

LAURELINE GALLIOT

LA COULEUR COMME MÉDIUM

Anastasia Altmayer

Pratiquant la danse, Laureline Galliot s'oriente en 2004, vers des études en design à l'ENSAAMA-Olivier de Serres puis à l'ENSCI-Les Ateliers. À la fin de son cursus, elle est repérée par le Disney Research Lab (Pittsburgh, États-Unis). Ce lieu lui permettra de découvrir et de s'approprier un logiciel de modélisation conçu pour le cinéma d'animation. « En design, on part du paradigme que la couleur est une finition. Grâce à cet outil numérique, je fais de la couleur un médium à part entière », explique-t-elle. Avec ce logiciel, ce sont des couleurs agglomérées qui déterminent la forme et le volume, et remplacent ainsi les tracés géométriques. Née de cette découverte, la collection « Contour et masse » a été remarquée, en 2013, lors du festival Design Parade 8 à la Villa Noailles. Ces objets, des impressions 3D obtenues par liage de poudre, fabriqués à Londres par D2Widgets (dont certains font désormais partie des collections du CNAP), ne résistent pas à l'eau et sont donc souvent impropres à l'usage. En attendant un passage du gypse aux matériaux étanches, Laureline fait réaliser des exemplaires en céramique. Éternelle curieuse, elle investit également le champ de la création textile. Réalisant ses motifs à l'iPad, elle collabore avec Backhausen puis Nodus Rug, pour qui elle conçoit trois tapis dont le dernier sera présenté cette année à Milan. Son travail sur le textile se poursuit au Japon, où elle séjourne en 2017, à la Villa Kujoyama. Dans ce cadre, elle entame aussi une recherche sur le masque. Souhaitant réinterpréter ceux du théâtre Nô avec des visages occidentaux, elle modélise, dans la même logique d'expérimentation que ses autoportraits picturaux, son propre visage. Un projet qui trouve son prolongement dans celui, également en cours de développement, de masques de papier destinés à être hydrographiés. Goût et avant-goût en images...



↑ Le prototype « Suitcase » en cuir réalisé par les Compagnons du Devoir

← « Depicted », auto-portrait peint à l'iPad

↙ Prototype de pichet « Jug », sculpture digitale et impression 3D, collection « Line & mass », 2012

