



LA
COPIE
COMME
OUTIL DE
CRÉATION

MACARENA BALCELLS



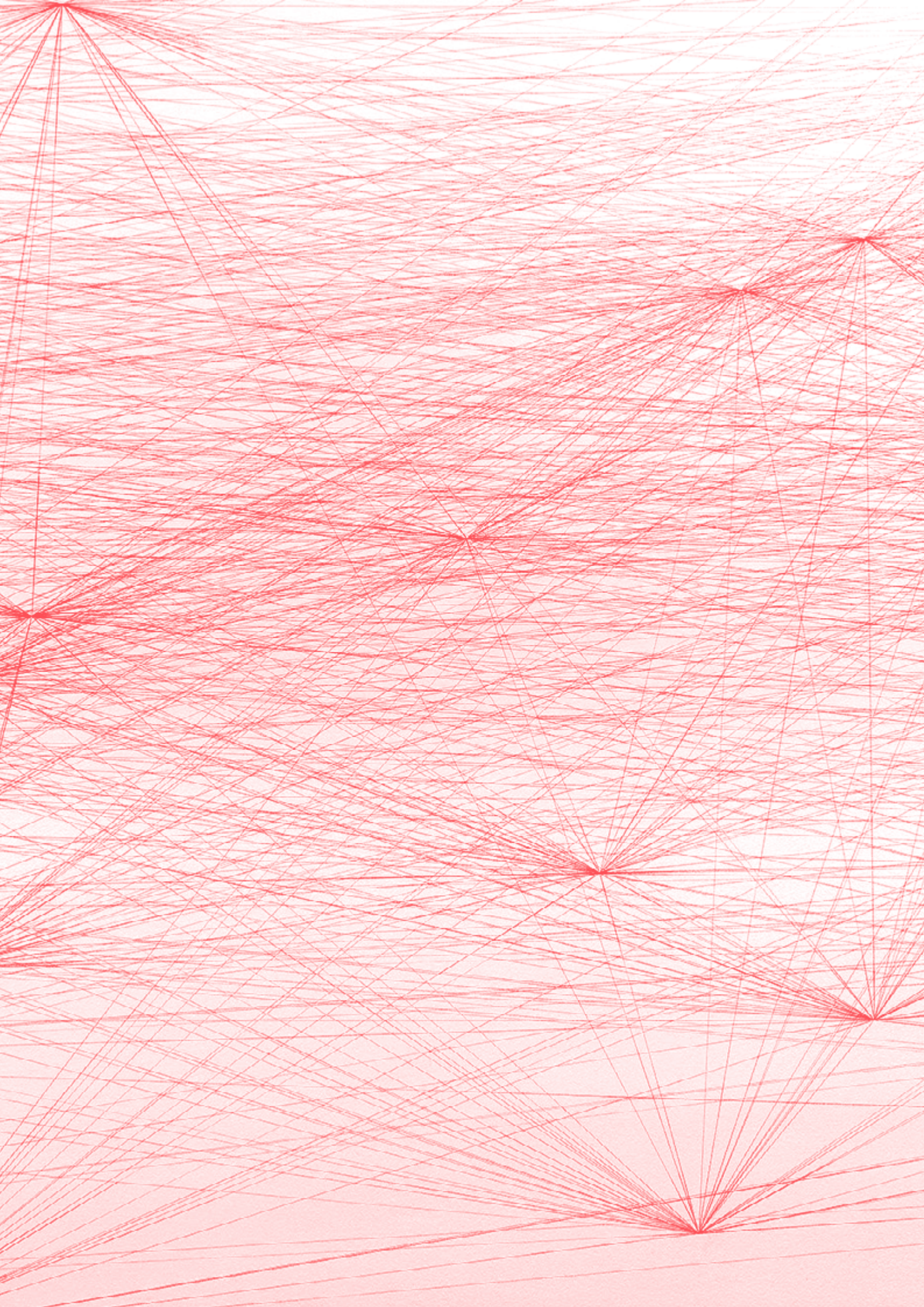
LA COPIE COMME OUTIL DE CRÉATION

Macarena Balcells

Mémoire de mastère spécialisé «Innovation by Design»
Ensci - Les Ateliers

Sous la direction de Mathias Béjean
Janvier 2020

Image de portrait (recto y verso) : Wall Drawing #118, Sol LeWitt (réinterprétation)



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	6
APPRENDRE À S'INSPIRER DANS UN MONDE NUMÉRIQUE	7
2. ALBRECHT, ALBERTO ET MOI	10
J'AI COPIÉ	11
ALBERTO A COPIÉ	14
UN MUSÉE DES COPIES	15
3. UN AIR DE « DÉJÀ VU »	18
COPIE CONSCIENTE, COPIE INCONSCIENTE	19
MESURER LE DEGRÉ D'IMITATION	21
POUR QUOI COPIER ?	23
4. COMMENT COPIER ?	30
LA COPIE COMME MÉTHODE	31
LE MÈME	36
LE CODE ET L'INTERPRÈTE	38
LE PROTOCOLE DE COPIE	40
5. L'EXPERIÉENCE : L'ATELIER DE COPIES	46
CONCLUTIONS	52
BIBLIOGRAPHIE	54
REMERCIEMENTS	56

1. INTRODUCTION

[Copie : latin *copia*, *abondance*, avec l'influence du latin médiéval *copiare*, *transcrire*]

APPRENDRE À S'INSPIRER DANS UN MONDE NUMÉRIQUE

J'ai fait ma formation de graphiste à Valparaíso, au Chili, dans une école singulière, où l'observation, la main et le dessin sont le point de départ de tout processus de création. Le dessin aide à observer et de l'observation vient l'originalité. Nous n'avons pas étudié le travail d'autres designers ou d'autres architectes. Au contraire ; la philosophie de l'école est de garder nos yeux aussi naïfs que possible, et, seul ainsi l'art reste le sujet d'étude.

"Pour devenir graphiste, on doit écrire au moins un million de lettres à la main", nous a confié Alberto Cruz Vial, architecte et fondateur de l'école d'architecture et de design PUCV et de la Cité Ouverte d'Amereida (1970). Le dessin était la clé.

Je faisais partie des dernières générations formées sans ordinateur personnel sans Internet. Tout projet était réalisé à la main, par la recherche, le transfert ou la photocopie. Cette expérience de travail, avec des ressources limitées, m'a conduit, vers une méthode de travail rigoureuse m'obligeant à rechercher des alternatives d'action ; vers l'experimental.

Bien plus tard, lors de mon premier emploi en tant que professionnel, je commence à cogiter l'idée que les "référents" étaient apprivoisables par les magazines de design. Internet n'était pas encore très répandu et il a fallu au moins 15 ans pour que des plates-formes telles que Tumblr,



Tournoi, l'École
d'Architecture et de
Design.
© Archivo Histórico
José Vial Armstrong

Pinterest ou Behance me parviennent. Mais, nous avons des magazines de design internationaux qui étaient « source d'inspiration ».

Mais quand Internet est apparu, la façon de travailler a changé. Peu à peu, la rapidité de réponse envers le client est devenue plus importante que la conception en elle-même et l'utilisation de références s'est installée comme une étape du processus de création. Il a fallu être rapide pour obtenir de bons résultats. Le Chili est entré dans une période de prospérité, laissant derrière lui les années sombres de dictature et aspirait à se présenter comme un pays en développement ; un pays moderne, efficace et performant. L'observation et le dessin ont commencé à être relégués au rang des designers consacrés, dont les œuvres étaient plus proches de l'art.

L'émergence d'internet et des logiciels de conception (COA) a non seulement changé la manière de travailler, mais aussi la façon d'enseigner et d'apprendre. Lorsque j'ai commencé à travailler comme professeur à l'université, l'école de design où j'enseignais mettait l'accent sur le "bon usage" des référents. Cependant, tout au long de mes 10 années d'enseignement, j'ai trouvé plusieurs cas de plagiat, dont trois très graves parce qu'il s'agissait d'un projet d'examen où la copie était conforme à l'original. Paradoxalement, alors que ces étudiants copiaient à l'aide de plateformes telles que Pinterest, j'ai découvert leur piège par le même support.

Qu'entend l'université par "bon usage" des référents ? Existe-t-il un manuel d'utilisation des références sans atteindre la copie exacte ? L'université nous a constamment envoyé des documents sur le plagiat

à transmettre aux étudiants. L'information, l'archiviste, consistait essentiellement en la numérotation de types de plagiat les plus courants, de la manière dont il pourrait être évités et des pénalités auxquelles ceux « les plagistes » encouraient. Cependant, ces informations ne faisaient qu'accentuer la signification négative du mot "plagiat" ou "copie" et des conséquences. Elles ne fournissaient aucun outil réel pour apprendre à utiliser véritablement ses référents. Le véritable problème était donc de savoir comment leur apprendre à regarder sans copier. Dans quelle mesure la proposition faite, appartient-elle au "modèle" ? Et à quel moment devient-il une pièce originale ?

Quitter l'étudiant / concepteur marginalisé du monde "numérique" pour qu'il ne perde pas cette "naïveté" et reste autant qu'"original" aujourd'hui est impossible. Les étudiants, les enseignants et les concepteurs sont exposés à un flux constant d'informations. En tant que conceptrice, en retirer tout cela est un non-sens : le concepteur est un communicateur et doit être connecté au monde. Par conséquent, comment regarder sans copier ? Ou comment copier et être à la fois original ?

Et, en tant qu'enseignant, comment "reprendre" l'utilisation de la copie pour produire une nouvelle pièce originale ?

2. ALBRECHT, ALBERTO ET MOI

[Plagiat : Acte de quelqu'un qui, dans le domaine artistique ou littéraire, donne pour sien ce qu'il a pris à l'œuvre d'un autre. Ce qui est emprunté, copié, démarqué.]

« En 1506, la figure de proue de la Renaissance Albrecht Dürer traînait un copieur italien devant le tribunal pour ce qui a dû être l'un des premiers procès sur le copyright artistique. À une autre occasion, il a menacé d'assassiner un copieur. Il était surtout furieux lorsque des copieurs imitaient ses initiales AD : vol de logo avant-la-lettre.¹»

J'AI COPIÉ

11

Imiter, plagier, répliquer. Copier est mauvais, c'est voler et se couvrir de la gloire d'un autre.

