

vrai ou
FAUVE
Laureline Galliot

Exposition
à la Cité du design
du 15.09.2023
au 07.01.2024

**Cité
du
design**



SÉM
SAINT-ÉTIENNE
la métropole

Saint-Étienne
Ville créative design

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

**PRÉFÈTE
DE LA RÉGION
AUVERGNE-
RHÔNE-ALPES**
Liberté
Égalité
Futurisme

A43

intramuros
Paris

KIBLIND

Milk
DECORATION

arte

citedudesign.com

Sommaire

Présentation de l'exposition	2
L'exposition	5
Pistes pédagogiques	6
Ressources	10
Informations pratiques	10

Avant-propos C'est quoi le design ?

Chronologie du design
Une frise du design de
1851 à 2010

<https://www.citedudesign.com/fr/t/chronologie-du-design?s>

https://www.citedudesign.com/articles/1131/20-11-23-le_petit_journal_du_design_-_Politique_Fiction_-_Mai_2012.pdf

Le design c'est...

L'origine du mot design (prononcez [dizajn]) vient du latin designare et signifie marquer d'un signe distinctif. La révolution industrielle est l'évènement fondateur d'une nouvelle discipline, le design. Cette histoire commence en Angleterre au moment de l'Exposition universelle de Londres en 1851. À cette occasion, Michael Thonet présente un procédé de cintrage du bois pour répondre à la production industrielle standardisée de mobilier.

Exemple de la chaise n°14 par la firme Thonet Frères en 1859. Composée de six éléments assemblés entre eux au moyen de simples vis, cette chaise devient un produit de grande consommation et le symbole d'une époque portée par le progrès.

Chaise n°14 de Thonet
© domaine public



Présentation de l'exposition

La Cité du design initie un nouveau cycle d'expositions monographiques [Présent><Futur](#) dédié à la jeune scène française et européenne de designers.

L'exposition *vrai ou FAUVE* met à l'honneur le travail coloré de [Laureline Galliot](#). Diplômée de l'ENSCI - Les Ateliers en 2012, Laureline Galliot fait partie de la nouvelle génération de designers français. Novatrice dans sa pratique du design, elle explore les nouvelles formes de picturalité offertes par le numérique. Son iPad est sa palette : cette designer-peintre a arpenté les musées pour expérimenter le potentiel de cet outil et transposer la gestuelle des artistes dans un langage numérique. Plus tard, elle s'est familiarisée avec les logiciels de réalité virtuelle au Disney Research Lab, jusqu'à parvenir à peindre en 3D. Pour Laureline Galliot, « la couleur n'est pas une finition, mais plutôt un matériau ». À l'image des peintres fauvistes, elle se sert des couleurs pour distinguer chacun de ses gestes, sculptant la matière lumineuse sur écran. Les designs obtenus sont ensuite imprimés, sur papier, sur tissu ou en 3D.

Laureline Galliot invente un monde formel singulier qui questionne notre regard conditionné par le standard industriel. Cette exposition, qui présente une trentaine d'objets, projets et vidéos, lui permet de dresser un panorama de dix années de pratique en tant que designer. Au-delà de ses pièces iconiques présentes dans les collections de nombreux musées, l'exposition dévoile son mode opératoire sous la forme d'un laboratoire de recherche, ainsi qu'une collaboration inédite menée avec la Maison Benaud, spécialiste lyonnais du moirage.

Le titre de l'exposition *vrai ou FAUVE* fait référence à la fois au mouvement pictural français le Fauvisme (1905-1910) ainsi qu'à la copie d'œuvres que Laureline pratique à des fins d'apprentissage et d'interprétation.

« Apprendre en copiant. (...) Lors de ma formation en design textile, j'ai appris à reproduire, avant d'envisager de créer. » Laureline Galliot designer-peintre, commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*.



