HAL
open science

La réactualisation et la transmission du patrimoine. Études sur les bijoux représentés dans les mosaïques romaines de Tunisie.

Hanen Drira

To cite this version:

Hanen Drira. La réactualisation et la transmission du patrimoine. Études sur les bijoux représentés dans les mosaïques romaines de Tunisie.. Art et histoire de l'art. Institut Supérieur des Beaux-Arts de Sousse; ESADSE. Ecole Supérieure d'Art et de Design Saint-Etienne, 2021. Français. NNT : . tel-03552287

HAL Id: tel-03552287

https://hal.science/tel-03552287v1

Submitted on 2 Feb 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

RÉPUBLIQUE TUNISIENNE
Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche scientifique
UNIVERSITÉ DE SOUSSE

Ecole supérieure d'art et design Saint-Etienne

المعهد العالي للفنون الجميلة بسوسة
INSTITUT SUPERIEUR DES BEAUX-ARTS DE SOUSSE

Université de Sousse

Institut Supérieur des Beaux-Arts de Sousse

École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne

La réactualisation et la transmission du patrimoine. Études sur les bijoux représentés dans les mosaïques romaines de Tunisie.

Thèse pour l'obtention du Doctorat
présentée et soutenue publiquement à Sousse le 30 décembre 2021
par

Hanen Drira

Sous la direction de
M. Khaled Abida
Maître de conférences, Université de Monastir
Et
M. Kader Mokaddem
Professeur de Philosophie & esthétique
École supérieure d'art et design, Saint-Étienne

Composition du jury :

Mme Sana Jammali Amari, professeure. Université de Sousse (Présidente)
M. Khaled Abida, Maître de conférences, Université de Monastir (Directeur de thèse)
M. Kader Mokaddem professeur de philosophie& esthétique. Ecole Supérieure d'Art et Design, Saint-Étienne (co-encadrant)
M. Gerard Pelé, professeur émérite des Universités. Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (Rapporteur)
Mme. Boutheina Ben Hassine, Maître de conférences, Université de Sousse (Rapporteure)
M. Fateh Ben Amer, professeur. Université de Sfax (membre)

Année universitaire : 2021-2022.

À la mémoire de mon père, j'aurais tant voulu qu'il soit là….

À ma mère pour qu'elle puisse toujours être fière de moi…

Aux deux chandelles qui, par leur amour, ont éclairé le chemin obscur et solitaire de la thèse : Elyne et Youssef

Remerciements

J’exprime mes sincères remerciements à M. Khaled Abida, maître de conférences à l’Institut Supérieur des Beaux-arts de Sousse, d’avoir accepté la direction de ce travail de thèse.

J’exprime toute ma gratitude à M. Kader Mokaddem, professeur à l’École supérieure d’art et design de Saint-Etienne et responsable du laboratoire « Images-Récits-Documents » pour avoir accepté le co-encadrement de cette thèse et pour sa disponibilité, malgré la distance géographique.

Ils ont l’un et l’autre nourri ce travail de références artistiques et design, de sources bibliographiques et de remarques critiques.

Sans les compétences et les avis de Damien Baïs, professeur de graphisme à l’École supérieure d’art et design de Saint-Etienne, membre du laboratoire « RandomLab » et de Nicolas Mars, étudiant chercheur au laboratoire « RandomLab », la partie numérique du projet n’aurait pu véritablement aboutir. Je tiens à les remercier du temps et de la disponibilité qu’ils m’ont octroyés pour accompagner la conception et la réalisation des restitutions, des QR Code et de la diffusion Internet.

La partie graphique du projet pratique doit beaucoup à l’aide et à l’appui de Jean-Claude Paillasson, professeur de graphisme à l’École Supérieure d’Art et Design de Saint-Etienne, co-responsable du laboratoire « Images-Récits-Documents » pour l’élaboration des livrets et à ma chère amie Dorra Ben Alaya, graphiste, pour la mise en situation 3D de l’exposition et la réalisation des affiches.

Toute la partie préparatoire du projet de recherche est redevable du travail photographique conduit par Ahmed Abdelmoula, photographe.

Mme Elina Stoflique, étudiante chercheure au laboratoire « Images-Récits-Documents », a rédigé certaines des fictions incluses dans la page Internet des QR Codes, je la remercie de sa participation.

Je remercie chaleureusement M. Habib Ben Younes, directeur de recherches à l’Institut National du Patrimoine (INP), pour sa lecture attentive et son écoute des textes audio des QR Codes.

Cette recherche prend source dans le travail de master conduit sous la direction de M. Fathi Bejaoui, directeur de Recherche émérite à l’Institut National du Patrimoine de Tunisie (INP), que je remercie chaleureusement de m’avoir accompagnée et incitée à poursuivre ce doctorat.

Je remercie l'Institut Supérieur des Beaux-arts de Sousse et l'École Supérieure d'Art et Design de Saint-Etienne pour la convention de partenariat qui a permis le co-encadrement de cette thèse, ainsi que le laboratoire « Images-Récits-Documents », pour avoir accueilli ce projet et l'avoir soutenu.

Enfin je tiens à remercier ma famille de son soutien et de sa patience tout au long de ce travail de recherche.

Résumé

Cette thèse traite le rôle du design et du designer dans la transmission et la médiation patrimoniale, mais aussi dans la production des expériences à vivre. Elle prend appui sur les changements multiples qui s'opèrent quant à la notion du design et au statut du designer dans son rapport à la société et à la production des effets. Il y est également question de l'importance du patrimoine tunisien et des collections muséales qui peinent, malgré les efforts consentis, à élaborer des stratégies communicationnelles aux niveaux national, international et même régional et local. Cette recherche se pose la question de savoir de quelle manière le design peut participer à la transmission du patrimoine en réactualisant des formes et des objets de l'histoire**.** Elle prend comme exemple le rôle que peut jouer le design dans une médiation d'un artefact archéologique selon des dispositifs design. La réactualisation des mosaïques romaines de Tunisie constitue le champ d'application d'une approche design de médiation. Nous explorons un cheminement entre concept théorique et champ d'application pratique. Trois dispositifs design sont mis en œuvre pour traiter et construire une forme de médiation. L'enjeu de cette recherche est la transmission et la réactualisation du patrimoine. Elle questionne la place du design dans les pratiques de l'interdisciplinarité et interroge les pratiques actuelles du design pour transmettre le patrimoine.

Mots clés : Design – patrimoine- réactualisation- transmission- citation- dispositif.