Mon expérience avec la copie remonte à plusieurs années. J'ai participé en tant que directrice artistique à la réalisation d'un livre pour le ministère de l'Économie du gouvernement du Chili. Le livre a enregistré des cas d'innovation réussis, soutenus par le gouvernement. Le Chili était en train d'explorer le monde de l'innovation et il était nécessaire de montrer ces cas inspirants. En plus de la conception graphique du livre, j'ai travaillé directement avec l'équipe de rédaction et de contenu. Je devais également coordonner le travail des photographes qui retardaient les cas. Le livre s'intitulait *70 Casos de Innovación (70 cas d'innovation)* et son nom a été défini à la fin du projet, quelques jours avant son impression. Quand ils me l'ont dit, j'ai tout de suite imaginé la couverture avec un très grand nombre 70 suivi du reste du titre en bloc sur un fond photographique évoquant la diversité des expériences d'innovation. Pour ce fond, j'ai exploré deux options ; le premier faisant une mosaïque régulière avec des photographies et le second une grille de bandes horizontales avec des fragments d'images. J'ai utilisé la même règle pour les deux propositions : il devait y avoir une photo ou un fragment de photo pour chaque cas enregistré dans le livre, c'est-à-dire 70 photos ou 70 bandes.

La couverture choisie était la deuxième proposition. Chacune des bandes horizontales mesurait environ 4 mm de hauteur et l'ensemble formait un fond abstrait d'images illisibles et de nombreuses couleurs.

Comme je l'imaginais au début, le nombre 70 occupait un tiers de la hauteur du livre, suivi du reste du titre.

Quelques jours avant la présentation du livre, nous avons reçu un courrier urgent de notre client nous informant que la couverture du livre posait un grave problème : dans une librairie à Santiago, il avait trouvé un livre avec une couverture «identique». Dans ce courriel, il a également joint une photo qu'il a lui-même prise. Je ne pouvais pas en croire mes yeux.

Le livre s'intitulait «Magnum», de la célèbre agence photo Magnum et édité par Phaidon Press. Il rassemblait des photographies journalistiques prises au cours de la seconde moitié du XXe siècle, avec le travail de photographes de renom tels que Martin Parrs, Larry Towell, Ferdinando Scianna, pour en nommer quelques-uns. Le thème des deux livres était très différent, cela ne posait pas de problème. Même la taille et la proportion étaient différentes (le nôtre était rectangulaire et l'autre était carré). Le problème était sur la couverture.

Comme dans ma proposition, la couverture de Magnum était formée par une grille de bandes de photographie horizontales ne dépassant pas 4 mm de haut, et sur ce fond hachuré et en grosses lettres, le titre «magnum» était lu.

Naturellement notre mandataire a demandé des explications, j'ai été bloqué. J'ai commencé à douter de moi même. Je ne comprenais pas comment j'avais pu imaginé un design similaire, un concept pratiquement identique. L'auriez-vous vu auparavant ? J'ai immédiatement commencé à faire une tournée de mémoire, pour me souvenir de mes visites dans les libraires, de mes recherches sur Internet, mes « wish list ». Aurais-je vu inconsciemment et enregistré sans m'en apercevoir ?

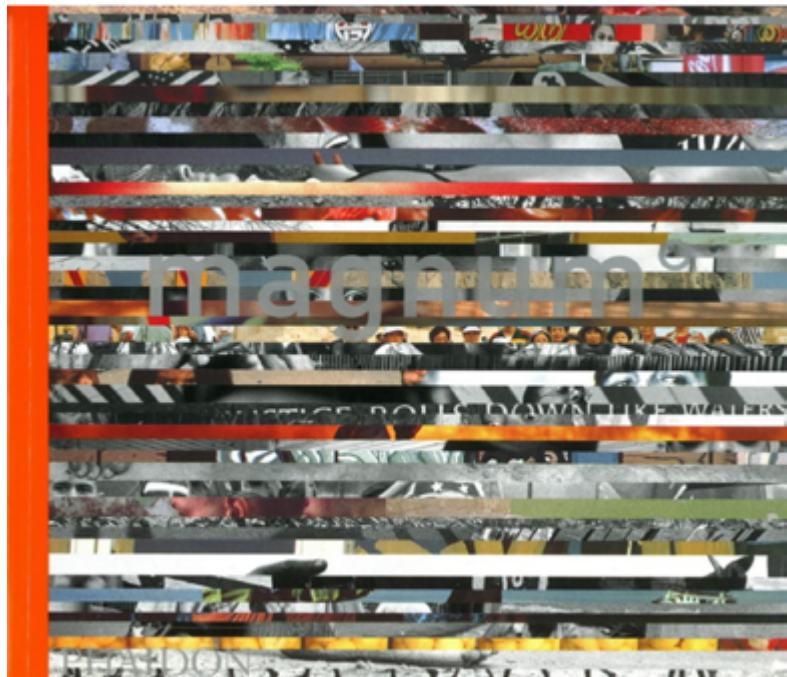
C'était une situation tellement délicate que j'ai manqué de montrer ce livre pendant longtemps. Je sentais que j'avais copié cette couverture. Je pensais que quiconque connaissait le livre de Magnum, voyant notre livre, penserait que s'agissait d'un plagiat. Si j'étais dans ce cas, je penserais la même chose.

Avais-je copié cette couverture ?



Couverture du livre
70 Casos de Innovación,
Ministère de l'Économie,
Santiago, Chile, 2007

13



Couverture du livre *Magnum*
(Spanish Edition),
Phaidon Press, 2004



Alberto Giacometti, d'après une sculpture égyptienne : tête de Rahotep et tête de Nefret vers 1949. Stylo bille sur livre, 41 x 29 cm. Collection Fondation Giacometti.

ALBERTO A COPIÉ

L'artiste Alberto Giacometti a déclaré dans une interview avec Gotthard Jedlicka, que :

« GJ : *la copie est-elle autre chose que la tentative d'extraire le plus possible de la rencontre avec une œuvre d'art ?*

AG : *Je suis convaincu que la copie d'un chef-d'œuvre est la meilleure école qui soit pour tout artiste qui décide d'en réaliser. De tout temps, les grands artistes en furent conscients : Michel Ange réalisa des copies d'après Giotto et Masaccio, Rubens d'après Titien, Ingres d'après Raphaël, et plus tard, Delacroix d'après Rubens et Rembrandt, Manet d'après Delacroix, et Matisse d'après Chardin et ainsi de suite. En effet, il n'y a pas mieux que la copie pour comprendre qu'il s'est toujours agi, et qu'il s'agira toujours de la même chose : l'art. Et on découvre et on apprend l'art à travers l'art.² »*

Alberto Giacometti a appris en observant et en copiant. Depuis l'âge de treize ans, il a copié des chefs-d'œuvre de l'histoire de l'art. C'était sa méthode de création. Au début de sa vie parisienne, il était un visiteur régulier du Musée du Louvre ; il y allait tous les dimanches. Il a dit « Copier pour mieux voir »³. « On peut s'imaginer que le réalisme consiste à copier... Un verre tel qu'il est sur la table. En fait, on ne copie jamais que la vision qu'il en reste à chaque instant, l'image qui devient conscience... Vous ne copiez jamais le verre sur la table ; vous copiez le résidu d'une vision.⁴ »

2. A. Giacometti, *Notes sur la copie*, Édition Fondation Giacometti, 2016.

3. Ibid.

4. Ibid.

UN MUSÉE DES COPIES

Comme Giacometti lui-même l'a affirmé, au cours de l'histoire, des artistes ont copié d'autres artistes. Même la copie avait des espaces institutionnalisés. Parmi eux, le Musée européen des copies, inauguré à Paris, en avril 1873. Le principal promoteur du Musée européen des copies a été Charles Blanc, un grand historien de l'art qui occupe le poste de directeur de l'administration des Beaux. ?

15

« [...] je veux dire le projet de fonder en France un Musée Universel, renfermant des copies excellentes, des moulages parfaits, et des épreuves de choix, de tout ce qu'il y a de beau dans le monde entier. L'histoire des Arts se déroulerait ainsi dans une galerie magnifique et sans pareille, dont les parois seraient couvertes de bas-reliefs antiques et modernes depuis les Égyptiens jusqu'à Puget, depuis Phidias jusqu'à l'Algarde. [...] Les chambres du Musée Universel s'ouvriraient, ici par les portes d'Andrea Pisano ; là par celles de Ghiberti, [...] Dans les salles de peinture, seraient placées les stances de Raphaël [...] Sur le pavement, seraient reproduits les Graffiti de Beccafumi à Sienne ; les mosaïques pompéiennes [sic] de la Bataille d'Arbelles [...] Des estampes, des photographies, la collection de la chalcographie du Louvre et des épreuves d'après les cuivres étrangers, tapisseraient les vestibules, les paliers, sans préjudice de quelques grandes tapisseries et de quelques vases de Sèvres [...] »⁵

5.
Rapport de Charles Blanc
à Jules Simon, 26 octobre
1871, AN. F21 572.

Le Musée des copies devait être un musée universel, propre à renfermer les copies des plus grands chefs-d'œuvre de l'histoire de l'art. Avec sa, Charles Blanc poursuivait promouvoir la formation artistique aussi bien des artistes eux-mêmes que du grand public, entre autres objectifs. « En fait, le Musée européen des copies trouve son origine première dans le corpus des copies exécutées à titre d'envoi par les pensionnaires de l'Académie de France à Rome. Pendant leurs années de formation à Rome, les artistes pensionnaires – toutes disciplines confondues – doivent exécuter une copie d'après une grande œuvre du passé. L'exercice a été imaginé par le ministre Colbert sous Louis XIV ». ⁶

6.
Elisa Rodríguez
Castresana, « Le Musée
européen des copies de
Charles Blanc comme «
pendant » du Louvre ». *Les Cahiers de l'École
du Louvre* [En ligne], 11
| 2017,

La vocation pédagogique du musée est indéniable, mais il y avait le

problème de l'originalité et de la copie (en tant qu'objet). Les copies exposées au musée ont suscité de nombreuses critiques et les détracteurs du projet critiquent précisément l'absence de l'âme de l'artiste, les appelant des œuvres de seconde main. Un de ses critiques, Henri Delaborde, a déclaré : « [...] si exacts qu'on les suppose, ces fac-similés d'anciens tableaux ne mériteront jamais notre entière confiance. Dans ce travail de seconde main, l'âme secrète, l'inspiration intime qui vivifiait l'œuvre originale se sera comme engourdie en raison même des efforts accomplis par le traducteur, et les patientes insistances de l'outil n'auront réussi qu'à rendre plus ou moins correctement les apparences, alors que l'essentiel eût été de nous révéler le fond des choses. »⁷

7.
Ibid.

Henri Delaborde utilise le mot «traducteur» pour désigner le copiste. Celui-ci, lors de la traduction de l'œuvre originale, le faisait exactement et le résultat était une œuvre qui avait perdu l'esprit de l'original et qui, en même temps, n'apportait rien de nouveau, celui qui sous-tendait le Vision d'un interprète. Ayant un résultat identique, nous pouvons assurer que le copiste n'a pas proposé de réinterprétation de l'original.