Portrait

Laureline Galliot

Laureline Galliot, Dans les vêtements de Johanna Staude, 2015, Peinture digitale, Réinterprétation inspirée de l'œuvre de Gustav Klimt, Portrait de Johanna Staude, 1917-1918, 50 x 70 cm, Huile sur toile
© Laureline Galliot / ADAGP Paris, 2023

Rencontre

avec la designer :

<https://www.citedudesign.com/fr/a/laureline-galliot-vrai-ou-fauve-2749>

Pouvez-vous nous parler de votre parcours ?

J'ai d'abord fait de la danse dans une compagnie, assez jeune. C'est important parce que quelque part, ça m'a donné le goût du décor. Alors certes, du décor de théâtre, mais ça m'a fait connaître des gens comme Sonia Delaunay, des peintres qui ont travaillé dans des catégories non excluantes. Je me suis intéressée à partir de là au design textile. J'ai fait une formation à l'école Olivier de Serres à Paris, puis je me suis intéressée à l'objet et j'ai obtenu un diplôme de créateur industriel à l'ENSCI - Les Ateliers. Depuis, je travaille dans le sens de déployer tout ce que j'ai pu apprendre au travers de ce parcours de décorateur, jusqu'au design industriel. Concrètement, je suis designer et peintre. Je dessine des ensembles pour l'environnement domestique : ça peut être des tapis, des objets, des bols pour l'art de la table, des textiles et de temps en temps ça va vers l'accessoire, comme des vêtements ou des sacs.

Quelles sont vos inspirations ?

Mon inspiration, c'est toujours délicat d'en parler car c'est un rapport synesthésique au monde. Je suis curieuse de tout, mais la couleur me caractérise assez facilement quand on voit mon travail. C'est assez impactant. J'ai construit ma pratique progressivement en m'inspirant de peintres, tout simplement. J'allais dans les musées pour copier des tableaux. J'avais en main cet outil qui est l'iPad. L'idée était de voir, au travers ce que j'avais collecté, ce qui correspondait le mieux à l'outil. Ce n'est pas tant une signature, un style que je cherchais en adoptant cette démarche : ce qui m'a guidée, c'était plutôt d'essayer de respecter l'ADN de l'outil que j'avais entre les mains. C'est un peu comme si on collaborait avec ses outils. Au fur et à mesure, entre soi, l'outil et ses inspirations, on construit une signature mais cela part plutôt d'une expérimentation que d'une volonté de définir sa pratique au sens propre. Je n'ai pas vraiment cherché un positionnement, je voulais aller dans le chaos, copier un maximum de chose et voir ce qui allait sortir de plus pertinent de cette étude de la peinture.

Quel est votre rapport au fauvisme ?

Les fauves, comme les expressionnistes, qui appartiennent à des mouvements picturaux similaires, sont les peintres chez qui je me suis le plus reconnue en travaillant avec l'iPad.

Quelque part, quand vous travaillez avec une tablette numérique, il n'y a même plus la matérialité des couleurs, de la peinture qui vient nuancer les teintes. Vous avez la lumière qui vous sort des doigts. Et en fait, à mesure que je copiais ces tableaux, ma pratique s'est inscrite naturellement dans la filiation des fauves. Historiquement, les fauves ce sont des gens qui ont révolutionné la peinture en estimant que la couleur sortie du tube, ils allaient l'assumer telle quelle, ils n'allaient pas la nuancer pour copier des teintes réalistes. Donc ils se sont mis à peindre avec des tons extrêmes, saturés. Avec l'iPad, ça s'est ré invoqué assez facilement, parce qu'on a ce rapport aux tons complètement lumineux.

Qu'est-ce qui vous a séduit dans le digital ?