Table des matières

- **Introduction générale** 6

Partie I :

Les fondements méthodologiques et théoriques d'une approche design du patrimoine 18

Chapitre1 : Les fondements méthodologiques 19

I.1.1. Éléments de compréhension du patrimoine par le design 19

I.1.2. Processus vers le moment design 24

I.1.3. La médiation par le design 27

Chapitre 2 : les fondements théoriques 32

I.2.1. La notion de patrimoine en général 32

I.2.2. Le patrimoine archéologique dit « matériel » 37

I.2.3. Le design et les enjeux de la valorisation du patrimoine 40

Chapitre 3 : Les mosaïques romaines de Tunisie comme échantillon du projet 45

I.3.1. La technique de la mosaïque romaine 45

I.3.2. Les mosaïques Romaines : spécificités africaines 47

I.3.3. L'échantillon des mosaïques du projet 50

Conclusion de la première partie I 64

Partie II :

L'artéfact archéologique et concept de la citation 66

Chapitre 1 : Analyse de l'artéfact mosaïque 68

II.1.1. L'approche archéologique 68

II.1.2. L'approche muséale 73

II.1.3. L'approche design de l'artéfact archéo-muséal 82

Chapitre 2 : Le concept de « citation » dans l'approche design de réactualisation 91

II.2.1. La citation comme outil de recherche 91

II.2.2. La photographie comme pratique de citation 95

II.2.3. La citation comme extraction et élaboration d'un motif ou d'une figure 97

II.2.4. Fonction de la citation dans le design et enjeux idéologiques 99

Conclusion de la partie II 104

Partie III :

Réactualisation et médiation par les dispositifs design 107

Chapitre 1 : La reformulation plastique de l'objet bijou 109

- **III.1.1. Le procédé photographique 109**
- **III.1.2. Recadrage, extraction et prélèvement d'un fragment 120**

III.1.3. Définition de l'aspect formel des bijoux 131

A- Le volet théorique de l'interprétation de l'aspect formel des bijoux 131

B- Le volet pratique de l'interprétation : l'aspect formel des bijoux, les matériaux et les dimensions des bijoux selon leur représentation sur les mosaïques et les recoupements 138

- **III.1.4. Restitution 3D des bijoux 191**

Chapitre 2 : Le dispositif de transmission par le design 212

- **III.2.1. La notion de dispositif 212**
- **III.2.2. Le dispositif de transmission par le graphique : les livrets d'images.....223**

A- Description du projet 223

B- Interprétation du projet 231

- **III.2.3. Le dispositif de transmission par le numérique : le QR Code 237**

A- Description du projet 237

B- Interprétation du projet 248

- **III.2.4. Le dispositif de transmission par le design d'exposition 257**

A- Description du projet 257

B- Interprétation du projet 281

- **Conclusion de la partie III 292**
- **Conclusion générale 294**
- **Bibliographie 304**
- **Table des figures 311**

Introduction générale

"*Les hommes oublient plus facilement la mort de leur père que la perte de leur patrimoine*."

Nicolas Machiavel, *Le prince*, 1513.

A l'ère des humanités numériques, le constat qui s'impose est que notre rapport au monde est complètement transformé. Les moyens employés pour la représentation et la transmission des savoirs ont changé. De nouvelles configurations ont été élaborées, et il y a une remise en question dans notre manière de vivre, de penser, de nous informer, de communiquer et de voir le monde.

Les humanités numériques touchent tous les domaines des sciences humaines et sociales. En effet, avec l'ère du tout numérique, une nouvelle culture s'instaure et un changement même dans les perceptions du monde s'opère. Toutes les disciplines des humanités éprouvent la tentation de mobiliser les moyens informatiques pour une mise à jour des connaissances et des significations, ce que Stéphane Vial appelle « *des machines à faire apparaitre le monde* »[1].

Le designer, en tant qu'être social, est en immersion totale avec ces nouveaux paradigmes et ces changements de l'acte de perception du monde. Il est partie prenante de cette transformation de « l'être au monde »[2] par l'élaboration et la mise en pratique de ce nouveau processus novateur.

Cependant, si, dans le cadre de cette recherche, nous abordons le designer, nous l'invoquons en tant qu'actant social et culturel. Il s'agit d'un designer affranchi du joug de la loi du marché, de la rentabilité, des enjeux du capitalisme, de l'industrie de masse et de la société de consommation. Ce designer veut redéfinir son rapport aux mondes, à la société et aux objets. Dans ce sens, Papanek Victor considère que le designer doit avoir « un sens aigu des responsabilités morales et sociales et une connaissance plus profonde de l'homme » [3]. C'est cette dimension et cette conception du design qui nous intéresse.

---

[1] Vial Stéphane, « Naître à l'ère du numérique », https://www.youtube.com/watch?v=XpNr7aipPyQ. Consulté le 20 mars 2019.

[2] L'être au monde est un concept fondamental chez Heidegger, qui le définit dans son livre *Être et Temps*, Gallimard, Paris, 1986, p.86 – trad. F. Vezin : « *L'être-au-monde en général comme constitution fondamentale du* Dasein. »[2]. Selon Heidegger, le *Dasein* (l'homme) n'existe pas simplement en tant que réalité d'être dans le temps et dans l'espace mais bien plus, c'est dans le rapport que peut établir l'être dans le monde avec les choses et les êtres.

[3] Papanek Victor, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York, 1971, preface.

Ce changement de paradigme opère sur le rôle du designer et quant à son impact sur les pratiques sociales et culturelles. La présente thèse en pratique du design pose la question du rôle que peut jouer le designer dans l'élaboration d'une approche design pour la réactualisation et la transmission du patrimoine tunisien.

- Contexte sociopolitique de la recherche

Depuis quelques années, s'opère en Tunisie une remise en question de la relation et du rapport au patrimoine et aux objets archéologiques. On observe une dynamique de quête identitaire qui se développe. Elle est probablement à relier aux moments de crise politique de 2011 et au bouillonnement postrévolutionnaire. Ce retour vers le patrimoine remet sur le devant de la scène la problématique de l'appartenance, des origines et de l'identité, car toute révolution alimente une remise en cause de la notion de spécificités culturelles et civilisationnelles des nations et des peuples.

Le patrimoine, qui fonctionne comme un système symbolique générateur d'identité collective, se retrouve après la « révolution » au centre de quelques évènements artistiques et culturels. Historiquement, toute révolution est un événement qui engendre chez les créateurs le désir d'explorer de nouvelles pistes pour exprimer leurs craintes et leurs aspirations face au système de mondialisation. Il leur permet aussi de se rendre compte de l'importance de la question identitaire et peut être de reprendre confiance en eux et de se démarquer sur la scène mondiale.

Mais l'important n'est pas seulement d'exhumer le patrimoine, ce doit être aussi d'indiquer et de manifester différentes perspectives fécondes pour éclairer une jeunesse en rupture de repères et à la recherche de rattachements possibles et d'ouvrir des perspectives pour le développement économique du pays. Les nouvelles conditions de vie dans la Tunisie post révolutionnaire, entre désillusions et espoir d'un avenir meilleur, ont engendré ce qu'Edgard Morin a appelé *« une brèche dans l'adhésion au présent »*[4].

Le passé est alors de nouveau reconsidéré et réhabilité. La rapidité des changements qui affectent les sociétés sur le plan culturel, social, politique et même religieux altèrent et fusionnent les spécificités des peuples dans une sorte de moule identitaire dominant et dénaturé :

> *« Face à l'immensité du monde, devant l'infini des possibles, l'homme du XXIe siècle se raccroche à des réalités palpables. Il semble écartelé entre l'infiniment grand et*

[4] Morin, Edgar, *Commune en France, la métamorphose de Plozévet*, Fayard, Paris, 1967, p.67.

l'infiniment petit. À ce titre, les racines sont des valeurs sûres auxquelles se référer »[5].