Que se passe-t-il lorsqu'il y a une véritable réinterprétation du copiste ? Albrecht Dürer aurait-il menacé Alberto Giacometti de le tuer pour «avoir copié» sa gravure Le Chevalier, la Mort, et le Diable ? Aurait-il vu de bons yeux sa réinterprétation ?



Albrecht Dürer, *Le Chevalier, la Mort, et le Diable*, 1513. Gravure sur cuivre, 24,4 x 18,8 cm.



Alberto Giacometti, d'après Dürer, *Le Chevalier, la Mort, et le Diable*, 1915. Crayon sur papier, 36,8 x 25,7 cm. Collection Fondation Alberto et Annette Giacometti, inv. 1994-0770-1

3. UN AIR DE « DÉJÀ VU »

[Copie servile : est une reproduction d'une œuvre protégeable au titre du droit d'auteur et donc sanctionnable sur le terrain de la contrefaçon. Par copie servile, il est fait référence à une reproduction à l'identique de l'original ».]⁸

8. Cabinet Bouchara - Avocats. <http://www.cabinetbouchara.com/P-132-136-A1-copie-servile.html>

« *Good artists copy. Great artists steal (Les bons artistes copient, les grands artistes volent)* ». (Steve Jobs ou Pablo Picasso? T. S. Eliot ou W. H. Davenport Adams? Lionel Trilling? Igor Stravinsky? William Faulkner?)

19

Pour Giacometti, la copie était essentielle pour apprendre et, paradoxalement, pour créer. Non seulement il copiait délibérément, mais il était également convaincu que c'était le seul moyen d'apprendre. Copiste infatigable, il n'a pas caché son penchant pour cette pratique, bien au contraire, il l'a commentée dans toutes ses interviews et dans tous ses livres. Les 5 dernières années de sa vie, il travail avec le critique italien Luigi Carluccio dans un livre consacré à la copie, qui présente une sélection de 144 exemplaires d'art Océanien ou de l'art égyptien, les mosaïques byzantines ou les sculptures hellénistiques, les peintures de Giotto, Masolino, Dürer, Van Eyck, Cézanne, ou Matisse. Le livre a été publié un an après sa mort (Alberto Giacometti. *Le copie del passato*. 1967).

COPIE CONSCIENTE, COPIE INCONSCIENTE

Copier est humain. « Copier est une pratique aussi ancienne que l'utilisation des outils. Accroupis en cercle à l'entrée d'une grotte, nos ancêtres taillent des silex et chacun apprend la technique et les particularités de la forme en copiant sur son voisin [...] La psychologie sociale nous dit que cette propension à copier est inhérente à notre identité d'être humain et de société, née du phénomène omniprésent de « reflet » une propension à copier le comportement non verbal d'autrui, instinctive et présente dès l'enfance ».⁹

9. Matthew Strong. Essai : La direction que prend le design. *Ceci n'est pas une copie*, 2016.

Depuis que nous sommes enfants, nous imitons nos parents à

apprendre à manger sans aide, à boire dans un verre, à prendre un crayon, à prononcer de nouveaux mots, à marcher. Nous imitons leurs gestes, leurs goûts pour la nourriture, même leurs émotions envers les choses. Comme les enfants, les apprentis et artistes imitent également leurs maîtres à sculpter le bois, à tailler la pierre, dessiner et peindre à l'huile, à transformer la poterie, etc. C'est ainsi que se perpétuent différentes expressions d'art et d'artisanat. Observer et copier c'est ainsi que l'être humain grandit et se développe ; va de l'avant.

Il existe de nombreuses façons de copier et elles peuvent être distribuées progressivement entre deux extrêmes : la copie consciente et la copie inconsciente. Giacometti copiait consciemment (délibérée). Dans le cas de mon expérience avec la conception de la couverture du livre *70 Cases of Innovation*, la copie était inconsciente (naïve). Mais paradoxalement, dans le cas de la copie consciente de Giacometti, il « créa quelque chose de nouveau », contrairement à la copie inconsciente dans laquelle j'ai « créé quelque chose (presque) identique » à l'original.

Comment est-ce possible ?

Ne serait-il pas naturel que la copie délibérée soit quelque chose de non original, comme le cas de plagiat de mes étudiants à l'université ? et au contraire, ne pourrait-on pas s'attendre à ce que quelque chose de nouveau ou d'innovant émerge de la copie naïve ?

La *copie consciente* est la copie délibérée d'une œuvre d'art, de design, littéraire ou musicale (études N°6 de Chopin- Zeste de citron Gisdboug). Celui qui commet cet acte sait qu'il prend (vole) tout ou partie d'un travail qui n'est pas le sien, pour le faire sien. Les manières de copier et les raisons de copier sont nombreuses et variées ; il copie par manque d'inspiration, ou par négligence, ou par ce que c'est un design reconnu, etc., et bien qu'il s'agisse d'un thème omniprésent dans toutes les formes de productivité et de créativité humaine, il est intéressant d'examiner dans quelles conditions nous pouvons le considérer comme une stratégie positive et créative. « À la copie peu soignée, motivée par la facilité et l'appât du gain, s'opposent des stratégies de réemploi reconnues, telles que l'hommage et la réinterprétation. À la copie naïve,

10.
Chris Meplon est
journaliste freelance,
critique de design et
commissaire.

par ignorance, s'oppose la citation délibérée avec mention honnête des sources », dit Chris Meplon¹⁰, dans son livre *Ceci n'est pas une copie*.

Hormis la copie consciente et inconsciente, des coïncidences existent. D'importantes innovations ont été observées dans l'histoire de l'humanité, en même temps et à différents endroits. Les concepteurs ne peuvent pas s'isoler de l'influence des tendances et des nouveaux développements dans les matériaux et les techniques. Tout le monde est exposé à ce flux simultanément, notamment en accédant immédiatement à des informations en ligne. De la même manière, les principaux archétypes du design ont toujours été répétés et aucun designer ne peut se présenter comme son créateur d'origine. Donc, s'il existe des coïncidences, il est plus difficile de savoir si quelque chose est copié. Comment reconnaître quand quelque chose a vraiment été copié ? Existe-t-il une méthode pour détecter la copie ?

21

COPIER : UNE QUESTION DE MORALE ?

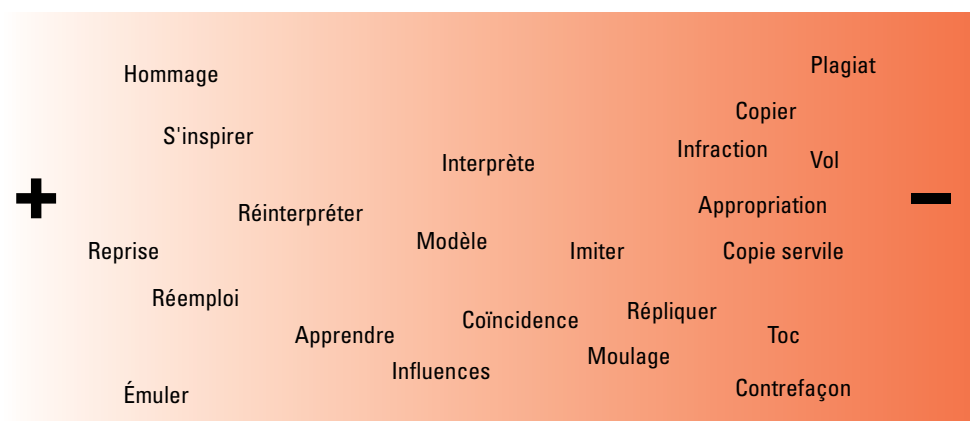
Le phénomène de la copie dans le design et l'art, « est particulièrement flou et difficile à définir en raison des tensions perpétuelles entre création, commerce, identité et morale. Ce sont ces tensions entre le créateur et la valeur de ce qu'il a créé, entre le processus de création et l'éloge du résultat qui suscitent des questions sur le rôle de la copie dans le processus créatif. De ces tensions ont surgi des mots comme « contrefaçon, toc, moulage, plagiat, infraction », mais aussi des mots comme « émulation, hommage, reprise, marque d'honneur, réinterprétation »¹¹. Ces mots soulèvent différents niveaux d'acceptation ou de rejet. La designer Hanna Krüger déclare que « La copie dans le design évoque de primer abord des associations très négatives. Elle suppose que vous vous appropriiez quelque chose auquel vous n'avez pas le droit et que vous brilliez de l'éclat d'autrui. C'est ce que nous entendons par *plagiat* ».

11.
Matthew Strong. Essai :
*La direction que prend le
design. Ceci n'est pas une
copie*, 2016

Dans la copie, les mots dont la charge est la plus négative sont *plagiat*,

réplication, imitation, appropriation, et, sont associés à d'autres concepts négatifs tels que la *contrefaçon, vol, infraction* ou *usurpation*. Ce sont des mots qui font douter de l'honnêteté du designer ou de l'artiste.

En revanche, des mots tels q'*émulation, reprise, hommage* et *réinterprétation* relèvent d'un environnement positif. Il découle que la lecture du model biaisé par le prisme de « l'artiste cultivé » permettrait un nouvel ou autre original.



Il semble que les mots *hommage, réinterprétation, émulation* et *reprise* sont les concepts appropriés pour les relier à l'acte de copier et lui donner un caractère plus positif.

Ils célèbrent non seulement une création précédente et rendent hommage à son créateur, mais ajoutent également à l'objet la vision du *designer (créateur) interprète*, générant un nouveau design.

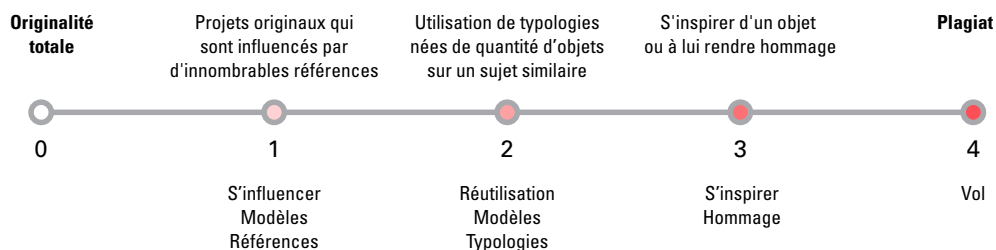
Mais comment définir le degré de copie pour déterminer si le résultat est plus ou moins original ?

MESURER LE DEGRÉ D'IMITATION

Entre le modèle et l'oeuvre, entre l'original et la copie, combien y a-t-il de degrés ? Et dans quelle mesure d'imitation, la nouvelle proposition est-elle innovante ? Difficile à déterminer, il existe des degrés de copie qui se rapprochent parfois dangereusement du modèle, et d'autres sont si éloignés qu'ils perdent le lien de parenté.