C'est marrant parce que c'est plutôt une aversion au numérique qui m'a poussée à aller l'investir. Au début, j'ai travaillé avec des logiciels qu'on trouve communément dans les écoles de design, qui sont des logiciels de modélisation 3D, avec des techniques relevant de la géométrie mathématique. Moi, j'avais des difficultés à rester dans une approche sensible avec ces logiciels. Le jour où j'ai eu dans les mains les premiers écrans tactiles, il y a cette question du geste déposé sur écrans, qui d'un seul coup devient beaucoup plus sensible et qui fait un pied de nez à ce qu'on reproche à des logiciels trop géométriques. Donc je me suis dit : OK, je vais faire l'effort d'aller dans le numérique, que je n'affectionne pas particulièrement du tout, pour voir si effectivement il y a quelque chose qui se déploie, si je peux réinviter ma façon de peindre, au travers de cet outil. Ce qu'il y a d'agréable quand il y a des technologies émergentes qui arrivent comme ça, c'est que c'est un terrain vierge qu'on peut aller investir. Et on progresse, on apprend plein de trucs, on n'est pas dans une zone de confort. Je me suis mise alors non seulement à peindre sur tablette, mais à réfléchir à comment tout ce que j'allais générer sur cette tablette numérique pouvait ensuite exister dans l'espace physique. De fil en aiguille, de rencontre professionnelle en rencontre professionnelle, j'ai découvert les logiciels qui sont propres au cinéma d'animation, je me les suis appropriés et j'ai réussi à générer de la peinture en 3D pour concevoir directement des objets.

Scénographie de l'exposition



« En utilisant pour sa scénographie une succession de modules qui rappellent les caissons d'archives, Laureline Gaillot façonne l'exposition à l'image d'une réserve personnelle, et convie le spectateur à y déambuler, revenant sur ses pas pour mieux se plonger dans un détail, ou au contraire s'éloigner de quelques mètres pour embrasser des vues d'ensemble, et à son tour se nourrir des traits de couleurs, des aplats, des éclats, de celle qui ressent une forte filiation avec le fauvisme. Car à l'image de ses sculptures 3D teintées dans la masse, c'est finalement ce que le travail de Laureline Gaillot va révéler : l'énergie chromatique qui fait vibrer toute chose. »

Nathalie Degardin, INTRAMUROS, 29/9/2023

Vues de l'exposition Présent >> Futur © Pierre Grasset



Pistes pédagogiques

Voici quelques idées pour découvrir l'exposition autrement. À vous de les adapter en fonction du niveau et de l'âge de vos élèves. Pour chacune d'entre elles, nous vous invitons à prendre le parti de l'asymétrie, questionner le regard conditionné par le standard.



Le jeu de l'autoportrait

« Explorer, recouvrir, déformer, travestir sa propre image »

Laureline Galliot, Awkward Selfportrait, 2016. Interview vidéo de l'artiste et de Franck Bordas (éditeur et imprimeur d'art)

- Dans l'exposition observer les autoportraits de Laureline Galliot.
En classe à partir d'une photo A4 de chaque élève, intervenir sur son visage à l'aide de trois couleurs vives, (rouge vert et jaune) semblables à celles utilisées par les peintres fauves.
- Imprimer les autoportraits et les transformer en puzzle à reconstituer. Les images peuvent être imprimées en A3, contrecollées sur carton plume, vernies puis découpées en morceaux plus ou moins grands selon l'âge des élèves.

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'un atelier à la Cité du design.

Nature morte de Séville,
2017, Peinture digitale,
Réinterprétation inspirée de
l'œuvre d'Henri Matisse, *Nature
morte de Séville*, 1910-1911

Les Formes colorées

« **Sculpter des formes en déposant des traînées de couleur** » Laureline Galliot, commissaire et designer de l'exposition *vrai ou FAUVE*

- Dans l'exposition, observer et décrire un des objets hors norme de la collection (le vase *Lucky Toad*, la tirelire *Piggy Bank*, la théière *Chubby Teapot* ou la cruche *Jug*). Ces objets sont produits sur des imprimantes 3D polychromes qui génèrent directement des formes colorées.