D'où le besoin accru des sociétés en perpétuels ébullition ou changement d'un retour au passé comme refuge, pour s'attacher à une forme de pilier identitaire qui n'est rien d'autre, selon nous, que le patrimoine et ce, pour retrouver leurs spécificités culturelles et les traits distinctifs de leurs civilisations. Le retour aux sources constitue dès lors une forme de préservation de l'identité nationale :

> « *[…] Le patrimoine est devenu aujourd'hui un phénomène d'actualité vive, excédant largement le cercle des spécialistes, libéré du monopole d'État, se développant hors de son terreau occidental d'éclosion, et qui tend à englober, par sa capacité de fixation (objet, monument, lieu, pratique culturelle, être vivant…), les formes complexes et plurielles d'objectivation d'un passé-présent ou d'un « déjà-là » : tradition, mémoire, histoire, culture, environnement, etc. »*[6].

Nous partons d'un premier constat à propos du patrimoine archéologique tunisien : il présente une richesse considérable mais reste très mal exploité et mis en valeur. Malgré les efforts entrepris dans ce sens par les institutions ou par diverses approches de médiations, le patrimoine archéologique demeure loin du grand public tunisien et ne touche qu'une petite frange d'une élite sociale et intellectuelle.

Dans ce contexte de questionnement sur la valorisation patrimoniale, le designer centré sur l'humain et sur la production des expériences à vivre doit avoir son mot à dire. Il détient probablement un mode d'approche spécifique et peut développer un apport particulier, surtout s'il collabore avec les spécialistes du domaine dans la réalisation d'un projet de médiation.

De ce fait, il est important d'explorer les possibilités qu'offre une approche design dans un projet de réactualisation et de médiation d'un artéfact archéologique. Le designer peut proposer une vision et une conception pour revisiter ce legs selon une approche différente, afin de le démocratiser et de le réactualiser en le rendant plus accessible au grand public.

---

[5]Besnard Marie-Pierre, « La mise en valeur du patrimoine culturel par les nouvelles technologies », *in : Schedae*, prépublication, n°10, 2008, p.35.

[6]Tornatore Jean-Louis, « L'esprit de patrimoine », *in : Terrain. Revue d'ethnologie de l'Europe*, n° 55, septembre 2010, p.108.

Notre intérêt pour le patrimoine s'amorce suite à la découverte des richesses que recèle la Tunisie. Car, faut-il le rappeler, la Tunisie a été un véritable creuset culturel dans lequel ont baigné plusieurs civilisations, lesquelles ont laissé la marque de leur passage jusqu'à nos jours. En effet, le patrimoine historique tunisien est riche et varié ; il est constitué d'objets muséaux de grande importance et de centaine de sites archéologiques, dont plusieurs sont classés par l'*UNESCO* comme patrimoine de l'humanité. Mais, tout ce patrimoine est malheureusement oublié et mis en péril, alors qu'il constitue une source de développement économique et culturel jusque-là ignorée. Nous avons aussi constaté que la majorité des musées sont devenus aujourd'hui des sanctuaires d'artéfacts oubliés.

Le deuxième constat est en rapport avec le public tunisien qui, dans la majorité des cas, n'accorde pas d'importance à son patrimoine, à son histoire et à son identité. Pourtant, la richesse et la diversité de l'histoire et du patrimoine tunisiens sont ce qui fait l'une des spécificités de ce pays et de ce peuple. Malheureusement, ce constat est sans équivoque et ceci revient à toute une politique d'inculturation de la société, aggravée par une politique de patrimonialisation lente, qui peine à se concrétiser, à s'adapter aux attentes de la société et à suivre les dynamiques internationales de valorisation du patrimoine.

Cependant, à l'échelle mondiale, la politique de patrimonialisation a pris de l'envergure depuis plusieurs années, en raison d'enjeux variés, ressortissant de la politique, de l'économique, des problématiques sociales et identitaires, etc. Les formes de réactualisation du patrimoine, de l'investissement des sites archéologiques, de médiations muséales, de création d'évènements avec, autour, par et dans le patrimoine ne cessent de se développer et de se diversifier. Cette dynamique internationale de mise en valeur et de réactualisation du patrimoine résulte de la prise de conscience de l'impact de sa valorisation sur la culture, l'éducation, la société et l'économie.

Dans la Tunisie d'aujourd'hui, il importe de développer une politique de mise en valeur du patrimoine et de construire des projets pluridisciplinaires pour sa transmission et sa revalorisation. Il devient nécessaire d'encourager les différents essais qui apparaissent pour apporter un souffle nouveau aux institutions patrimoniales. Ainsi, de multiples actions se sont construites autour du thème du patrimoine, des artistes s'évertuant à le remettre au goût du jour et à le présenter aux spectateurs sous un angle nouveau, répondant à l'air du temps et aux nouvelles tendances.

Ces interventions artistiques sont pluridisciplinaires. Elles ont pour objectif une visée contemporaine d'un artéfact patrimonial repensé, renouvelé et modernisé. On voit alors sur la scène culturelle des musées transformés en lieux d'expositions d'arts contemporains et plusieurs événements ont vu le jour, qui restent malheureusement très limités dans le processus de médiation. Ces événements se sont déroulés au sein des musées, plusieurs artistes se sont tournés vers ces lieux emblématiques pour les investir ou vers des artéfacts muséaux en tant que source d'inspiration pour une création artistique. Ces tentatives se multiplient mais restent timides et très limitées ; d'où leur faible écho dans le grand public et, en général, leur peu d'impact sur le processus de valorisation du patrimoine.

Nous pouvons citer, à titre d'exemples, les travaux et les évènements créés par « *Museum Lab* »[7]. Ce collectif de designers et d'historiens tente de mettre en valeur des objets muséaux à l'aide des nouvelles technologies. Certes, le travail qu'ils ont réalisé est important, les événements qu'ils ont produits ont drainé un large public, mais toujours dans la sphère des intellectuels et des initiés de la culture.

Néanmoins, ce travail est précurseur d'un engouement et d'une dynamique de revalorisation du patrimoine qui a le mérite d'ouvrir la voie en Tunisie vers d'autres formes d'approches créatives du patrimoine. C'est la première expérience à notre connaissance qui allie design et création avec l'histoire, le patrimoine et l'archéologie.

Cependant, cet engouement et ce dialogue entre art, patrimoine et création sont fortement encouragés à l'échelle internationale**.** En effet, les spécialistes du patrimoine et particulièrement les archéologues anglo-saxons et canadiens militent pour une ouverture de ce domaine et de ses modes de pensée aux diverses disciplines de l'art et du design. Il s'agit de faire de ce champ d'investigation un terrain où puissent s'exprimer des pratiques multiples, qui devienne un lieu d'interaction, suscite de nouvelles visions et renouvelle la dynamique de l'expérience patrimoniale.

Ainsi, l'archéologue Michael Shanks a exploré les relations que peut entretenir l'archéologie avec d'autres disciplines. Dans son ouvrage publié en 1992, « *Experiencing the Past : On the Character of Archaeology* »[8], il a exposé comment, dans sa pratique

---

[7]https://museumlab.tn/. Il s'agit d'un collectif de médiateurs, designers, développeurs, graphistes, communicants, artistes, archéologues, étudiants et scientifiques venus de tous horizons pour cocréer de nouvelles expériences de médiation incluant un volet numérique expérimental.