Le designer anglais Jasper Morrison propose de classer les cas de copie en 5 niveaux (de 0 à 4), où le niveau 0 est l'originalité totale - ce qui est extrêmement rare à voir et le niveau 4 est le plagiat. Entre les deux extrêmes, il y a des niveaux intermédiaires, dont certains ont une connotation plus positive et d'autres sont négatifs à des degrés divers. »

23



Source : Conception propre basée sur le modèle de Jasper Morrison

Pour lui, le premier état le plus proche de l'originalité totale est la catégorie où se trouve la plupart des objets originaux et qui sont influencés par références directes (objets de types comparable) ou indirectes (formes, concepts et combinaisons de matériaux. Étant des fragments ou des concepts d'objets différents, les références sont plus abstraites, s'éloignant du modèle. Le deuxième stade plus éloigné de l'originalité s'agit d'utiliser les typologies qui viennent d'autres objets ou designs sur un thème similaire. « Cette activité est justifiée si le résultat améliore ou ravive la typologie », Morrison déclare. Le troisième stade, encore plus éloigné de l'originalité, consiste en s'inspirer d'un objet ou à lui rendre hommage. Si l'hommage améliore l'original, la

démarche peut être acceptable, par contre, si l'hommage est moins bon que l'original, la démarche ne mérite aucune considération. Enfin, le quatrième stade est le plagiat, que Morrison compare au vol.

Par contre, Chris Meplon déclare qu'il est impossible de tracer avec précision la frontière entre imitation et innovation et que « les deux extrêmes ne s'excluent pas nécessairement ». Mais ce qu'ils conviennent, c'est que « quantité de copies se situent dans une zone grise trouble, quelque part entre les deux ». Il est difficile de déterminer le degré de copie, sauf s'il s'agit d'une copie totale. Dans de nombreux cas, nous ne connaissons pas le processus d'imitation par lequel il a été copié. A-t-il été « emprunté » à un modèle de plusieurs modèles ? Combien a changé par rapport à l'original ? 20%, 30% ou 90% ?

POUR QUOI COPIER ?

Une autre possibilité, plus objective que de définir le degré de la copie, est de déterminer la « raison » pour laquelle un sujet ou objet est copiée. En jetant la copie exacte ou la copie servile, considérée comme un vol, nous pouvons parler de *copie pour rendre hommage*, pour *apprendre* ou pour *actualiser*. De cette façon, nous pouvons mieux comprendre pourquoi nous copions dans l'art et le design.

Dans le cas où la copie pour *rend hommage*, la référence au modèle est directement reconnaissable. Rendre hommage n'est pas forcément synonyme d'admiration, il peut en être tout à fait le contraire ; une critique ironique. Par exemple, Maarten Baas, designer néerlandais connu pour ses pièces tunique et faites à la main, bien que produites en série dont la plupart sont signés et numérotés. En 2008, en Chine il fait faire une copie artisanale en bois de d'une chaise en plastique injecté.

Dans le cas de la copie pour *apprendre*, on revient à la tradition classique du design et de l'art, dans laquelle il était respectable de se perfectionner en imitant les modèles existants. Cependant, nous ne



- ←← **Azuma Drive-In (1975)**
Design : Akisato Ueda
- ← **Airbnb (2014)**
Design : DesignStudio



- ←← **CTV Television Network (1966)**
Design : Stewart & Morrison
- ← **OMV (1985)**
Design : Unknown



- ←← **Stadt Brühl (1971)**
Design : Anton Stankowski
- ← **Beats (2015)**
Design : ammunition



- ←← **Metrocraft Publishing (1977)**
Design : Don Connelly
- ← **Medium.com (2015)**
Design : In-house with PSY/OPS



- ←← **Von Holzen und Hügin (1970)**
Design : Atelier Stadelmann Bisig
- ← **Helly Hansen**
Design : Unknown



Maarten Baas, Plastic Chair in Wood, 2008.

devons pas manquer d'observer le contexte contemporain : de nos jours tout est disponible en ligne et donc tout peut être copié. Nous sommes plongés dans la culture du téléchargement, du copier-coller, du piratage, de l'échantillonnage et du mixage. Et à cela il faut ajouter l'irruption de la technologie des nouveaux outils numériques de grande précision et de prix modéré, tel que les bases de données, les imprimantes 3D, la réalité immersive entre autres. Le designer Bas Van Beek, fasciné par le travail du potier néerlandais Jan Van der Vaart, connu pour sa réintroduction et sa réinterprétation des vases tour à tulipes du XVI^e siècle, a reproduit ces vases en les imprimant en 3D. Cela signifiait qu'il devait créer des dessins DAO en 3D très précis et complexes, de sorte que le processus et le résultat fassent partie de la conception proposée.

On peut revenir cycliquement sur le même objet à travers l'histoire, pour en faire de nouvelles et meilleures versions. Le vélo, lorsqu'elle a été inventée en 1817 par Karl Drais, était un appareil rudimentaire sans pédale, et, aujourd'hui, elle est devenu un moyen de transport sophistiqué. Il n'y a point version première, mais de nombreuses typologies. Et pour chaque une d'entre elles, il existe une grande liberté d'expression tant dans sa structure que d'utilisation et matériaux de conception. De nombreux matériaux peuvent être utilisés par les designers : acier, aluminium, carbone, titane, bois, bambous, plastiques, constructions en impression 3D.

Pour actualiser un objet, nous pouvons également comprendre comment copier pour *l'améliorer*. Un exemple de l'actualisation des archétypes est le travail du designer Konstantin Grcic. Beaucoup de ses créations examinent et adaptent des objets de la vie ordinaire à l'aide de nouveaux matériaux, comme le 2Hands panier à linge, dont il s'inspire d'une ancienne bassine ronde en zinc.

Quelle que soit la raison de la copie (à l'exclusion de la copie servile ou plagiat), le résultat doit être égal ou supérieur à l'original. Sinon, l'imitation ou l'émulation perd son sens le plus profond, qui est d'apprendre et de créer. Une mauvaise copie peut sembler une erreur, mais une bonne copie rend hommage à la conception originale, à sa



Jan van de Vaant,
Tulip tour, 1962. Grès
et émail bronze.



Bas van Beek, *1 vase (3 elements), extrapolations and Anachronisms*, 2014. Impression 3D.



29

Konstantin Grcic,
2 hands laundry
basket, 1996.

réinterprétation et à son interprète. Si la copie consciente est utilisée correctement et méthodiquement, elle peut devenir un puissant outil de création.

Lorsque nous comprenons que le monde a changé, que notre société est celle de l'information immédiate, que nous sommes bombardés de métadonnées qui ne s'arrêtent pas et qui sont toujours présentes, qui suintent à travers nos pores, nos yeux et nos oreilles, alors nous comprendrons que la copie, qui existait déjà même si elle était aperçue avec (faux) soupçon, est aujourd'hui un acte habituel, ou plutôt naturel.

Pouvons-nous éviter de copier ? Non. Nous ne pouvons pas arrêter de le faire parce que ces informations que nous absorbons constamment font partie de notre façon de penser, de notre mémoire, de notre histoire, de notre quotidien. C'est pourquoi nous devons apprendre à copier consciemment, non pas pour les empêcher de « nous découvrir », mais pour que cela génère un nouvel original. Pour qu'elle apporte beauté, utilité, bien-être, information, innovation et modernité. C'est la communion du designer original et du designer interprète : le premier apporte l'idée originale et le second la comprend et la sauve, sans perdre son âme tout en créant un nouvel objet.

4. COMMENT COPIER ?

[Imiter : Reproduire un texte, une œuvre, le plus souvent avec une intention frauduleuse : Il a imité la signature de son frère. Être un calque de quelque chose, une reproduction, une imitation : L'art n'imité pas la nature.]

« Une bonne image est une image digne d'être répétée et répétée et répétée. » Andy Warhol

LA COPIE COMME MÉTHODE

31

Le poète et professeur Kenneth Goldsmith (New York, 1961), dans son livre *L'écriture sans écriture : du langage à l'âge numérique* (Columbia University Press, 2011) raconte son expérience à l'Université de Pennsylvanie, où il donne un cours intitulé comme son livre : « L'écriture sans écriture ». Les étudiants y sont pénalisés s'ils montrent dans leur travail la moindre trace d'originalité et, au contraire, sont récompensés « pour leurs plagiats, vols d'identité, recontextualisations d'articles, échantillonnages, vols, pillages ». La méthodologie du cours consiste à copier littéralement des documents et des transcriptions de clips audio. « Chaque semestre, pour l'évaluation-finale, je leur fais acheter une dissertation d'examen toute faite sur une boutique de faux en ligne et la leur fait signer de leur nom, certainement la chose la plus condamnable de toute la règle universitaire. Chaque étudiant doit alors se lever et présenter son devoir à la classe comme s'il l'avait écrit lui-même, le défendant des attaques des autres étudiants».

Cette façon très innovante d'enseigner à écrire de manière « créative » en utilisant la copie, à la fin du cours, a donné des résultats surprenants. Comment est-il possible que des étudiants copiant des textes d'autres auteurs aient produit de tels écrits créatifs? Le secret, dira Kenneth Goldsmith, « impossible d'éradiquer l'expression de soi-même ». Les choix, les réarrangements, les changements que chaque étudiant fait, sont cette expression de lui-même qui conduit à produire quelque chose de nouveau. « C'est juste qu'on ne nous a jamais appris à valoriser de tels choix », explique Goldsmith.

Pour lui, chacun est une entité complexe, et les décrit comme « nous

sommes un amalgame de tant de choses : les livres que nous avons lus, les films que nous avons vus, les émissions de télévision que nous avons regardées, les chansons que nous avons chantées, les amours que nous avons traversés».