En classe à partir d'une pâte à modeler ou d'argile colorée, reproduire *Chubby Teapot* en respectant le protocole de Laureline Galliot : « Trois couches, trois couleurs (...) pour composer un corps homogène et stable. » et en utilisant la technique du colombin : enrouler et superposer trois cylindres pour créer un volume.

Jug, 2012, Impression 3D polychrome, 24 × 14 × 22 cm, Prototype de théière de la collection *Contour et Masse*, Acquisition du Centre national des arts plastiques 2017



Piggy Bank, 2013, Impression 3D polychrome, 11,9 × 18 × 9,4 cm, Prototype de tirelire de la collection *Contour et Masse*, Acquisition du Centre national des arts plastiques 2015



Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'un atelier à la Cité du design.

Tufty, 2017, Laine tuftée main, 227 × 370 × 2 cm, Éditeur : Nodus Rug

Vrai ou faux ?

« **Peindre, c'est regarder sa main faire.** »

Laureline Galliot designer-peintre et commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*

À la manière de Laureline Galliot, reproduire les motifs du tapis *Tufty*

- À partir du tapis *Tufty*, repérer les couleurs et les énumérer. Sélectionner un motif du tapis (courbes, traits horizontaux, etc.) et le reproduire dans l'espace (en imitant Laureline Galliot et sa gestuelle dans un espace virtuel).

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'un atelier à la Cité du design.





La chasse aux fauves

Chasse les fauves non pas à la manière d'un chasseur mais d'un designer qui nous fait voir le monde à travers la couleur. Laureline Galliot designer-peintre et commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*.

- un chat qui prend fièrement la pose
- un crapaud porte-bonheur pour la maison
- un crapaud qui ouvre grand la bouche pour accueillir de l'eau et des fleurs
- 3 petits cochons qui n'ont pas de maison
 - Cochon n°1 : c'est une tirelire
 - Cochon n°2 : c'est un cochon préhistorique
 - Cochon n°3 : c'est un cochon avec un béret sur la tête !
- 5 poissons pêchés qui attendent d'être mangés

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'un atelier à la Cité du design.

Lucky Toad, 2013, Impression 3D polychrome, 30,3 × 20 × 20 cm, Prototype de vase de la collection Contour et Masse, Acquisition du Centre national des arts plastiques 2015



Motifs traditionnels

« Lors de mon séjour au Japon, la manufacture Okamoto-Ori m'a invitée à collaborer. J'ai choisi de travailler à partir d'un motif traditionnel : le yagasaki. » Laureline Galliot designer-peintre et commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*.

Ce motif japonais représente les plumes d'oiseaux fixées au bout des flèches utilisées pour le tir à l'arc. Sur les tissus, le motif yagasaki est considéré comme un symbole porte-bonheur.

- Choisir ici [un motif japonais](#) et en proposer une nouvelle interprétation en s'appuyant sur sa signification.

Yagasaki - White & Gold, 2017, Tissu tissé de soie rouge de Kyoto et fil laminé métal - Technique Nishijin, 70 × 215 cm, Pièce développée dans le cadre du programme de résidence de la Villa Kujoyama (Kyoto, Japon) et réalisée en collaboration avec Okamoto-Ori, Acquisition du Centre national des arts plastiques 2018



Faits et gestes numériques

« Le langage numérique (...) va induire un répertoire de formes qui lui est propre » Laureline Galliot, designer-peintre et commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*.

- Choisir un sujet et le prendre en photo avec son smartphone. À l'aide des outils de retouches disponibles sur l'application photo, intervenir sur celle-ci en utilisant des couleurs vives à la manière de Laureline Galliot. Prendre le parti de l'asymétrie.