[8] Shanks Michael, *Experiencing the Past: On the Character of Archaeology,* Edition Routledge, Londres et New York; 1992.

professionnelle, il a pu mettre en application des formes de coopération avec la photographie documentaire ou artistique, ou avec le théâtre et la performance.

Nous pensons que les spécialistes du patrimoine ainsi que les archéologues tunisiens doivent prendre conscience de la valeur ajoutée d'une ouverture à d'autres disciplines. Ce brassage des visions et des approches peut impacter et enrichir les expériences et produire un espace où les idées des uns interférent avec les visions et les idées des autres. Car, il faut l'avouer, c'est un domaine qui reste parfois fermé aux différentes tentatives d'interactions. Le master que nous avons rédigé en archéologie et nouvelles technologies a largement contribué à notre compréhension des problématiques réelles de ce domaine, à travers l'immersion dans le monde des archéologues, des historiens et de toutes les institutions qui se chargent de ce domaine.

- **Le dialogue entre design / patrimoine / nouvelles technologies**

La question qui se pose aujourd'hui à nous, en tant que designer consciente de la situation du patrimoine de son pays et consciente aussi de toute la richesse et des enjeux que peut lui apporter ce domaine, est celle de l'apport du designer dans le processus de réactualisation, de réappropriation, de patrimonialisation, de valorisation ou de revalorisation d'artéfacts archéologiques. Il serait bon de savoir comment établir une interaction entre le design, le patrimoine, l'archéologie, l'artéfact archéologique et les nouvelles technologies. Le design, en dialoguant avec le patrimoine et l'archéologie, est capable de rendre perceptibles et accessibles les notions complexes de temps, d'espace, de matérialité, etc.

Certes, il n'est pas seulement question d'un discours de vérité historique, mais d'une approche permettant de saisir les dimensions cachées et inexploitées qui parcourent le patrimoine et l'archéologie. Les designers doivent participer à la relance du patrimoine tunisien et effectuer leur rôle de transmetteur de mémoire selon une vision et une approche design, en tenant compte des dimensions historiques et archéologiques.

Il est aussi important de signaler que les musées tunisiens ont besoin d'un souffle nouveau et, pourquoi pas de l'apport des designers et des spécialistes de la communication pour drainer à nouveau le public. Ils doivent faire appel aux créateurs pour élaborer de nouvelles expériences de médiation et fabriquer une forme de réactualisation à même de toucher au plus près le grand public et, plus particulièrement, les jeunes générations qui ignorent tout de notre patrimoine.

C'est pourquoi il convient d'interroger l'apport du designer dans le domaine de la médiation couplée aux usages et pratiques des nouvelles technologies. Nous pensons qu'une mise en œuvre de projets interdisciplinaires pourrait aider au développement du champ de questionnement et d'investigation du patrimoine, de l'archéologie ou plus particulièrement de l'objet archéologique.

Cependant, il faut noter que l'archéologue utilise les nouvelles technologies depuis l'apparition des premiers outils informatiques ; cette utilisation est toujours raisonnée et très technique. C'est une manière de traiter les ensembles de données, de s'approprier et d'optimiser les données archéologiques, dans un intérêt purement scientifique et historique – il en va ainsi des restitutions architecturales, du dessin infographique des céramiques ou d'autres moyens utilisés seulement comme outils techniques destinés à l'élaboration d'hypothèses scientifiques. Ces usages répondent au rôle de l'archéologue, c'est un spécialiste d'un domaine scientifique particulier de l'histoire ; son rôle est la découverte des objets archéologiques et leur étude historique.

En revanche, introduire les nouvelles technologies selon les approches d'autres disciplines et dans la perspective de valoriser cet héritage s'avère intéressant. La réflexion sur les approches et les procédures interdisciplinaires entre artistes, designers, archéologues et nouvelles technologies est un des enjeux majeurs de la recherche patrimoniale pour la valorisation de ce legs mal exploité et tombé dans les oubliettes de la mémoire collective. Ce changement constitue désormais un tournant de la conception de la notion du patrimoine et amorce de nouvelles approches pour l'appréhender.

L'émergence de nouvelles approches de réactualisation du patrimoine est un signe de changement des mentalités dans une frange de la population, entre autres chez les artistes et les designers. Ils ont fini par prendre conscience de l'importance de l'héritage patrimonial et de leur rôle pour introduire de nouvelles pratiques qui visent à mettre en avant le legs patrimonial sous ses différentes, aussi bien matérielles qu'immatérielles.

La rencontre entre l'art, le design et le patrimoine ouvre sur de nouvelles dispositions et propositions qui permettent la coexistence du patrimoine et de la création. Cette cohabitation trouve peu à peu une véritable assise et se développe sous des formes novatrices et variées.

- Sujet de thèse

Notre réflexion s'est construite sur une double approche académique. D'abord notre formation initiale en tant que designer de produits, puis notre expérience de master de recherche dans l'archéologie et les nouvelles technologies. En effet, ce master nous a permis, en tant que designer, de nous ouvrir sur une autre discipline et de découvrir la richesse de ses différentes facettes, de construire une conception sur ce legs important qu'est le patrimoine, de pouvoir le toucher et s'immiscer dans ses plis et ses profondeurs. Venir d'une discipline design et aborder un domaine jusque-là réservé exclusivement aux historiens et aux archéologues a créé pour nous l'opportunité d'une ouverture d'horizon. Ceci a développé notre intérêt pour conduire une recherche doctorale sur un sujet et un domaine qui nous a toujours passionnée, le patrimoine, selon une approche design.

Cette recherche s'inscrit dans le prolongement logique de notre double parcours et conduit notre réflexion académique et pratique sur la manière dont le designer peut saisir le patrimoine d'une manière différente et le revaloriser selon l'approche et la vision du design.

Dans cette quête de réappropriation et de valorisation du patrimoine à l'ère des nouvelles technologies, la question qui se pose à nous est de résoudre comment concilier design et patrimoine dans un projet transdisciplinaire de transmission et de réactualisation des œuvres du passé dans le présent. Pour construire notre travail de recherche, nous allons prendre comme cas de figure les mosaïques romaines de Tunisie et, plus précisément, les bijoux représentés sur ces mosaïques pour la mise en œuvre d'un projet de recherche design. Ce sujet, comme nous l'avons déjà mentionné, est né d'un précédent travail intitulé *« La représentation des bijoux sur les mosaïques romaines de Tunisie »*, effectué dans le cadre d'un master de recherche en Art, Archéologies et Nouvelles technologies, soutenu en 2018 à la Faculté des Arts et des Lettres de La Manouba[9].