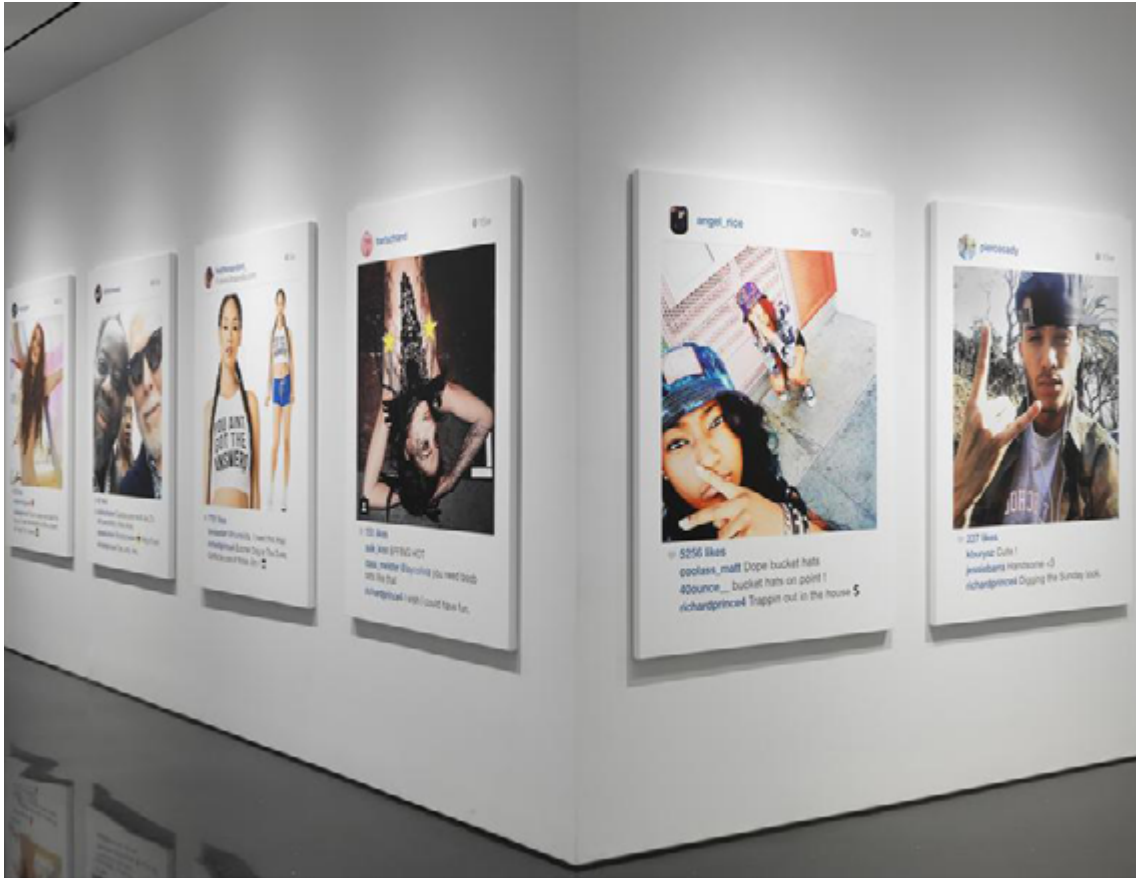
Nous sommes tellement nourris de l'imagination et des idées des autres, que nous arrivons à les intérioriser en affirmant qu'ils sont les nôtres. Et c'est à cause de cet amalgame complexe que, malgré nos efforts pour copier fidèlement, nous la détournons en donnant propre interprétation, nous devenons ainsi des interprètes.

De la même manière que dans l'écriture, la copie est utilisée dans l'art et le design. Le célèbre photographe et peintre américain, Richard Prince, pratique l'appropriation et le détournement d'images publicitaires et culturelles issues de cette nouvelle société de consommation. Son travail donne naissance à des polémiques difficiles à résoudre : droit d'auteur et respect de l'œuvre originale versus liberté créatrice. En 2014, Prince a réalisé un nouveau projet pour son exposition *New Portraits*, en s'appropriant les publications d'autres personnes sur Instagram. Dans un premier temps, il « posté » un commentaire sur l'une des photos publiées, simulant un lien étroit avec l'auteur. Ensuite, il fait une capture d'écran de l'image, incluant son commentaire. Il fait reproduire cette capture d'écran en de grandes dimensions. Tout cela sans l'autorisation des propriétaires de ces « posts » qui sont de parfaits inconnus.

« Le commentaire posté sous l'image, qui est une sorte de signature de l'artiste, est la seule participation de Prince à l'œuvre. Protège son travail car c'est celui-ci qui fait de l'œuvre une œuvre originale et empreinte de la personnalité de l'auteur. Le travail de Prince est donc exclu du plagiat selon la loi ».¹²

En fait, la clause la plus fréquente sur les réseaux sociaux stipule que « l'utilisateur du service accorde une licence mondiale, non exclusive, qui donne au réseau social un droit d'usage des contenus qu'il héberge. Cette clause est en fait le principe même du réseau social : partage et échange de contenus au sein du réseau, voire avec d'autres réseaux sociaux ».

12.
<https://artdesigntendance.com/richard-prince-sur-instagram-escroc-ou-genie/>



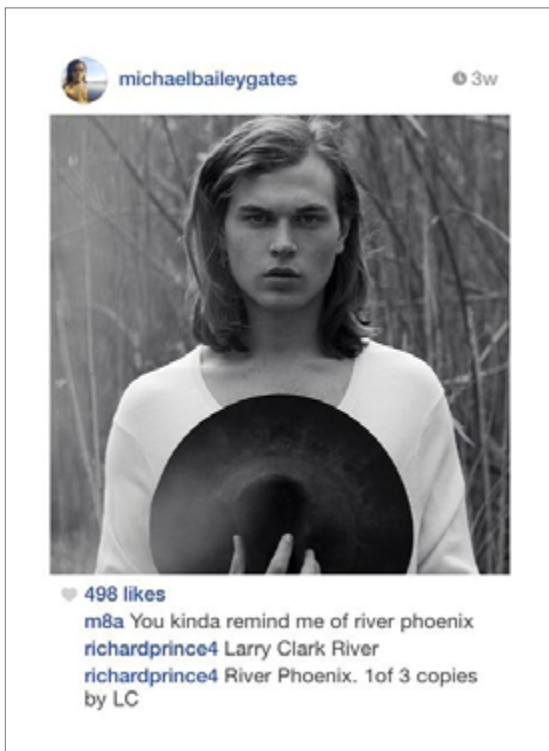
33



New Portraits, Gagosian Gallery, 976 Madison Avenue, New York, 2014. ©Richard Prince

Fait intéressant, le compte Instagram de Richard Prince est privé, vous devez donc lui demander la permission pour le suivre. Et il y a plusieurs faux comptes qui parodient l'original : fakerichardprince (Richard Prince ©), leprince2782 (Richard Leprince), richardprincephoto (Richard Prince), ricprinprince4_ (Richard Prince par Ross Laing), etc.

On peut se demander quel est l'original de la proposition de Prince. Est-ce peut-être la provocation par l'appropriation non autorisée des publications d'autrui ? Est-ce le fait qu'il « signe » les images en mettant des commentaires sous chaque post ? Ou sera-ce la proposition de changer la dimension, en « volant » (capture d'écran) les images d'un petit écran de téléphone portable et en les imprimant en grand format ? Le nom de l'exposition révèle quelque chose : de *nouveaux portraits*. Il s'approprie, il réinterprète et compose quelque chose de nouveau ; un nouvel original.



35



New Portraits,
Gagosian Gallery,
976 Madison Avenue,
New York, 2014.
©Richard Prince

Capture d'écran du
compte Instagram de
richardprince4_
(Richard Prince par Ross
Laing)

LE MÈME

Nous vivons entourés de communication visuelle, sonore et gestuelle, non seulement du point de vue du graphisme, qui est, selon moi, le principal producteur de pollution par les images et la typographie, mais du point de vue des objets. Les objets communiquent également. Par exemple, un vélo de montagne est différent d'un vélo de randonnée ou d'un vélo pliant pour la ville, les feux varient en forme et en fonctionnement dans chaque pays. Cela arrive aussi avec les objets du quotidien : une cafetière italienne (conçue par Alfonso Bialetti) est différente d'une cafetière française (brevetée en 1929 par Atilio Calimani) et toutes deux très différentes d'une cafetière expresso, mais quel que soit le café qu'elles préparent, elles sont toutes cafetières.

Les concepteurs, nous avons l'œil exercé pour voir ces variations, nous ne pouvons pas être à l'abri de ce bruit communicationnel qui filtre à travers la rétine de nos yeux, de nos oreilles et de notre toucher. Nous sommes donc des récepteurs de ces «codes» qui restent accumulés dans notre «mémoire», parfois inconsciemment. Et il est naturel qu'ils surgissent dans nos propres conceptions, combinées de différentes manières.

Cette combinaison est ce que le concepteur doit orchestrer ou concevoir. Telle est la nouvelle œuvre née de plusieurs œuvres plus anciennes.

En 1976, Richard Dawkins, un biologiste d'Oxford, publié une œuvre intitulée *Le Gène Égoïste*. Dans ce livre, le mot «mème» est apparu pour la première fois et développe cette idée en faisant une analogie entre gène et mème. « De même que les gènes se propagent à travers le bassin génétique en bondissant de corps en corps via les spermatozoïdes et les œufs, ainsi les mèmes se propagent dans le bassin mémétique en sautant de cerveau en cerveau, par le biais d'un processus, qui, au sens le plus large, peut être appelé imitation. »¹³ Selon Dawkins, comme le gène, le mème est un *réplicateur*, mais contrairement au gène, il « véhicule l'idée de transmission culturelle, une unité d'imitation »¹⁴. Forgé à la ressemblance du mot gène, il suggère les idées de *mémoire et d'imitation*. Les mélodies, les slogans, les modes vestimentaires, les

¹³ Richard Dawkins, *Le gène égoïste*, op. cit

¹⁴ Ibid

façons de fabriquer des pots ou de construire des arches sont exemples de mèmes.

¹⁵
Pascal Jouxte, Éditions
le Pommier, 2005.

Selon Pascal Jouxte, dans ce livre *Comment les systèmes pondent. Une introduction à la mémétique*¹⁵, tout comme le gène qui est, quant à lui, le code élémentaire de l'ADN qui permet la réplication et la subsistance des espèces, le mème est le code fondamental qui nous permet de connaître la reproduction d'un observable culturel. Pascal Jouxte, ingénieur, automaticien et consultant en conduite du changement, a fondé en 2001 la Société Francophone de Mémétique. La mémétique étudie la nature et le fonctionnement des mèmes, définis par hypothèse comme des répliqueurs culturels. La mémétique est à la culture ce que la génétique est à la nature.

37

Pour expliquer comment un mème apparaît, se propage et survit, Jouxte utilise le sandwich comme exemple. John Montagu (1718-1792), comte de Sandwich, était diplomate et amiral britannique dans la flotte du roi George III. Il était bien connu pour être un grand joueur de cartes. Un jour en 1762, lancé dans l'un de ses jeux de cartes interminables, il s'est fait faire deux tranches de pain à base de viande froide et de fromage, de sorte qu'il n'aurait pas à quitter le jeu. Il trouva que ce plat revêtait deux qualités essentielles à ses yeux : premièrement il n'avait pas besoin de quitter la table de jeu pour s'alimenter et, deuxièmement, la conception du plat lui permettait de conserver les mains propres. « Dans les mèmes du sandwich, il y a le fait **d'être tenu à la main**, et donc **d'être visible** », explique Jouxte. « D'une façon générale, on peut dire que la nouveauté et la « portabilité » sont toutes deux des facteurs intrinsèques de propagation, ou du moins de propagation supérieure à des variantes qui seraient habituelles ou cachées. Cela peut en partie contribuer à expliquer l'essor exponentiel de solutions portables, affectant le comportement de façon voyante, comme le téléphone portable, l'ordinateur portable, le baladeur, l'assistant digital, sans parler de la montre !¹⁶ ».