Vous pouvez nous partager les projets des élèves à l'adresse suivante :

mediateur@citedudesign.com

Laureline Galliot, L'atelier A Capture écran, 2019, 10 minutes, Réalisation : Charles Devoyer, Production : Arte France Développement / ADAGP

Revisite et copie

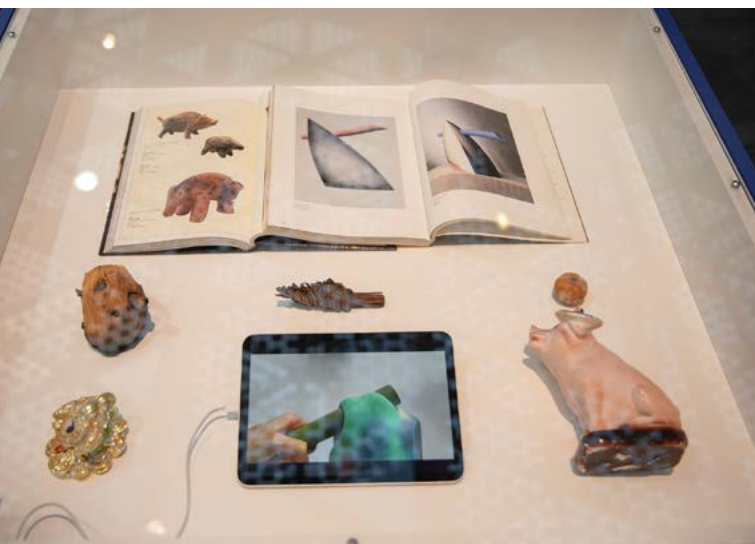
« **Je copie sur place et je laisse se produire des écarts d'interprétation propres à l'outil que j'emploie.** » Laureline Galliot, designer-peintre et commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*.

Présent >> Futur © Pierre Grasset



- Dans l'exposition, observer le travail de réinterprétation fait par Laureline Galliot autour de la copie de tableaux. Effectuer des recherches sur des artistes ayant copié, revisité les œuvres existantes. Mettre en avant les différences entre les médiums utilisés : techniques, couleurs et formats etc...). Exemple :
Pablo Picasso, *Les Ménines* 1957
Martial Raysse, *Made in Japan - La grande Odalisque*, 1964
Alain Jacquet, *Le déjeuner sur l'herbe*, 1964
Ernest Pignon Ernest, *La Pietà*, 2002
Retrouver l'artiste original, le nom de l'œuvre si celle-ci diffère et expliquer la technique utilisée.
- Imprimer les œuvres originales puis proposer aux élèves de retrouver les « réinterprétations » de Laureline Galliot auxquelles elles correspondent dans l'exposition.

Dans l'exposition, choisir une œuvre et la copier. Médium au choix ; peinture, numérique, etc...
Si au moins trois pistes (portrait, motif, objets en 3D) ont été réalisées, vous pouvez concevoir un ensemblier.



Laboratoire de recherche

« **J'ai ce laboratoire qui mêle nouvelles technologies, peintures et collectes d'objets.** »

Laureline Galliot, designer-peintre et commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*.

Dans l'exposition, observer les objets et éléments d'inspirations pour la conception de la tirelire Piggy Bank (Morceau de bois n°1 et n°2, tirelire cochon à béret marin, la clémentine séchée et le Crapaud Feng shui). Faire des rapprochements entre ces éléments d'inspiration et l'objet réalisé.

En classe, mettre en scène des objets et éléments naturels trouver sur le site de votre établissement. Hybrider ces matériaux d'étude pour concevoir un objet utilitaire.

Présent >> Futur © Pierre Grasset



Technique hybride - geste

Teapot, Lucky Toad, Selfmask et Piggy Bank sont les fruits hybridés (...) d'une gestuelle qui sculpte en 3D la manière digitale. Laureline Galliot, designer-peintre et commissaire de l'exposition *vrai ou FAUVE*.

En classe, dessiner une assise. À l'aide du logiciel [SketchUp Book Pro](#), modéliser cette assise et en produire une maquette à l'aide du matériau de votre choix. Détailler les différentes étapes ainsi que les gestes nécessaires.