Ce précédent travail nous a permis d'acquérir des connaissances historiques et archéologiques sur la mosaïque romaine de Tunisie. Nous avons pu identifier les spécificités et les richesses de cet art antique qui, à un moment de son histoire, a donné naissance à l'école africaine de mosaïques. Nous avons aussi découvert le nombre considérable de pavements de mosaïque que possède la Tunisie. Notre attention a été attirée vers la richesse

[9] Master de recherche en Archéologie et nouvelles technologies, Faculté des Lettres, des Arts et des Sciences humaines de La Manouba, sous la direction du professeur Bejaoui Fathi, soutenu le 11 janvier 2018.

iconographique des représentations mosaïquées, et notamment l'abondance de personnages parés de différentes sortes de bijoux.

C'est par le biais de ces découvertes qu'un travail de réactualisation et de passation de mémoire peut être réalisé pour dévoiler et faire revivre une pratique artistique antique ancrée dans ce pays. Les mosaïques romaines peuvent constituer un champ pour la concrétisation d'un projet en design de réactualisation du patrimoine. Ce support peut également instituer une réciprocité, et instaurer un dialogue entre le patrimoine et le design, afin d'appréhender un artéfact du patrimoine archéologique selon les nouveaux paradigmes de réinterprétation et de réappropriation d'un objet du passé selon les normes actuelles. Ce support ouvre à un travail de revalorisation, de redécouverte, de restitution, de remaniement et de modernisation.

- Problématique de la thèse

De ce fait, et suite aux différents constats que nous avons fait sur la situation du patrimoine en Tunisie et sur les possibilités de sa réactualisation selon une approche design de médiation, tout en s'appuyant sur les changements qui se sont opérés à l'échelle mondiale sur le design et sur le rôle du designer dans la société, notre problématique de thèse se formule donc ainsi : comment le design peut-il participer à la transmission du patrimoine en réactualisant des formes et des objets de l'histoire ?

L'enjeu de cette recherche est la transmission et la réactualisation du patrimoine. Elle questionne la place du design dans les pratiques de l'interdisciplinarité et interroge ses pratiques actuelles pour transmettre le patrimoine : design d'information, design d'espace et design produit, etc. En somme notre recherche intéresse l'approche design et les manières de procéder dans le champ de la transmission et de la réactualisation : citer, associer, montrer, interpréter.

Les questions que nous posons sont les suivantes :

- Comment la mosaïque peut-elle continuer à vivre et à être un laboratoire de recherche et non simplement un objet de musée figé dans l'espace et le temps ?
- Quelle est la variation des statuts pour un même objet et comment le design permet-il de traiter conjointement certains de ces statuts et de les manifester ?

- Comment étudier l'histoire des formes, notamment les formes des bijoux représentés dans les exemples de mosaïques choisis comme champ d'application dans cette recherche et leur reprise, re-citation et reformulation par une approche design ?
- Comment le concept de la citation peut-il constituer un outil dans la mise en œuvre d'un projet design de réactualisation et de transmission d'un artéfact muséal ?
- Peut-on créer une nouvelle lecture particulière de cet objet par le biais du design ?
- Quel est le rôle du design et du designer dans la réactualisation du patrimoine et de l'archéologie ?
- Le design par le biais des nouvelles technologies peut-il constituer un levier dans la réactualisation du patrimoine et de l'archéologie dans le contexte des musées de Tunisie ?
- Comment les dispositifs design opèrent-ils une relecture et une transmission d'un artéfact du patrimoine ?

- Le plan de la thèse

La présente recherche portera donc sur l'étude d'une approche de réactualisation design d'un artéfact archéologique à travers des concepts théoriques et des dispositifs pratiques du design. En effet, pour mener cette thèse en pratique de design, nous allons emprunter des concepts à d'autres disciplines pour construire notre réflexion théorique.

En revanche, pour la conception et la mise en œuvre de la réflexion théorique, nous mobiliserons les dispositifs du design et des outils du numérique. Pour conduire cette analyse exploratoire, nous allons suivre une démarche guidée par les spécificités de ce type de thèse de recherche en pratique du design et suivre un cheminement qui s'organise selon trois grandes parties.

La première partie, établira le cadre de ce projet ses fondements méthodologiques et problématisera les enjeux de la thèse. Il s'agira ensuite d'établir les fondements théoriques de cette recherche et de produire une mise en contexte pour tenter d'appréhender les notions sur lesquelles se base notre travail.

En premier lieu, il nous faudra revenir sur la notion du patrimoine en général puis du patrimoine archéologique en particulier. Il est question de comprendre que le patrimoine n'est pas une notion immuable, figée mais qu'elle est en perpétuelle métamorphose, en

continuel changement – en somme qu'elle évolue et que c'est là, dans ce processus de changement, que réside toute sa richesse.

De ce fait, et au vu de la complexité de cette notion, nous tenterons de cerner la définition qui intéresse le cadre de cette recherche. Ce qui nous amènera à étudier les fonctions sociales et culturelles du concept du patrimoine dans ses modes de conservation et de présentation. A ce stade du travail, nous formulerons notre hypothèse de travail qui repose sur le rôle du design comme dispositif de conception de projet permettant de structurer une expérience, qu'il s'agisse de la création d'un bien matériel ou de la production d'expériences-à-vivre.

Dès lors, il nous sera possible de présenter nos cas de figures et de procéder à l'étude des artéfacts archéologiques qui nous intéressent, à savoir les échantillons de mosaïques romaines sur lesquelles va se dérouler le volet de mise en exécution du sujet traité. Nous étudierons donc les mosaïques romaines de Tunisie, leurs techniques, ainsi que leurs spécificités africaines. Pour ce faire, nous nous baserons sur des écrits scientifiques et historiques, telles les études des spécialistes de la mosaïque romaine, les sources historiques, pour une approche purement scientifique et historique.

Quant à la deuxième partie, elle sera consacrée à la construction de notre structure conceptuelle pour créer un schéma analytique sur l'interférence de nos concepts de base dans l'élaboration de la recherche. Pour ce faire, nous commencerons par une analyse méthodologique sur la place et le statut des mosaïques romaines selon trois moments. Le premier moment correspond à la découverte et l'exhumation de l'objet par l'archéologie. L'objet mosaïque revêt alors le statut d'artéfact archéologique. C'est le moment proprement archéologique. Le deuxième moment est celui de la muséalisation, qui engage un processus d'adjonction et d'intégration de l'objet archéologique à une collection muséale.

Enfin, le troisième moment, le moment design dans lequel l'artéfact archéologique devenu muséal est pris en compte selon une approche design de réactualisation.

Ces moments épistémologiques renvoient à une forme de procédure : la citation, dont nous exposerons le concept (que nous empruntons à la littérature) pour conduire un processus de réactualisation des mosaïques. Nous présenterons ce concept de citation comme un outil de recherche pratique en cours d'élaboration dans cette thèse. La photographie devient dès lors une forme de pratique de citation pour reconstituer l'objet de recherche en design. La citation sert d'outil pour l'extraction et l'élaboration d'un détail, d'un motif ou d'une figure mais elle porte aussi d'autres fonctions et enjeux idéologiques dans le design.