¹⁶
Ibid

Portable et visible. Ce sont les principaux facteurs qui ont permis au sandwich de survivre et de développer des variantes dans le monde entier. La visibilité est un facteur important de survie. Jouxte met en

contre-exemple le cas des lentilles de contact qui, en raison de leur facteur d'invisibilité, « ne domineront jamais le marché à 100%, [...] car celle-ci les désavantage obligatoirement face à la valeur esthétique des lunettes. [...] La discrétion est un même récessif qui ne se transmet bien que dans les niches. »¹⁷ Être visible favorise la propagation, être invisible rend la tâche difficile.

17
Ibid.

LE CODE ET L'INTERPRÈTE

« Tout ce qui [culturellement] se reproduit peut-être codifié ».¹⁸

18
Ibid.

La prolifération du sandwich, et la grande immensité des variantes qui existent dans le monde, est due au fait qu'il existe un interprète qui prend les principaux facteurs de ce même, en apportant d'autres qui dépendent du lieu et du moment où il se développe (facteurs culturels), puis répète la procédure. Mais pourquoi savez-vous comment le faire ? Parce que l'interprète connaît le code. « J'ai coupé deux tranches de pain. Ensuite, je coupe une tranche de fromage et une autre de viande froide, et je les place sur l'une des tranches de pain. Enfin, j'ai mis la deuxième tranche de pain sur le fromage et la viande ». Dans son livre, Pascal JouxteL donne un exemple encore plus simple, le cas de la reproduction d'un geste conscient, comme dessiner une maison. « Je trace un carré d'environ la taille de mon pouce, puis deux petits carrés plus petits à l'intérieur, puis un rectangle vertical qui touche le sol, et enfin un triangle par-dessus. » Nous devons garder en mémoire la façon dont nous le dessinons, quelles étaient les étapes. Cette séquence a de petits marqueurs ou références. « De tels repères sont des saillances à l'intérieur d'une saillance, investies d'une prégnance subjective qui garantit, tout au long du chemin, la conformité du tracé. Cette mémoire de ce que l'on doit « refaire », je l'appelle un « code », JouxteL ajoutera.

Connaître le code, le « comment savoir faire » ou « connaître la séquence et les étapes à construire ou à faire (le dessin d'une maison ou préparer un sandwich) » permet non seulement à un même de survivre, mais aussi aux variations de se produire ou réinterprétations. L'interprète

joue donc un rôle clé en étant le destinataire du code, en l'interprétant et en émettre une nouvelle version (un nouveau sens) pour faire proliférer le même.

L'importance du rôle de l'interprète peut s'expliquer par la la sémiotique. Le modèle triadique de signe de Charles Sanders Peirce¹⁹ (*representamen, objet, interprétant*) définit la création de sens comme un processus infini à travers « l'interprétant » basé sur l'expérience personnelle et sociale²⁰ :

[1] un representamen (signe matériel) **[2] dénote un objet** (un objet de pensée) **[3] grâce à un interprétant** (une représentation mentale de la relation entre le representamen et l'objet).

Le **representamen** est premier (une pure possibilité de signifier), l'**objet** est second (ce qui existe et dont on parle), mais ce processus s'effectue en vertu d'un **interprétant** (un troisième qui dynamise la relation de signification). L'interprétant est lui aussi un signe susceptible d'être interprété à nouveau, et ainsi indéfiniment.

Par exemple si l'on parle d'un chien, le mot « chien » est le representamen ; l'objet est la réalité désignée par ce mot, donc le chien ; et le premier interprétant est la définition que nous partageons de ce mot : le concept de chien. Ce premier rapport, Peirce le nomme le «fondement» (ground) du signe²¹.

C'est à travers un interprète que le representamen désigne un objet, définissant la création de sens de cet objet (ou produit, ou œuvre d'art). Comme dans le cas de la mémétique, l'interprète connaît le code, reconnaît les facteurs qui l'ont fait se reproduire et varier, et, en ajoutant d'autres facteurs liés à son environnement social, culturel et temporel, propose un objet (ou produit, ou œuvre d'art) dont les mêmes (gènes) ont la même mémétique (génétique), mais avec les adaptations nécessaires pour la faire survivre dans son nouvel environnement (social, temporel et culturel). La création de sens peut être infinie, lorsqu'un nouvel interprète élabore un nouveau concept sur un objet préalablement défini, c'est-à-dire un nouveau representamen.

¹⁹ (1839-1914) était un sémiologue et philosophe américain. Il est considéré comme le fondateur du courant pragmatiste avec William James et, avec Ferdinand de Saussure, l'un des deux pères de la sémiologie (ou sémiotique) moderne, ainsi qu'un des plus grands logiciens.

²⁰ Camille Jutant, Annie Gentès, Mathias Béjean, Cédric Mivielle. *Design, meaning making and constructive fixation*

²¹ <https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9miotique>

Réorganisez ensuite la phrase précédente :

[1] un **representamen** (signe matériel) [3] grâce à un **interprétant** (une représentation mentale de la relation entre le representamen et l'objet) [2] dénote un **objet** (un objet de pensée).

Enfin, l'interprète est celui qui pousse la création d'un (nouvel) objet à travers son interprétation.

LE PROTOCOLE DE COPIE

« 12. For each work of art that becomes physical there are many variations that do not. »

Sol LeWitt. *Sentences on Conceptual Art*, 1969

Dans chaque processus créatif, la copie est un puissant outil de création, bien que son utilisation soit refusée (par pudeur ou éthique), elle a été et est présente dans chaque création. Lors de l'ouverture de la discussion avec des gens du monde artistique et du design, sur l'utilisation de la copie, tout le monde, ou presque, prétend l'utiliser. Ils affirment, comme Alberto Giacometti, que c'est la meilleure façon d'apprendre à faire, d'apprendre à observer, d'apprendre à créer. La copie est le meilleur moyen d'apprendre. Par conséquent, nous devons sincèrement discuter et supprimer cette charge négative. Il ne s'agit pas de reproduire des objets identiques et de rester dans la gloire des autres. Il s'agit de devenir interprète et d'apprendre à observer les éléments ou facteurs dans lesquels cet objet original a été développé, et de proposer une adaptation qui sera imprégnée d'un nouvel environnement, d'une nouvelle histoire et d'une nouvelle culture, pour répondre aux besoins d'un nouvel utilisateur. Et donc, ce sera un nouvel objet, qui sera peut-être (bien) copié à l'avenir.

Mais, il faut apprendre à utiliser la copie pour apprendre à créer. Il existe plusieurs méthodes et elles seront toujours surprenantes. Rappelons que Kenneth Goldsmith pénalise ses élèves si son travail montre

**WALL DRAWING
BOSTON MUSEUM**

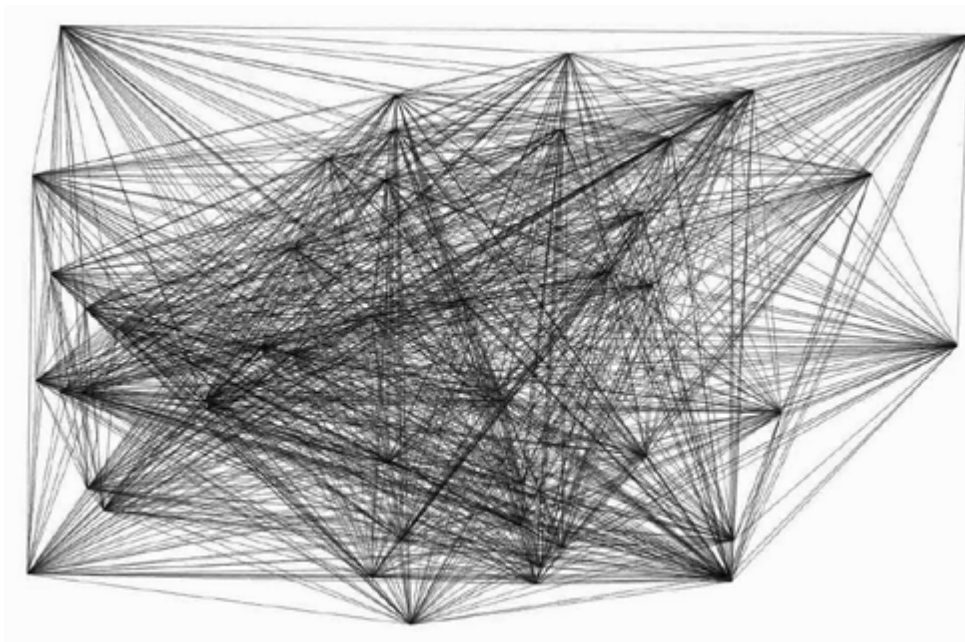
**On a wall surface, any
continuous stretch of wall,
using a hard pencil, place
fifty points at random.**

**The points should be evenly
distributed over the area
of the wall. All of the
points should be connected
by straight lines.**

SOL LEWITT
*Wall drawing, Boston Museum
Pencil*

41

Une reproduction des instructions pour le «Wall Drawing # 118.» De LeWitt (avec la permission de SMFA Boston)

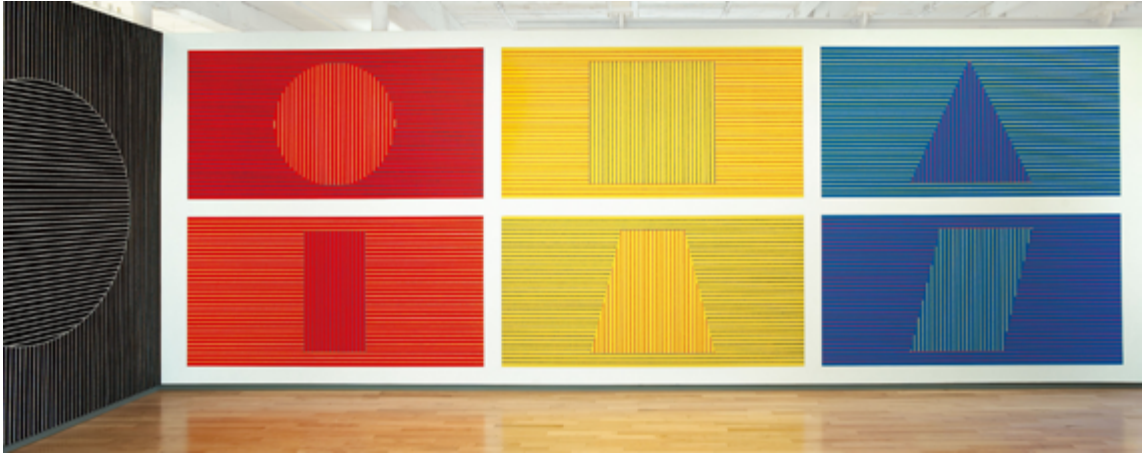
Sol LeWitt, *Wall Drawing #118*

la moindre trace d'originalité et de créativité, les obligeant à copier, à imiter, à simuler. Et les résultats finaux étaient d'une nouveauté impressionnante. Comment copier et ne pas perdre son originalité ?

