

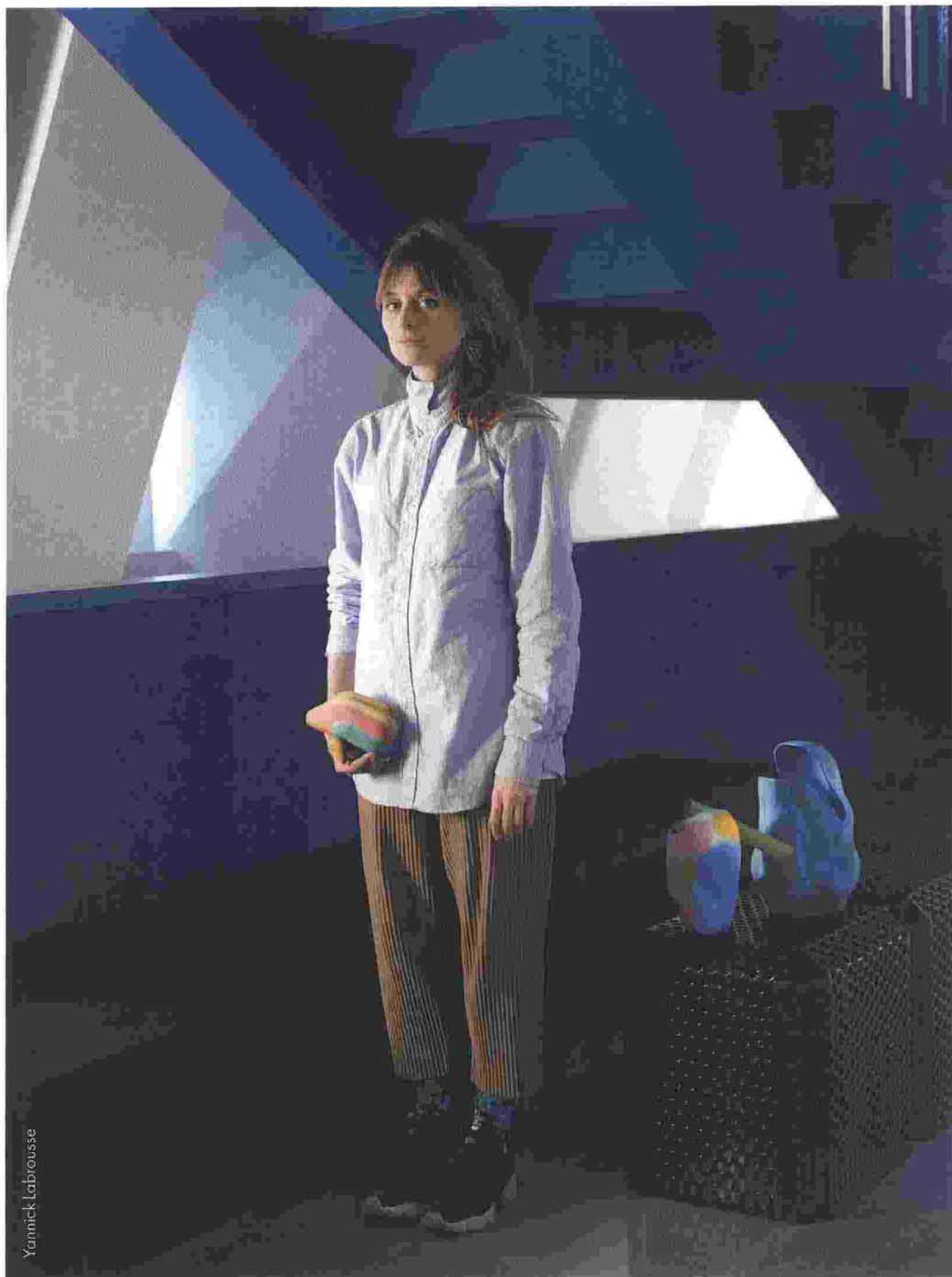
ENVUE

LAURELINE GALLIOT
Design animé

EN INSUFFLANT LE MOUVEMENT À SES CRÉATIONS, CETTE PEINTRE DESIGNER BOUSCULE LES CODES NORMÉS DU MONDE NUMÉRIQUE. SA TABLETTE EST SA PALETTE, SES DOIGTS SONT SES PINCEAUX. UN TALENT À SUIVRE.