Enfin, la troisième et dernière partie exposera le processus entrepris par le design dans la reformulation d'un artéfact archéologique, la conception et la réalisation d'un projet design de réactualisation et de transmission. Il s'agira également d'illustrer la méthode et les dispositifs utilisés pour la mise en application de la problématique de la thèse. Cette partie met en exergue le caractère exploratoire du projet et le mode de fonctionnement d'un projet pluridisciplinaire de réactualisation patrimoniale. Il expose et met en exécution le passage effectué d'un artéfact archéologique par le biais de trois dispositifs design de transmission : un dispositif graphique, un dispositif numérique et un dispositif scénographique.

Ces trois dispositions sont des propositions qui engagent une étude du passage d'un monde perçu à un monde conçu, d'un objet sacralisé à un objet démocratisé. Ces dispositifs se présentent donc comme des passerelles qui permettent à l'objet du musée, par essence hors temps, de devenir – ou plus exactement de redevenir un objet situé dans le temps présent.

Partie I :

Les fondements méthodologiques et théoriques d'une approche "design du patrimoine"

Dans cette partie, nous commencerons par établir le cadre de cette recherche. Nous déterminerons les fondements méthodologiques à partir d'une analyse qui problématisera les enjeux de la thèse. Par la suite, nous présenterons les fondements théoriques en abordant la notion générale de patrimoine puis, plus spécifiquement, celle du patrimoine archéologique et enfin nous établirons les possibles relations entre design et patrimoine en exposant les enjeux de la réactualisation d'un artefact archéologique par le design.

Nous évoquerons l'art de la mosaïque romaine en Tunisie et la spécificité de l'école africaine de mosaïque d'époque romaine. En effet, les mosaïques constituent l'artefact archéologique à partir duquel nous allons illustrer notre problématique et élaborer notre projet de recherche en design.

Pour ce faire, nous commencerons par décrire la technique de l'art de la mosaïque romaine pour comprendre comment les artistes la réalisaient et en expliquer les particularités ; cela nous aidera à comprendre la technique de représentation de ces images mosaïquées et les différents procédés appliqués par les mosaïstes romains.

Nous en viendrons ensuite à la mosaïque romaine telle qu'on la retrouve en Tunisie et aux spécificités africaines de cette école, parce que les multiples pavements de mosaïques romaines de Tunisie mis à jour présentent des caractères et des spécificités qui se manifestent par un degré de raffinement dans l'exécution des artistes, lesquels maîtrisaient parfaitement la technique et les artifices de cet art.

Chapitre1 :
Les fondements méthodologiques

Il est important, au début de cette recherche, de commencer par en expliquer la genèse mais aussi son cadre méthodologique, lequel consiste à appréhender les rapports qui peuvent s'établir entre ces deux disciplines que sont le patrimoine et le design.

Ceci permettra d'établir un premier socle constitué des disciplines fondamentales nécessaires à cette recherche, dans la perspective de créer un champ d'interaction.

Nous aborderons donc le processus à suivre et le cheminement analytique parcouru pour arriver à ce que nous appellerons le « moment design ». Ceci permettra de délimiter l'idée principale de notre problématique de recherche : elle prend appui sur un état des lieux et des interrogations sur les disciplines du design, du patrimoine et de ses institutions.

Nous serons dès lors en mesure de préciser le rôle du design et l'approche qui peut être la sienne dans la mise en place d'un projet de réactualisation et de médiation d'un artefact archéologique.

I.1.1. Éléments de compréhension du patrimoine par le design

La recherche que nous menons dans cette thèse prend son origine dans un travail réalisé pour un mémoire de master en « Patrimoine, archéologie et nouvelles technologies ». Au cours de cette étude, nous avons été amenés à choisir un sujet de recherche se rapportant au domaine du patrimoine et de l'archéologie. Le sujet que nous avons choisi portait sur « *La représentation des bijoux sur les mosaïques romaines de Tunisie* ».

Chemin faisant, nous avons remarqué que les sujets des mémoires de recherche élus par les étudiants venant des autres spécialités, comme les plasticiens ou les designers, étaient complètement différents des sujets proposés par les étudiants issus de la spécialité patrimoine et archéologie. Nous avons alors constaté que le rapport établi avec la notion du patrimoine et celle de l'archéologie s'avère divergent selon qu'il s'agisse de spécialistes ou de non spécialistes du domaine.

Cette divergence est due essentiellement à des visions, des approches et des processus abordés de manière totalement différente et propre à chaque spécialité. Dès lors, la rencontre entre le designer et le patrimoine doit inéluctablement passer par un champ de recherche, un processus et une approche propres à sa discipline initiale.

En l'occurrence, le design et le patrimoine sont deux notions différentes. Le patrimoine est une notion polysémique. Elle est abordée aujourd'hui dans son acceptation la plus large et englobe un ensemble de lieux, de monuments, d'objets matériels et immatériels au travers desquels une société fonde son histoire et son identité.

Le design, quant à lui, est une pratique apparue au XIXe siècle, qui s'intéresse d'abord à la production d'objets manufacturés et qui a vécu son âge d'or dans le courant du XXe siècle avec le design industriel, qui a transformé la qualité de la production industrielle dans une société de consommation de masse.

Vers la fin du XXe siècle, le design s'est trouvé confronté à une crise morale en rapport avec sa soumission à l'industrie et à la consommation massive. Cela a engendré une prise de conscience quant à son rôle social et à sa finalité.

De nouvelles pratiques de design soucieuses des responsabilités sociales se sont alors développées, ce que Klaus Krippendorff a désigné par « *tournant sémantique* »[10] du design.

Ce changement s'est opéré sur le sens du design et a impliqué un revirement chez certains designers qui ont éprouvé la nécessité de se réinventer et de se libérer du dictat du marketing et de la consommation massive. Par conséquent, limiter le design à l'industrie et à la production des objets de consommation ne permet plus de couvrir l'élargissement des champs d'application de cette discipline.

En effet, face aux grands changements contemporains tels que la crise écologique, la révolution numérique, etc., le design se tourne vers des préoccupations plus sociales, politiques et culturelles. Son approche est désormais davantage centrée sur l'humain, la société et la culture.

Dans cet ordre d'idée, nous pensons que rassembler design et patrimoine au sein d'une recherche peut créer une forme de promiscuité productive et enrichissante et construire un dialogue sur les formes de temporalité qui se chevauchent dans un présent à cheval sur le passé.

Le design, en tant que démarche et processus, est à même de traverser de nombreux champs disciplinaires auxquels il n'est pas habituellement associé. Le patrimoine et l'archéologie sont parmi les champs d'application à travers et avec lesquels le designer peut

[10] Krippendorff, Klaus, *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*, CRC Press, Floride, Etats-Unis, 2005. Cité par Vial Stéphane,2015, p.49.

créer un mode de perception nouveau, et ainsi produire des effets sur la société. Stéphane Vial écrit en ce sens : « *le Design n'est pas le champ de l'objet mais le champ des effets* »[11].

Cela implique la nécessité de libérer le design de la seule fonction de la production d'objets vers des finalités plus ouvertes et plus centrées sur l'humain car il se veut capable d'impacter les sociétés et de produire des effets et des régimes de perception et de réception.

