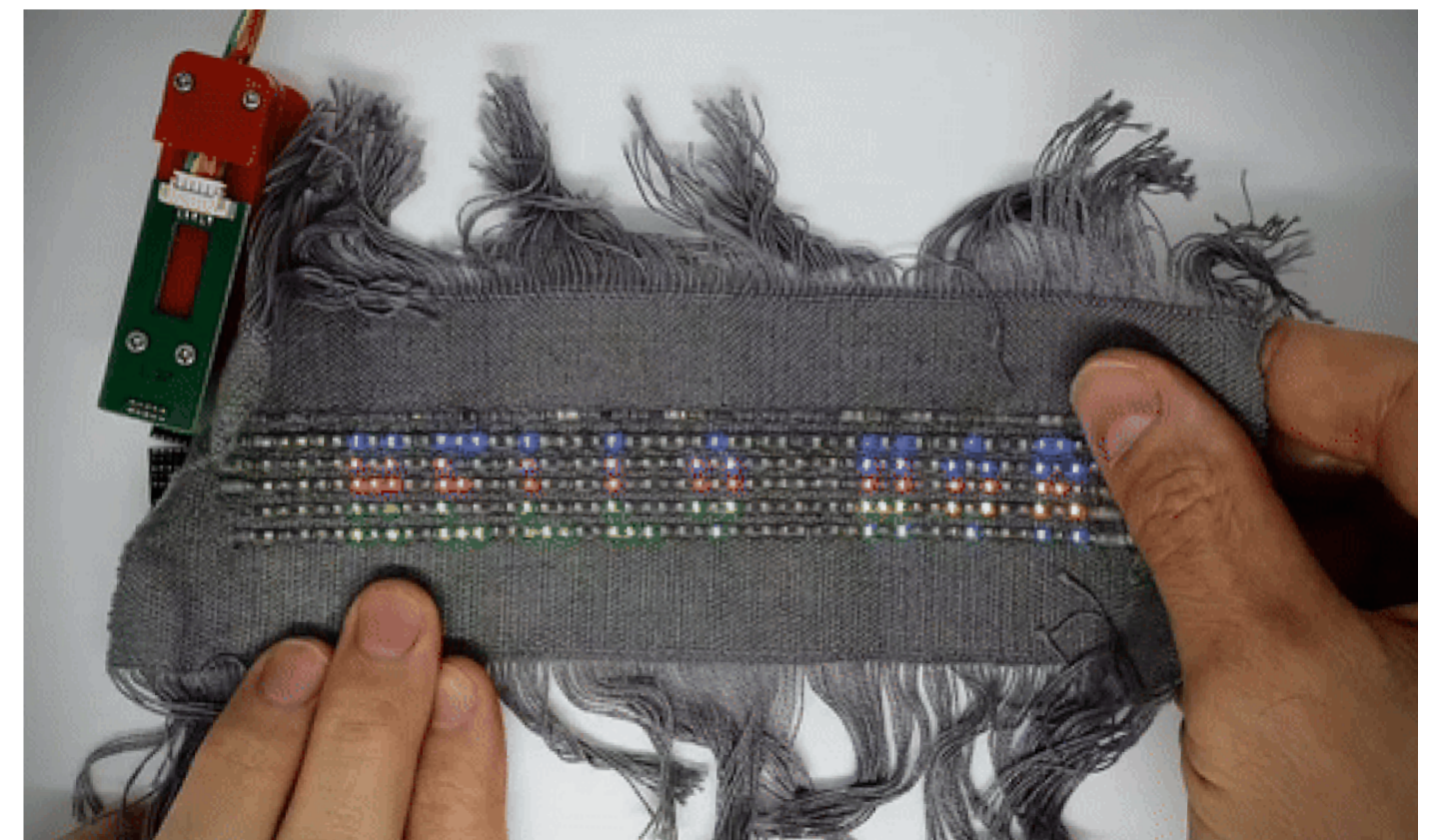
La méthode permet d'embarquer dans une fibre des **microcontrôleurs**, des **capteurs miniaturisés** ou des **LED adressables**, suffisamment compacts pour être tissés, tricotés ou brodés. Le projet fournit également des **principes de conception et de fabrication reproductibles**, facilitant l'appropriation par la recherche et l'industrie.

Robustes et conçues pour résister aux contraintes mécaniques du textile, ces **fibres computationnelles** ouvrent la voie à une nouvelle génération de **textiles interactifs**, combinant souplesse, intégration invisible et capacité de calcul embarquée.

*Fil intégrant un microcontrôleur et plusieurs capteurs.
Un tracker d'activité tissé utilisé pour montrer un affichage LED réactif à l'inclinaison (le texte défile plus vite lorsque le tracker est incliné)*

Publication:

FiberCircuits: A Miniaturization Framework To Manufacture Fibers That Embed Integrated Circuits. Cedric Honnet, Wedyan Babatain, Yiyue Luo, Ozgun Kilic Afsar, Chloe Bensahel, Sarah Nicita, Yunyi Zhu, Andreea Danieleescu, Neil Gershenfeld, and Joseph A. Paradiso. In The 38th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST '25), 18 pages. <https://doi.org/10.1145/3746059.3747802>