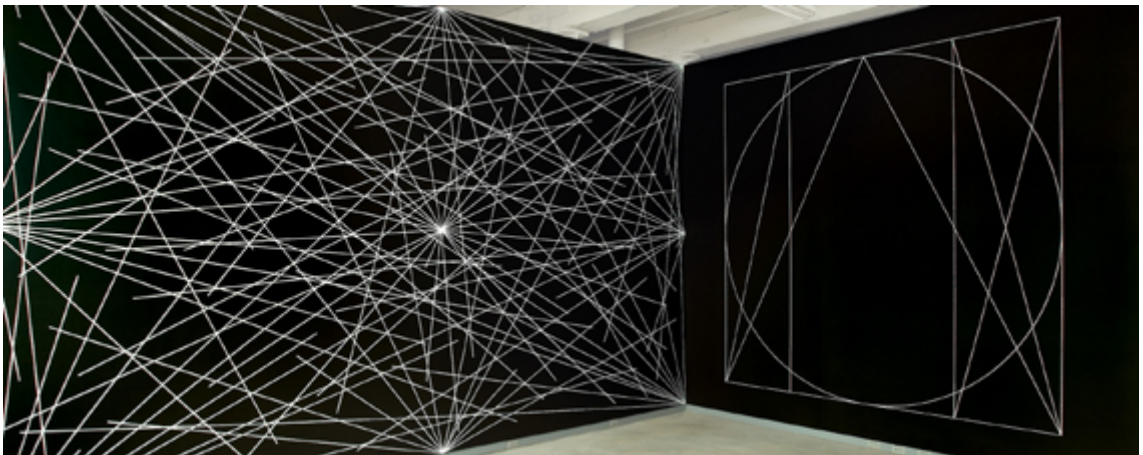
La réponse peut être dans la méthode de création de protocoles, comme l'a fait l'artiste américain Sol LeWitt. Toutes les œuvres de LeWitt sont dictées par l'énoncé de brefs protocoles à usage unique — comme celui-ci, datant de 1969 :

Sur un mur, utilisant un crayon dur, des lignes parallèles d'un huitième de pouce d'écartement et douze pouces de long, dessinées pendant une minute. Sous cette rangée de ligne, une autre rangée de lignes dessinée pendant dix minutes. Sous cette rangée de lignes, une autre rangée de lignes dessinée pendant une heure.

Sol LeWitt n'a jamais réalisé lui-même ces œuvres, il les a conçues et quelqu'un d'autre les a exécutées. « En fait, de toute sa carrière, Sol LeWitt n'a même jamais fait le travail lui-même ; il recrutait pour cela des équipes de dessinateurs et d'exécutants, une pratique qui remonte aux ateliers des peintres de la Renaissance et leurs écoles de disciples. Cette idée lui est venue alors qu'il travaillait dans un cabinet d'architecte, quand il a eu cette révélation « qu'un architecte ne s'en va pas avec pelle et pioche creuser ses fondations et poser toutes les briques » ; il conçoit l'idée et confie à d'autres le soin de la réaliser »²².



43



Sol LeWitt, *Wall Drawing #16, #340, #289*.

LeWitt déclare que « travailler avec un plan prédéfini est un moyen d'éviter la subjectivité. Cela évite également la nécessité de concevoir chaque œuvre à son tour. Le plan concevrait l'œuvre. Certains plans nécessiteraient des millions de variations, et certains un nombre limité, mais les deux sont finis. D'autres plans impliquent l'infini. Dans chaque cas, l'artiste sélectionnerait la forme et les règles de base qui régiraient la solution du problème. Après cela, moins il y a de décisions prises au cours de l'achèvement du travail, mieux c'est. Cela élimine tout ce qui est arbitraire, capricieux et subjectif. C'est la raison de l'utilisation de cette méthode. »²² Pour subjectivité je entends l'image mentale que l'interprète a au début de son action. En même temps, c'est le contexte culturel qu'il a et qu'il contribue à interpréter et à créer la nouvelle version.

Si, en tant que designer, je me déclare interprète, je peux suivre une instruction précise, comme aller au marché et préparer un repas, qui me permet de découvrir les codes les plus importants d'un original ou d'une référence, de les réinterpréter en créant un nouvel objet ou conception. Si cette instruction est livrée à deux personnes ou plus, le résultat sera deux ou plusieurs nouvelles œuvres, car chaque personne fera sa propre interprétation de l'original.

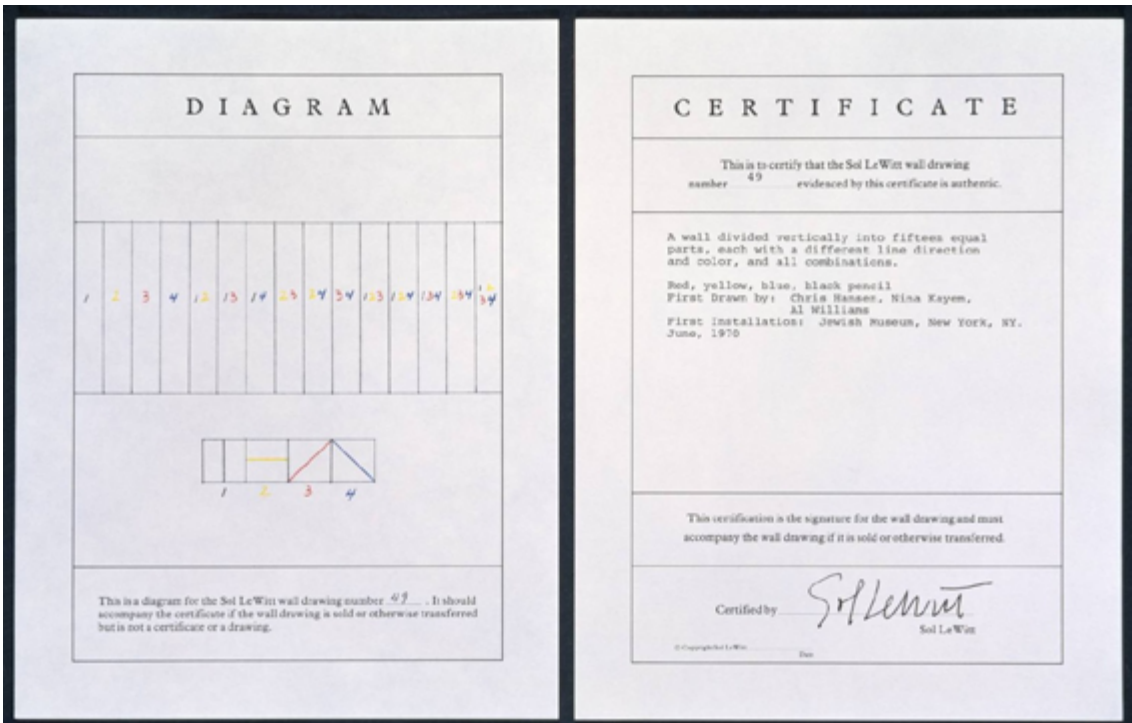
Par conséquent, le concepteur doit prendre la place de l'interprète. Et suivez un protocole de copie, qui vous permet de découvrir le code de l'original pour créer un nouveau design, qui contient le même ADN mais n'est pas identique.

22
Kenneth Goldsmith,
*L'écriture sans écriture
du langage à l'âge
numérique*. Columbia
University Press, 2011.

23
Sol LeWitt, *Paragraphs
on Conceptual Art*.
Artforum, V/10,
Summer 1967.



45



Ci-dessus : processus de dessin.
 Ci-dessous: certificat d'authenticité et schéma de construction du dessin mural 49.

5. L'EXPERIÉENCE : L'ATELIER DE COPIES

[Imiter : Reproduire un texte, une œuvre, le plus souvent avec une intention frauduleuse : Il a imité la signature de son frère. Être un calque de quelque chose, une reproduction, une imitation : L'art n'imité pas la nature.]

À Santiago, au Chili, le samedi 21 décembre, j'ai animé un atelier avec 6 étudiants de formation continue en design d'agencement, de l'Université UNIAC. L'atelier avait pour but de concevoir quelque chose de nouveau à partir de la copie ou de l'imitation de quelque chose.

Comme nous l'avons vu tout au long de ces pages, notre champs d'action ne se trouve pas dans la copie servile mais, dans la copie comme source de création.

La création d'un nouvel objet à partir de la découverte de quels sont les éléments ou facteurs les plus importants de l'original, qui en font un objet répliquable dans le temps, et qui sont ceux qui, de l'avis des étudiants, ne se reproduisent pas ou retransmettre.

L'atelier a comporté les étapes suivantes :

1. Qu'est-ce qu'un mème?

Parte élémentaire du système de codage qui nous permet de connaître la reproduction d'observables culturels. (Pascal Jouxte, *Comment les systèmes pondent. Une Introduction à la mémétique*).

Élément d'une culture qui peut être transmise par des moyens non génétiques, mais par imitation. (Dictionnaire d'Oxford)

2. Qu'est-ce qui fait qu'un mème survit et se reproduit ?

Présentation du mème «sandwich» et des codes qui l'ont rendu reproductible à travers l'histoire: portable et visible

3. Objectif de l'atelier

Explication aux participants que l'objectif du studio est de copier. On leur précise qu'ils doivent le faire, mais en suivant des instructions précises.