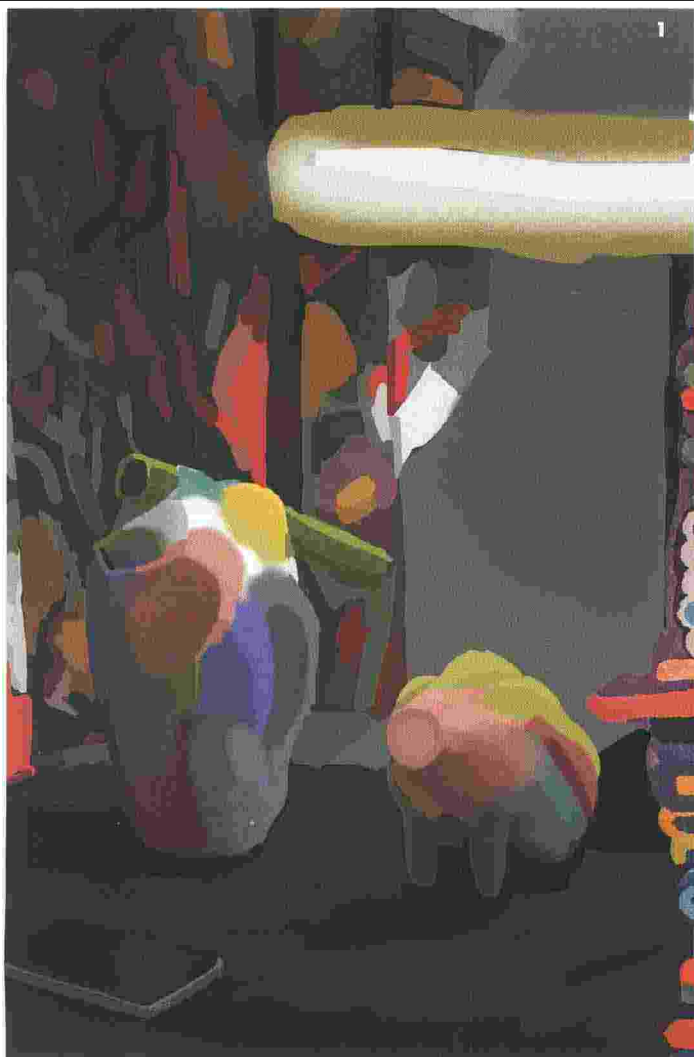
PAR EMMANUELLE JAVELLE

Laureline Galliot, née en 1986, pose dans le nouveau parcours des collections de design du musée des Arts Décoratifs à Paris, scénographié par Normal Studio. Certaines de ses pièces de la série "Contour et masse" sont exposées dans la salle "Humanisme numérique", consacrée à l'impression 3D. Dans sa main et sur le tabouret, la tirelire "Piggy Bank", le pichet "Jug" et le vase "Lucky Toad", sculptures digitales en impression 3D de cette même série.



Yannick Labrousse

Silhouette gracile, port de tête de danseuse, caractère bien trempé, Laureline Galliot est un petit oiseau haut en couleur. Son parcours singulier démarre dans sa chambre d'enfant lorsqu'elle peint des autoportraits et fabrique des têtes dans de la mie de pain. Elle s'adonne intensivement, dès l'âge de 6 ans, à la danse classique. « La peinture, le modelage puis la danse ont été tant des moyens d'expression et de compréhension du monde que des méthodes thérapeutiques pour canaliser mes angoisses. Le moyen de vivre l'instant présent en faisant abstraction du reste » ►



1. Monde virtuel
Nature morte "Jug & Piggy Bank", peinture à l'iPad, réalisée dans le cadre de sa résidence à la Villa Kujoyama à Kyoto, en 2017.

2. Tapis tableau
"Tufty" en laine et viscose édité en collaboration avec [Nodus Rug](#), d'après une peinture réalisée à l'iPad par l'artiste.

3. Beauté monstre
Dans la série "Contour et masse", voici "Teapot", un prototype de théière imprimé en 3D et exposé au musée des Arts Décoratifs.