Recherche

Projet

Transmission

TISSAGE INTERACTIF

Atelier collaboratif pour la Fabrique du Centre Pompidou

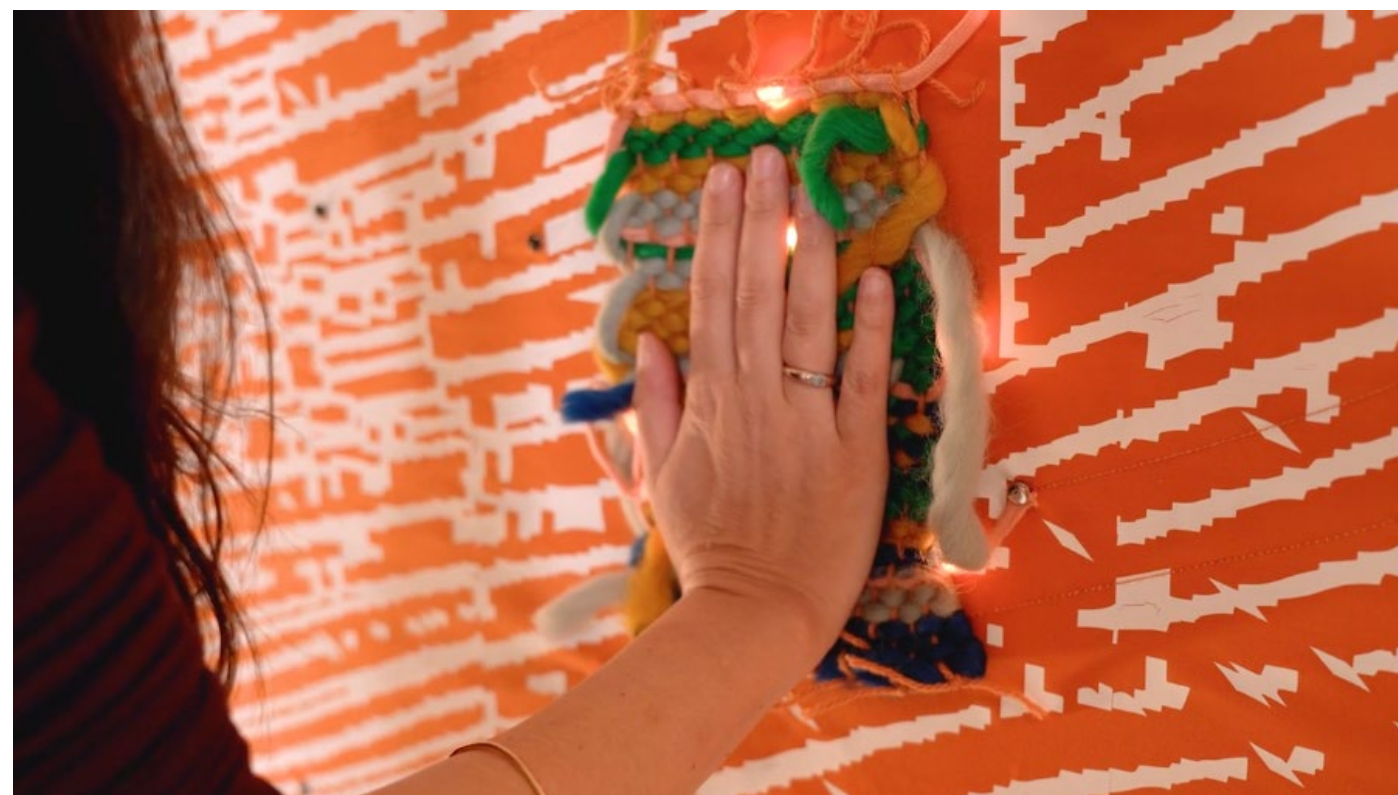
L'atelier présente une approche de **tissage interactif**, où les participants explorent comment les **textiles traditionnels** peuvent être enrichis par des **technologies numériques**. Chaque élément tissé devient un **composant actif**, capable d'interagir avec le reste de l'assemblage grâce à des effets lumineux et interactifs, transformant le tissu en un **patchwork vivant**.

L'expérience met l'accent sur la **créativité**, **l'expérimentation** et **l'apprentissage collectif**, en donnant aux participants les moyens de combiner **savoir-faire artisanal** et **programmation**. L'objectif est de montrer que le geste manuel peut se transformer en **outil d'expression numérique**, où le textile devient à la fois matériau et interface.

Cette démarche illustre la rencontre entre **artisanat**, **technologie** et **éducation artistique**, permettant de concevoir des textiles **interactifs**, **ludiques** et **collaboratifs**, qui dépassent la simple fonction utilitaire pour devenir des supports d'expérimentation créative.

→ Vidéo [Tissage Interactif](#)

DataPaulette: Audrey Briot, Martin de Die, Alice Giordani, Cédric Honnet et les participants de l'atelier, *Tissage interactif et collaboratif pour La Fabrique du Centre Pompidou*, 2022, data visualisation, flockage, toile de coton, fil de polyester et cuivre, boutons pressions, fils et laines diverses, composants électroniques, programmation. Œuvre collaborative.





Siège social: 11 rue Victor Mercier,
93100 Montreuil.
Lieux : Atelier DataPaulette, La Tour
Orion, 93100 Montreuil,
L'Antenne Paulette, 15 Rte de
Saint-Dolay, 44530 Sèvres,
La Pointe, 48 rue de la pave,
66690 Saint-André

www.datapaulette.org
contact@datapaulette.org