



**CÉCILE BABIOLE**

---

## COPIES NON CONFORMES

2013-2015

L'installation Copies Non Conformes met en scène l'érosion et les mutations à l'œuvre dans l'opération de reproduction de petites sculptures. Il s'agit des 17 caractères typographiques formant les mots : « JE NE DOIS PAS COPIER ».

**MONDIALISATION**  
**TECHNIQUE**  
**COPIE**  
**MATÉRIAUX**  
**DÉTÉRIORATION**  
**FRAGILITÉ**  
**ORIGINAL**  
**REPRODUCTION**  
**NUMÉRIQUE**

# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

---

## PRÉSENTATION

### CONTENU

---

L'installation *Copies Non Conformes* met en scène l'érosion et les mutations à l'œuvre dans l'opération de reproduction de petites sculptures. Il s'agit des 17 caractères typographiques formant les mots: «JE NE DOIS PAS COPIER». La formule s'inspire des punitions de l'enfance de l'artiste qui consistaient à faire recopier 100 fois et manuellement des phrases sentencieuses du type «Je ne dois pas bavarder en classe». Ici, ce n'est pas à la main que la phrase est recopiée, mais en utilisant un procédé de fabrication numérique.

Chacun des signes est modélisé et imprimé en 3D, puis l'objet est numérisé puis réimprimé, ainsi de suite... Chaque génération accentue la dérive des formes jusqu'à ce que les derniers objets reproduits soient devenus méconnaissables.

### PISTE DE RÉFLEXION

---

On peut interpréter cette pièce comme l'expression d'un des paradoxes de notre culture numérique, la reproductibilité infinie des informations s'accompagne d'une fragilité maximale des supports. Dans un monde où le numérique permet une duplication à l'identique, *Copies non conformes* vient perturber cette évidence en revalorisant l'erreur, la transformation, l'imperfection. Elle rappelle que chaque copie peut porter une identité propre.

### CONNEXIONS

---

Cécile Babiolo fait référence dans son travail à : la ruine au sens où Hubert Robert l'entendait en 1796 avec *Vue imaginaire de la galerie du Louvre en ruines*, tableau peint alors que la galerie du Louvre était en cours d'installation.

Cécile Babiolo a été exposé internationalement : Centre Pompidou Paris, Mutek – Elektra Montréal, Fact Liverpool, MAL Lima, NAMOC Beijing ... et distingué par de nombreux prix et bourses : Ars Electronica, Locarno, prix SCAM, bourse Villa Médicis hors les murs, Transmediale Berlin, Stuttgart Expanded Media Festival...

---

## LE TITRE

Le titre de cette oeuvre est choisi d'après le titre traduit en français d'une nouvelle de Philip K Dick, *Pay for the printer*, (octobre 1956) qui raconte que l'humanité dépend désormais d'une espèce extraterrestre appelée les Biltongs, capables de reproduire des objets à l'identique, même si les copies ne durent qu'un temps. Lorsque les Biltongs tombent en ruine, les humains sont contraints de redécouvrir l'art de la construction.

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Cécile Babiole est une artiste dès les années 80, dans le champ musical d'abord, puis dans les arts électroniques et numériques. Elle associe dans ses créations art visuel et art sonore à travers des installations et des performances qui interrogent les technologies. Ses travaux récents s'intéressent à la langue (écrite et orale), à sa transmission, ses dysfonctionnements, sa lecture, sa traduction, ses manipulations algorithmiques.

En 2016, elle co-fonde le collectif Roberte la Rousse, groupe cyberféministe qui travaille sur la thématique langue, genre et technologie sous la forme de performances et de publications. Elle est par ailleurs membre depuis 2013 du collectif d'artistes-commissaires Le sans titre et, également, commissaire d'exposition indépendante.

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Il s'agit des 17 caractères typographiques formant les mots : « JE NE DOIS PAS COPIER ». Chacun de ces signes est modélisé et imprimé en 3D, puis l'objet obtenu est numérisé à l'aide d'un scanner 3D. Ce nouveau modèle est ensuite réimprimé, puis à nouveau scanné, et ainsi de suite, plusieurs fois en boucle. Les déformations s'accroissent au fil des répétitions, et des erreurs apparaissent, jusqu'à faire presque disparaître les lettres.

### S'INTERROGER

- Une copie numérique est-elle fidèle ? Que perd-on ou que gagne-t-on dans ce processus ?
- Que révèle cette œuvre sur la fragilité des matériaux utilisés (comme le plastique dans l'impression 3D) ?
- L'industrialisation qui a permis la copie entraîne-t-elle une perte de savoir-faire artisanal ?

### ATELIER

- Découvrir l'impression 3D, tout le monde doit partir du même modèle et le but est de modifier la structure d'origine pour créer une œuvre unique.
- Se scanner en 3D (visage) et animer notre personnage pour découvrir notre version altérée et bien différente du véritable exemplaire.

### ENSEIGNER

#### COMPÉTENCES DU SOCLE - LYCÉE ET COLLÈGE

##### Technologie

- Prototypage, fabrication assistée par ordinateur; Modélisation 3D

##### Art

- Porter un regard curieux et avisé sur son environnement ; Se repérer dans les domaines liés aux arts ; Fréquenter et décrire les œuvres d'art.



### 3 POUR ALLER PLUS LOIN

---

## GLOSSAIRE

**Scan 3D** : Technique permettant de capturer la forme d'un objet réel pour en créer une représentation numérique en trois dimensions.

**Impression 3D** : Procédé de fabrication additive qui crée un objet physique à partir d'un modèle numérique.

## RESSOURCES DOCUMENTAIRES

**Etude sur le travail de Marcel Duchamp, figure centrale dans la réflexion sur la copie** : M. Naumann Francis, *Marcel Duchamp : l'art à l'ère de la reproduction mécanisée*, Editions Hazan, 1999

## WEBOGRAPHIE

**Site de l'artiste :**

<https://babiole.net/projects/10>

**Fiche de l'œuvre sur le site de l'Espace multimédia Gantner :**

<https://www.espacemultimediantner.cg90.net/fr/oeuvre/copies-non-conformes/>

**Exposition autour de la copie :**

<https://www.centrepompidou.fr/fr/magazine/article/le-xerox-art-ou-la-copie-et-son-aura>