4. Découvrez le code

4.1. Présentation de trois objets du quotidien, imités :



Chaise pliante *Tripolina*, 1877.
Joseph Beverly Fenbya



Cafetière avec capsules *Nespresso*, 1986



Casque Bluetooth *Airpods* Apple, 2016

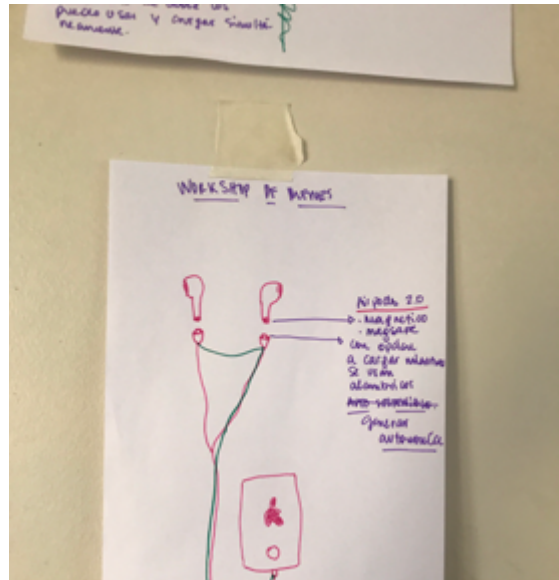
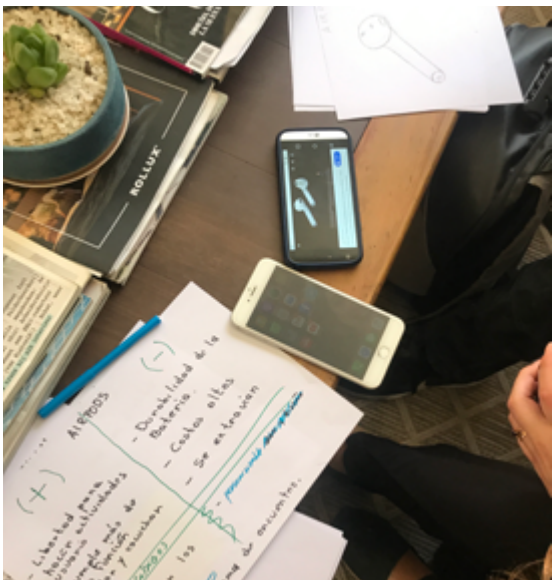
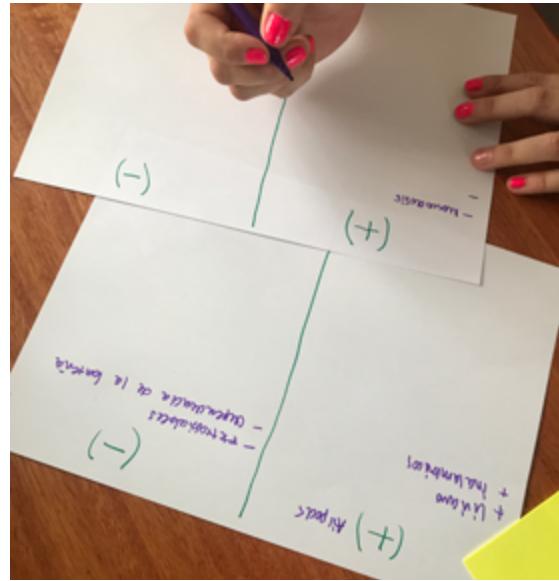
4.2. Par paires, les élèves devraient découvrir ce qu'est le code, répondre aux questions suivantes et écrire des mots et des concepts :

Quels facteurs ou codes favorisent la construction de ce même et pourquoi ?

(Codes positifs)

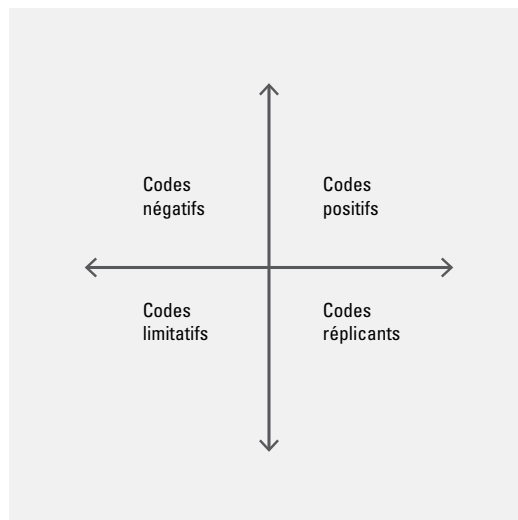
Quels facteurs ne favorisent pas la construction de ce même et pourquoi ?

(Codes négatifs)



Quels facteurs limiteraient la réplication de ce même et pourquoi ?
(Codes limitatifs)

Quels facteurs élargiraient la réplication de ce même et pourquoi ?
(Codes répliquants)



Outils de travail: storyboard pour chaque réponse, post-it, cartes conceptuelles.
(Durée: 15 minutes pour chaque réponse)

5. Réinterprétation

Chaque duo, conscient des types de codes qu'il a découverts dans chaque objet, doit faire une proposition de conception pour le reproduire. A son tour, l'objet proposé soit reproductible à l'avenir. Pour cela, ils annulent les codes négatifs en limitants et en gardant les codes positifs, ajoutent la valeur des codes répliquants

(Durée: 15 minutes pour chaque proposition)

CONCLUSIONS

La copie est un outil puissant et présent dans le processus de création et de conception. Non seulement dans le domaine de l'art ou du design, mais aussi dans la technique et donc dans la technologie. Il ne faut pas oublier que le terme designer désigne « un concepteur doué de sens esthétique ; c'est en grande partie de lui que dépend le succès de certaines productions industrielles. Si elle est bien conçue, la forme d'un objet du quotidien — machine à écrire, jumelles, fauteuil, ventilateur, casserole ou réfrigérateur — peut augmenter ses ventes »²⁴.

Concevoir un objet à partir de zéro, bien qu'il existe déjà des solutions et des innovations précédentes, ralentit tout processus de développement.

A titre d'exemple, des créations récentes dans le domaine de la course spatiale tels que le velcro pour assouplir les taches des astronautes, en font partie de notre vie quotidienne. Le Téflon découvert par hasard, un parfait isolant, il est présent dans chaque foyer de la vie contemporaine.

En art, les grands maîtres ne seraient pas qui ils sont sans avoir copié ceux qui les ont précédés. Alberto Giacometti a copié l'art classique, Eugène Delacroix pour peindre *La Liberté guidant le peuple* (1830) s'inspire du *Radeau de La Méduse* (1818) de Théodore Géricault.

En architecture, Andrea Palladio s'est inspiré de l'architecture gréco-romaine pour créer ses villas et la vie en villégiature, ou l'architecture dite déconstructiviste, s'est inspiré dans l'architecture industrielle et notamment dans le constructivisme russe.

Même mon père sculpteur, José Balcells, n'aurait pas pu développer son œuvre s'il n'avait été initialement adopté comme disciple par l'artiste Claudio Girola. Et aujourd'hui, quand je regarde ses premières œuvres, je vois la main de Girola en elles.

En typographie, on pourrait discuter pendant des heures si elle était l'Helvetica²⁵ ou Univers²⁶ auquel a été conçu en premier. Nous pouvons seulement convenir que les deux ont été créés en 1957 en Suisse.

24. Munari. B. *L'art du design*. Pyramyd, 2012

25. Helvetica est une police de caractères linéale sans empattement (en anglais, sans serif), créée en 1957 par Max Miedinger, qui l'a dessinée dans un objectif précis : atteindre l'harmonie optique la plus aboutie possible¹. Symbole de la typographie suisse, cette police d'une grande lisibilité avec son tracé d'une grande neutralité se prête à tous les usages ; elle demeure une des polices les plus utilisées dans le monde et jouit de la faveur des graphistes et typographes².

26. Univers est une police conçue par le typographe suisse Adrian Frutiger en 1957. Il s'agit de l'un des plus grands succès typographiques de la seconde moitié du XXe siècle.

27.
Saul Bass est un graphiste américain, né le 8 mai 1920 à New York et mort le 25 avril 1996 à Los Angeles. Célèbre pour son travail dans le domaine cinématographique, il a collaboré avec de grands réalisateurs, notamment Otto Preminger, Alfred Hitchcock et Martin Scorsese à plusieurs reprises, à la fois pour la création de génériques et pour la conception d'affiches. Il a aussi réalisé plusieurs courts métrages et un long métrage.

Soyons honnêtes. Nous copions tous parce que c'est ainsi que nous apprenons. Le problème est que nous le faisons souvent mal et faisons une mauvaise imitation de l'original. Nous ne savons pas comment respecter ce code que l'original nous offre. Et, ce code que j'observe en regardant, par exemple, une affiche de Saul Bass²⁷, n'est pas le même qu'un autre graphiste verra. Parce que nous sommes tous des personnes différentes.

Nous devons combattre jusqu'à l'anéantissement la charge négative qui pèse sur « la copie ». Nous ne pouvons point accepter cette connotation négative du mot « copie » sans mettre en cause nos référents, notre passé ; notre histoire.

53

La création de protocoles, tels que ceux décrits par Sol LeWitt, avec lesquels nous pouvons supprimer les facteurs ou les mêmes de chaque original pour les reproduire et les améliorer, peut être un bon départ. Mais nous devons, tel qu'à l'école primaire, insister, re insister et encore une fois afin de définir des méthodologies propres nous permettant de transformer la copie en original.

BIBLIOGRAPHIES

Cabinet Bouchara - Avocats. <http://www.cabinetbouchara.com/P-132-136-A1-copie-servile.html>

Dawkins R. (1985). *Le gène égoïste*, op. cit

Giacometti, A. (2016). *Notes sur la copie*, Édition Fondation Giacometti. Extrait d'un entretien avec André Parinaud, 1962.

Giacometti, A. (2016). *Notes sur la copie*, Édition Fondation Giacometti. Extrait d'un entretien avec Gotthard Jedlicka, 1953.

Goldsmith, K. (2011). *L'écriture sans écriture du langage à l'âge numérique*. Columbia University Press.

Jouxte, P (2005). *Comment les systèmes pondent. Une introduction à la mémétique*. Éditions le Pommier

Jutant, C. Gentès, A. Béjean, M. Mivielle, C. *Design, meaning making and constructive fixation*

LeWitt, S. (1967). *Paragraphs on Conceptual Art*. Artforum, V/10, Summer.

LeWitt, S. (1967). *Sentences on Conceptual Art*. First published in 0-9 (New York), 1969, and Art-Language (England), May 1969.

Meplon, Ch. (2016). *Ceci n'est pas une Copie*, Lanoo Publishers.

Munari, B (2012). *L'art du design*. Pyramyd.

Rapport de Charles Blanc à Jules Simon, 26 octobre 1871, AN. F21 572.

Rodríguez Castresana, E. (2017). *Le Musée européen des copies de Charles Blanc comme « pendant » du Louvre*. Les Cahiers de l'École du Louvre [En ligne], 11

Strongw, M. (2016). Essai : *La direction que prend le design. Ceci n'est pas une copie*

<https://artdesigntendance.com/richard-prince-sur-instagram-escroc-ou-genie/>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9miotique>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Univers_\(police_d%27%C3%A9criture\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Univers_(police_d%27%C3%A9criture))

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Helvetica>

REMERCIEMENTS

Merci à Raimundo Briones por son soutien et pour m'avoir donné le courage de sauter dans le vide.

Merci à mes enfants Amelia et Domingo, pour leur générosité en me donnant l'espace et le temps pour faire mes études.

Merci à Mathias Béjean de m'avoir poussé à copier.

Et merci à mes camarades de classe pour leur hospitalité.