Capture écran, 2020, Vidéo « making-of » de la théière Chubby Teapot en impression 3D polychrome, Prototype développé pour l'exposition Chubby, 2020, Galerie Surface (Saint-Étienne)

Ressources

Le fauvisme

Tout savoir sur le fauvisme !
<https://www.grandpalais.fr/fr/article/le-fauvisme-0>

Revue DADA n°136, mars 2008 – Les Fauves

WHITFIELD Sarah, Le Fauvisme, Thames & Hudson, 1997

La Copie

LARROCHE Caroline, Qui copie qui ? : la peinture sous influence, RMN-Grand Palais : Solar éd., DL 2012 ; Caroline Larroche propose de comprendre l'essence d'un chef-d'œuvre en le plaçant en miroir de l'œuvre qui l'a inspiré, et de l'œuvre qu'il a inspiré.

Le portrait : l'art en s'amusant
<https://bemberg-educatif.org/#Portrait1>

Vidéo : La cage aux fauves,

Où l'on découvre des fauves pas comme les autres !

<https://academy.artexplora.org/la-cage-aux-fauves-du-salon-de-1905/>

1 Minute au musée : Dessin animé d'une minute par épisode pour initier les plus petits au plaisir de la découverte des arts
<https://www.lumni.fr/video/nu-bleu-2-de-matisse>

Laureline Galliot, Interviews site internet:

- Boîte noire X Laureline GALLIOT, designer et peintre 3D, replay [CANAL+](#)
- Laureline GALLIOT, Atelier-A by Arte Creative, replay until June 4, 2029 [ARTE TV / Atelier A](#)
- ART (ist) #13 Laureline GALLIOT, video portrait series directed by Alexander Murphy, replay [Rubis Mécénat](#)
- Laureline Galliot, Awkward Selfportrait, 2016 Interview vidéo de l'artiste et de Franck Bordas (éditeur et imprimeur d'art) <https://www.cnap.fr/laureline-galliot-awkward-selfportrait-2016>

Audio : un tableau à écouter Suzanne Valadon, La Chambre bleu, 1923
<https://open.spotify.com/show/2QBSLkACVncWhNvTJY-nImO?uri=spotify%3Aepi-sode%3A77Vw6lkpjoFMFBi6V-2zy5Q>

Glossaire

Copie : la copie est une reproduction fidèle d'une œuvre originale (peinture, dessin, photographie). Dans l'histoire de l'art, la copie possède des vertus pédagogiques, elle permet de former l'œil et la main aux gestes de l'artiste mais aussi de transmettre une technique. Elle joue un rôle important dans l'histoire de la production artistique et de sa diffusion.

Exposition monographique : exposition consacrée à un seul artiste.

Ensemblier : l'ensemblier conçoit et organise les différents éléments nécessaires à la réalisation d'un décor.

Fauvisme : le fauvisme est un mouvement artistique français (1905-1910) qui se caractérise par l'utilisation de couleurs vives en aplat ou déposées par touches sur la toile. Le mot « fauve » désigne non seulement l'aspect vif presque sauvage des peintures, mais fait directement référence au terme employé par le critique d'art Louis Vauxcelle, lors de sa visite au Salon d'automne en 1905 au

Grand Palais. En effet, il compare la salle dans laquelle sont présentés Henri Matisse, André Derain, Henri Manguin ou Albert Marquet à « une cage aux fauves » en réaction à leur façon inédite d'utiliser la couleur de manière pure et violente.

Hybride : formé d'éléments de nature différente.

Réinterprétation : produire un écart par rapport à une œuvre source, grâce à une technique, des formats et un contexte différent.

Informations Pratiques

Ouvert du mardi au vendredi de 10h à 18h – Fermé le lundi ainsi que le 1er janvier, le 14 juillet, le 15 août, le 1er et le 11 novembre le 2 et le 25 décembre
Réservation obligatoire pour les groupes scolaires et les centres de loisirs :
Tél. 04 77 33 33 32 / reservation@citedudesin.com