En effet, Stéphane Vial, dans son livre *Court traité du design*, parle de trois types d'effets du design : celui qui agit sur la qualité de vie, et suscite le bien-être des personnes, celui qui se manifeste par la production de belles formes dans tous les domaines de la vie du graphique en passant par le produit, le spatial, etc. et enfin l'effet du design sur la société, qui vise l'amélioration et la réorganisation du social et du vivre ensemble.

Ce qui nous intéresse dans la notion de design, ce n'est pas la spécialité mais plutôt le processus et la démarche qui s'élaborent dans un rapport avec le patrimoine et l'archéologie afin de les revisiter. De ce fait, nous pensons qu'il est important d'entreprendre une étude sur les fondements de cette cohabitation que nous considérons apte à ouvrir de nouvelles voies pour les deux domaines.

Nous essayerons de clarifier ses contours en élaborant une analyse des rapports, des enjeux, des objectifs et des perspectives qui en découlent. Nous allons donc examiner le moment de rencontre possible entre le designer et le patrimoine, cerner ensuite le champ d'interaction interdisciplinaire qui peut en résulter et étudier la vision et l'approche que le design peut construire.

Nous pensons que le designer, dans son approche du patrimoine, établit un rapport spécifique centré sur les artéfacts du patrimoine plus que sur le patrimoine en tant que notion et discipline scientifiques. Le designer perçoit le patrimoine comme un répertoire de formes préexistantes qui sont à réactualiser, comme l'écrit Stéphane Vial : « *Si nous sommes designers, c'est dans la forme que nous pensons* »[12].

De ce fait, le design établit un dialogue avec les formes, les objets, les récits et les images du patrimoine et de l'archéologie. Ces artéfacts du patrimoine avaient une vie, une utilité et une fonction. Ils ont été découverts par les archéologues, analysés, inventoriés puis exposés dans un musée pour être vus et pour témoigner d'un passé.

---

[11] Vial, Stéphane, *Court traité du design*, Presses Universitaires de France, collection « Quadrige », France, 2010, p.37.
[12] Vial Stéphane, « Design et création : esquisse poétique du design », *hal-01169095*, 2013, p.5. Consulté le 23 février 2019.

Le design se charge alors d'un objet qui lui est préexistant (l'objet archéologique muséifié) dans le but de le revisiter, selon une approche singulière qui se base sur un redéploiement de sa définition et l'instauration de nouvelles pratiques afin d'intéresser à nouveau un public. Ce redéploiement par le design des artefacts archéologiques et patrimoniaux est différent des autres approches entreprises par l'archéologie, le patrimoine, ou encore l'institution muséale.

Notre approche vise à montrer qu'il existe d'autres perceptions de l'artéfact archéologique, d'autres mises en valeur, d'autres formes d'interprétation en dehors de son apport purement scientifique, muséologique et esthétique. Elle vise en somme à appréhender l'artéfact archéologique en interprétant un univers symbolique, formel et esthétique. Cela nous amène à des approches sous formes de pratiques qui visent à des manipulations formelles pour aboutir à une reformulation essentiellement créative.

Pour ce faire, nous avons choisi d'inscrire ce projet dans la continuité de notre recherche élaborée lors du master en archéologie et nouvelles technologies et de l'aborder selon une approche différente, celle du design. Nous pensons que le travail effectué lors de ce mémoire peut constituer un champ d'expérimentation adéquat pour la compréhension des modes de cohabitation entre les notions du design, du patrimoine et de l'archéologie.

Ce mémoire de master, comme nous l'avons déjà mentionné, est une étude des représentations des bijoux sur les mosaïques romaines de Tunisie. Il a permis l'élaboration d'une recherche basée – comme le veut la règle dans les recherches en archéologie – sur la constitution d'un catalogue d'inventaire (non exhaustif) rassemblant les mosaïques romaines de Tunisie contenant au moins une représentation de bijou. Ce travail modeste a permis la création d'une typologie des différents bijoux recensés et une étude historique et sociologique. L'inventaire est constitué de 112 mosaïques inventoriées.

Dans le cadre de cette recherche, il nous a été impossible de traiter l'intégralité du catalogue d'inventaire pour plusieurs raisons telles que le coût, le temps mais aussi parce que nous pensons qu'un échantillon de quelques-unes de ces mosaïques était suffisant pour révéler et montrer la mise en œuvre et la teneur d'un projet design de réactualisation.

Dans la continuité de cette procédure, nous allons dès lors choisir quelques mosaïques romaines en tant qu'objets du patrimoine archéologique qui serviront d'exemples concrets et ce, à titre d'échantillonnage pour le volet pratique de notre recherche. Nous considérons que les exemples qui seront traités constituent un prototype et une ouverture vers d'autres formes et possibilités de réactualisation.

De ce fait, le choix des échantillons de mosaïques de cette recherche s'est construit selon deux critères : le premier se base sur l'importance du pavement et le deuxième sur les types de bijoux et leur représentation.

Ces mosaïques romaines d'Afrique sur lesquelles nous travaillons sont exposées au musée du Bardo, qui possède la plus importante collection de mosaïques en Tunisie. Celles de notre échantillon proviennent en majeure partie de la province d'Afrique proconsulaire, englobant la *Byzacène*[13] jusqu'à la Tripolitaine et elles sont datées entre le Ier siècle après J.C et le Ve siècle après J.C. Il est important de préciser que les mosaïques de l'Afrique romaine ont une spécificité propre à la province d'Afrique, attestée par les spécialistes[14] du domaine, qui parlent même de la présence d'une spécificité régionale et d'écoles au sein même de l'Afrique romaine.

Les informations que nous livrent ces mosaïques sont d'une extrême importance. En effet, les scènes qu'elles exposent constituent autant de documents qui correspondent à une période de l'histoire de ce pays, avec des motifs qui illustrent la vie des Romains d'Afrique. Les représentations se composent de plusieurs scènes pour former un ensemble qui construit un récit, selon une esthétique particulière propre à la technique de la mosaïque romaine.

Les récits racontés et représentés dans ces images ne sont pas choisis arbitrairement mais mettent en valeur la vie des Romains d'Afrique : leur quotidien, leurs croyances, leurs jeux et loisirs ainsi que la richesse et la gloire de l'époque romaine et d'autres thèmes qu'il nous est difficile d'énumérer dans leur totalité. La majorité de ces mosaïques furent découvertes dans les demeures de riches propriétaires, dans des basiliques, des églises, des baptistères, et jamais dans les demeures des pauvres.

De ce fait, les sujets représentés sont choisis selon le goût du commanditaire pour décorer sa demeure, ou pour faire l'éloge d'un dieu ou d'une déesse de la mythologie, d'un loisir ou d'une scène de vie quotidienne qui tous évoquent la somptuosité de l'époque romaine. Ils mettent en forme un monde et sa conception et ont donc une fonction idéologique. Ces traces en images d'une époque révolue constituent une source intarissable

---

[13]Chastagnol André, « Les gouverneurs de Byzacène et de Tripolitaine », *in* : *Antiquités africaines*, n°1,1967, p.119. https://www.persee.fr/doc/antaf_0066-4871_1967_num_1_1_886. « *Les deux provinces de Byzacène et de Tripolitaine ont été créées simultanément par Dioclétien et Maximien à une date comprise entre 294 et 305.* ».

