

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 trottinette "Piggy Bank", le pichet "Jug" et le vase "Lucky Toad", sculptures digitales en impression 3D de cette même série.



Silhouette gracie, 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 », ►

**Écran 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'autportrait. Ici, "Depicted", peinture à l'iPad, Paris, 2015.



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 Prollet 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 traque 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.