Laureline Galliot; Marco Moretto

ELLEDECORATION.FR MARS 2019 65

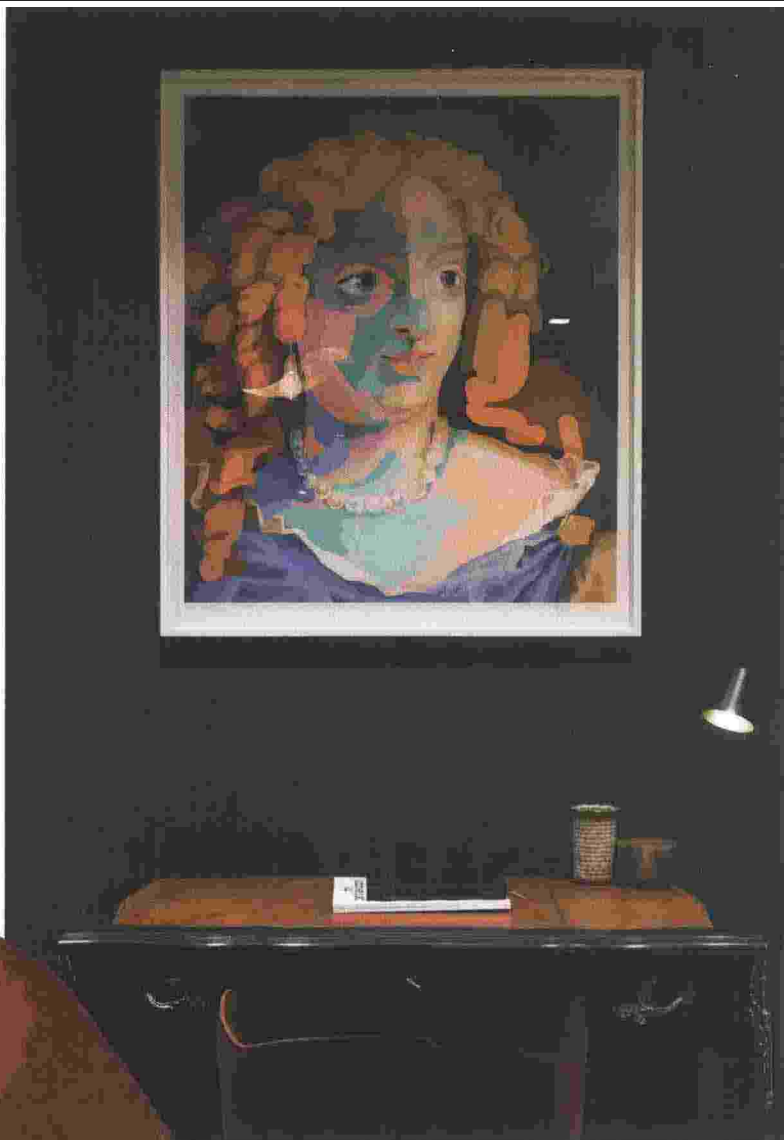
ENVUE **LAURELINE GALLIOT**

Ecran de maître

Au début de son parcours, Laureline passait son temps dans les musées à reproduire des œuvres de maître avec sa tablette. C'est le cas de "Madame Montespan", peint d'après le portrait "Marquise de Montespan" de Jean-Pierre Franque (1838). Tableau commandé par le spécialiste en design Benjamin Layauté et qui a pris place dans le lobby de l'hôtel Maison Montespan à Paris.

Image de soi

L'artiste explore intensivement l'autoportrait. Ici, "Depicted", peinture à l'iPad, Paris, 2015.



Eve Campestrini, Maison Montespan, Laureline Galliot



se souvient-elle. C'est la danse qui la mène droit au décor, en côtoyant ceux de l'Opéra de Paris, aux côtés de ses professeurs, la danseuse étoile Wilfride Piollet et le chorégraphe Jean Guizerix. Très tôt, elle s'intéresse à l'œuvre de Sonia Delaunay où toutes les surfaces sont envisagées comme des terrains d'expression picturale. Elle teste la peinture sur différents supports, à différentes échelles, dans une dynamique où le corps parle et la couleur prime.

Après ses études à l'Ensaama-Olivier de Serres, elle oriente sa formation en design industriel à l'Ensci-Les Ateliers et ne tarde pas à s'interroger sur l'esthétique normée que le monde numérique a générée. « **Toutes les voitures se ressemblent, idem pour les sèche-cheveux, les aspirateurs, les cafetières...** L'outil numérique contraint les designers, prisonniers des algorithmes. Leur mission est de façonner les coques qui dissimulent l'électronique. En conséquence, la couleur intervient en bout de course et se résume à une finition. Tout le contraire de ce que je pratique en peinture », explique-t-elle. L'artiste troque alors pinceaux et châssis pour la tablette iPad et entre dans un processus de travail qui hybride la création artistique et le design d'objet.