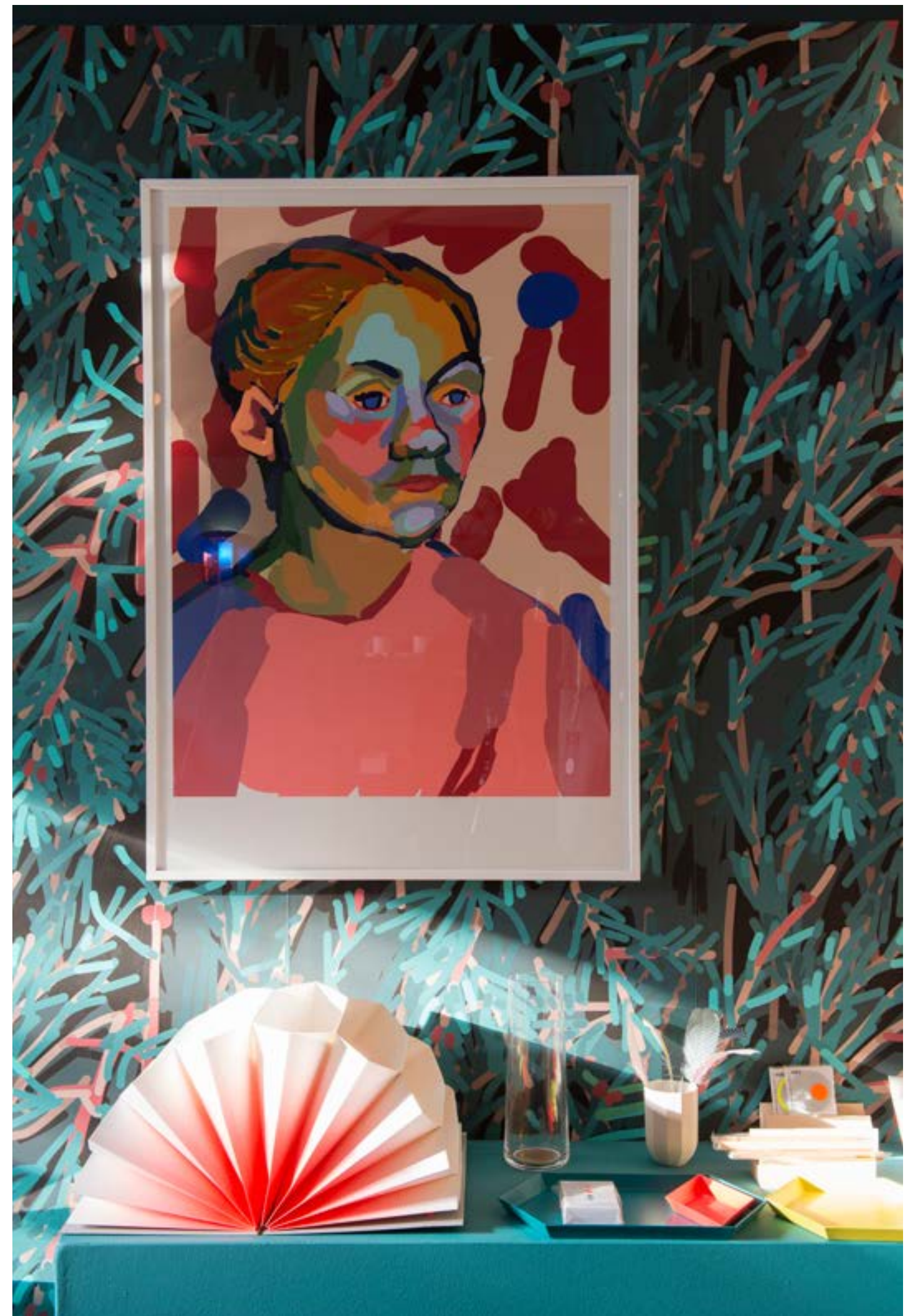


← Prototype de théière « Teapot », sculpture digitale et impression 3D, collection « Line & mass », 2017

↙ Tirelire « Piggy Bank », sculpture digitale et impression 3D, collection nationale de design du CNAP, 2014

↓ Prototype de vase « Lucky Toad », sculpture digitale et impression 3D, collection nationale de design du CNAP, 2013

→ Le papier peint « Into the woods » & le portrait « La finlandaise » d'après Sonia Delaunay en collaboration avec la Villa Noailles, concept store 2015

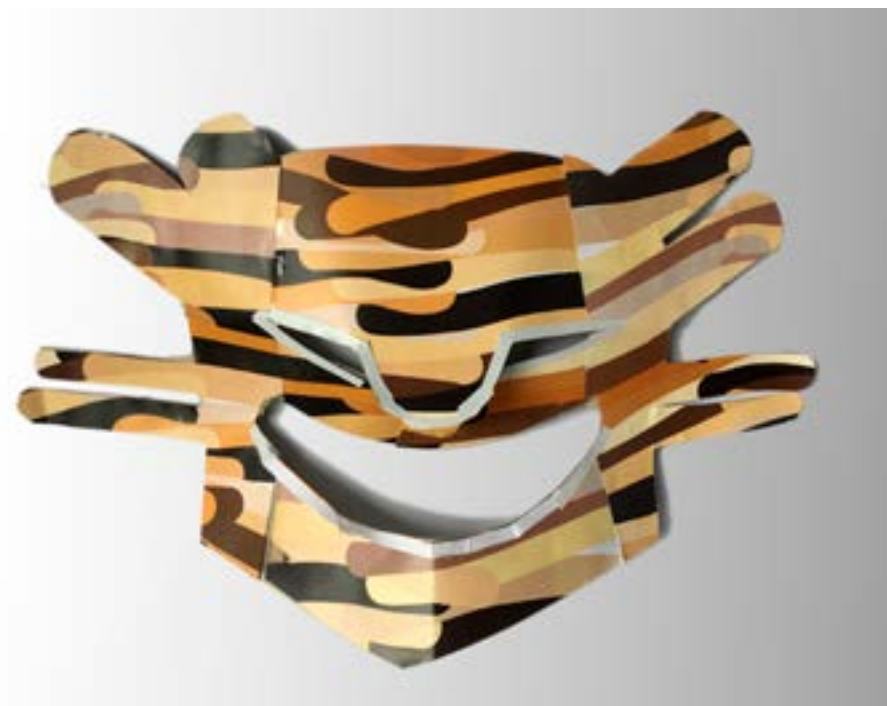




↑ Tapis «Tufty Junior», en collaboration avec NODUS RUG, 2017

κ Textile tissé jacquard « Doldentraum » pour Backhausen, réalisé dans le cadre de la Vienna Design Week en 2015

∟ Tapis «Smoked Wood» qui sera présenté à Milan en 2018



← Le masque «Tiger», papier et impression numérique d'après une peinture à l'iPad, 2017

↓ Le masque «Human», travail en cours, papier et impression numérique, 2017

→ «Selfmask», sculpture digitale et impression 3D, collection du CNAP, 2012