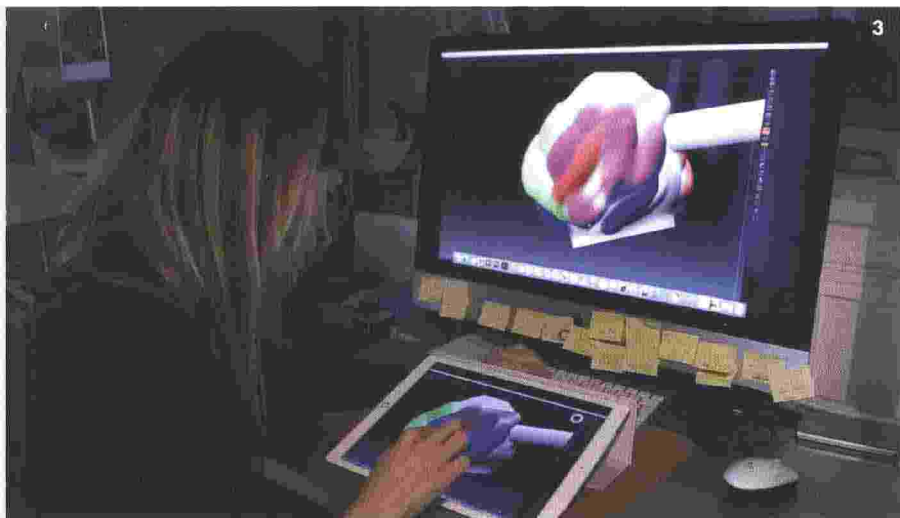


Laureline Galliot; Magenta Films

Ses explorations impertinentes tapent dans l'œil du designer Marc Newson, qui la prend en stage, et du laboratoire de recherche de Disney, qui la fait venir en stage à Pittsburgh. Elle y découvre le monde de l'animation et un logiciel qu'elle détourne de sa fonction première pour créer ses objets en 3D – « **il me permet de sculpter la couleur directement dans la masse ce qui est impossible avec les logiciels de design industriel** », précise-t-elle.

Grâce à cet outil, elle profite de l'apesanteur dans l'espace virtuel pour modéliser ses « petits monstres », des objets aux formes biscornues flirtant avec le difforme, qui interrogent les notions de canon de beauté, de norme, de calibre. Pour leur donner vie, elle part des objets qui l'entourent chez elle et qu'elle chine

compulsivement. Puis elle les retravaille en multipliant leurs représentations jusqu'à obtenir un résultat qui la satisfasse. Tirelire, bouilloire, fragment de tissu, bol à saké, jouet, bibelot, tout y passe. Ses sources d'inspiration sont aussi riches que son imaginaire, de Delacroix aux dessins animés de Miyazaki, en passant par les peintres fauvistes, l'expressionniste allemand Ernst Ludwig Kirchner, Ferdinand Hodler ou, bien sûr, David Hockney. Primée à la Design Parade de Hyères en 2008, invitée en résidence à la prestigieuse Villa Kujoyama à Kyoto en 2017, Laureline poursuit ses incursions et transmet sa vision en donnant des cours en « dessin expression plastique », invitée par le designer Laurent Massaloux à l'Ensci Paris ■ Rens. p. 150.



1. Archéologie digitale

Comme un fragment de colonne ornementée, "Column" est une sculpture digitale réalisée en impression 3D et développée dans le cadre de l'exposition "Interstices", organisée par Earlwyn Covington et Frédéric Bouchet pour la Biennale Emergences (au Centre national de la danse de Pantin, 2018).

2. Vibration folk

L'étoffe "Yagasuri", en soie rouge de Kyoto, créée en collaboration avec la tisserande Okamoto-Ori à Kyoto, dans le cadre de sa résidence à la Villa Kujoyama, restituée sur une surface textile la cinétique d'une flèche qui fend l'air.

3. Interface tactile

Laureline Galliot reconnecte le geste de la main à la création industrielle. Photo extraite du reportage vidéo réalisé en collaboration avec le Centre national des Arts plastiques (Cnap) qui a fait l'acquisition de certaines de ses créations.