[14]Picard Gilbert Charles, « Mosaïque romaine en Afrique du Nord », *in : Dossiers d'Archéologie, n° 31*, novembre/décembre 1978. p.31. **«** *A la fin du Ier s. ap. J.- C., se développe en Afrique du Nord une école de mosaïque qui se dégage peu à peu* des influences italiennes et orientales et crée *des œuvres originales, d'une grande fantaisie décorative et d'une infinie variété de formes et de couleurs* ».

d'informations constamment mises à jour. Les mosaïques sont donc un système de représentation en image du monde matériel dans l'Antiquité et constituent des documents pour les historiens et les archéologues. Elles mettent en place un système de représentation qu'il nous semble intéressant de redéployer selon un dispositif estampillé design.

I.1.2. Processus vers le moment design

Nous souhaitons d'abord étudier les mosaïques (issu de l'artéfact archéologique) selon trois approches : l'une archéologique, la deuxième muséale et la troisième design. Nous allons montrer comment cet artéfact, issu du patrimoine archéologique, est abordé et interprété de différentes manières. Une telle analyse des différents points de vue entreprise par rapport à l'artefact archéologique, permettra de cerner les pratiques et les méthodes respectives à chaque discipline, d'expliquer et de comprendre comment le design permet des approches différentes de l'artéfact et comment il peut intervenir dans la construction d'une autre conception du patrimoine et des artefacts archéologiques. Nous considérons nécessaire de comprendre et d'analyser les moments de passage de l'artéfact archéologique d'un champ disciplinaire à un autre pour établir ce que nous pourrions qualifier de moment design.

Nous allons commencer par le moment archéologique, puisque c'est lors des fouilles menées par les archéologues que les mosaïques sont découvertes. En toute logique, toutes les mosaïques exposées dans les musées après leur découverte et extraction de leur lieu d'enfouissement sont analysées par les archéologues. Ceux-ci adoptent une approche purement scientifique, pour analyser le moindre détail, le moindre indice et la moindre information à valeur scientifique, archéologique et historique. La mosaïque inventoriée devient dès lors un élément de la connaissance archéologique, un outil de recherche avec une signification et une classification.

Cet artefact est d'une grande importance scientifique, il s'agit dans tous les cas d'un témoignage sur l'antiquité romaine en Afrique et d'une source très importante sur les plans historique, archéologique, scientifique et chronologique. Chacune des mosaïques retrouvées contribue directement à l'écriture de l'histoire de ce pays et à la réalisation des études scientifiques sur la vie des Romains d'Afrique. Elles sont donc étudiées pour en extraire toutes les informations et les interprétations possibles et utiles à l'édification du savoir. Le moment archéologique attribue à l'objet le statut d'objet de savoir.

A la suite de ce travail de recherche purement archéologique, scientifique et historique, vient le moment muséal, qui constitue le deuxième champ d'application. Les artéfacts archéologiques acquièrent, en plus de leur statut d'objet de savoir, celui de document d'archive archéologique, d'objets esthétique et d'objet de musée. Le moment muséal inscrit donc l'objet dans une fonction de diffusion du savoir au public ; mais déploie aussi une fonction esthétique relative à l'histoire de l'art. Il fait de l'objet de savoir une œuvre d'art qui se donne à voir et à admirer, un objet de regard et de contemplation.

En effet, les mosaïques sont prises en charge par l'institution du musée pour être classées et exposées selon une muséographie spécifique à chaque musée. Les mosaïques sont présentées pour être vues, contemplées et admirées comme des œuvres appartenant au patrimoine historique et archéologique de ce pays. Cet objet archéologique et historique s'inscrit dans un ensemble indissociable, à savoir la collection, laquelle appartient au musée.

Le musée, en faisant l'acquisition d'un artéfact archéologique, se charge de réunir un certain nombre d'informations concernant cet objet, son origine, l'époque de sa conception, la technique de fabrication usitée, et toutes les données qui s'y rattachent. Ainsi, l'artéfact archéologique devient-il également une donnée, un document parmi d'autres.

L'artéfact subit une véritable transformation lors du passage de son état d'enfouissement dans son milieu d'origine à la visibilité dans l'espace muséal. C'est le passage d'un mode utilitaire, lié à l'époque de sa conception, à un objet document, un objet de savoir, un dispositif de connaissance et enfin, à un objet muséal. Ce parcours effectué par les artefacts archéologiques est un cheminement physique qui invite à l'examen.

L'artéfact intégré aux collections muséales acquiert un statut invariable. Il est enlevé de son lieu de production matérielle, soustrait à son lieu de découverte et se retrouve alors dans un espace nouveau, un espace autre, destiné à accueillir, à exposer. Cet espace engendre une certaine temporalité, une pérennité de l'objet, une invariabilité de sa présentation.

La mise en exposition est un des actes de construction d'un monde artificiel et l'artéfact perd ainsi son rôle premier d'usage pour devenir un objet de musée. Il est ainsi définitivement exclu du circuit économique et perd sa valeur d'usage, tout comme sa valeur marchande. Il acquiert une valeur culturelle et une forme de sacralisation par le fait d'avoir acquis le statut d'objet muséal.

L'artéfact, à travers ce rite de passage spécifique, s'achemine vers une existence seconde. Il a perdu sa fonction, son usage, son utilité première. Il est de ce fait autre. Il devient un objet de musée plus au moins figé, un objet décontextualisé. Il n'est plus dans sa

réalité propre mais dans un nouveau milieu qui produit un nouveau contexte de perception de ses formes.

Ce moment est nécessaire pour assurer à l'artéfact une certaine pérennité même si, selon les propos de Jacques Hainard, il s'agit d'une pérennité factice[15]. Les mosaïques parvenues à leur destination ultime, sont perçues par les visiteurs du musée dans un contexte bien défini, établi par les spécialistes. Elles y sont exposées pour leur valeur archéologique mais aussi conséquemment à leur valorisation esthétique par l'histoire de l'art.

Cette mise en exposition dans un lieu dédié permet une accessibilité à la mosaïque en tant qu'artefact muséal et non en tant qu'image détentrice d'un récit capable de transmettre un message qui lui est propre. Elle impose une forme de visibilité (voire un certain type de regard de la part du public) et de lecture de la mosaïque qui reste à notre sens partielle. La mosaïque, dans son intégration à une collection, devient visible dans un ensemble en tant qu'artefact archéologique appartenant à une collection muséale, mais invisible en tant qu'image qui a sa propre entité.

L'exposition dans les musées crée une forme de consommation passive d'artéfacts **;** c'est pourquoi nous estimons important, dans cette recherche, d'étudier les scénographies élaborées dans les différents musées et de nous interroger sur leur pertinence dans la présentation des objets archéologiques. Mais aussi d'évaluer le mode de vulgarisation qu'ils peuvent appliquer pour la réactualisation et la transmission des messages relatifs aux objets archéologiques, lesquels sont une source continue d'informations et d'interprétations dans et en dehors du champ scientifique, parce que, comme l'affirment Bruneau Philippe et Balut Pierre-Yves « […] *le passé est un magma qui ne s'épuise jamais si la recherche est régie par des curiosités et non par un cadre théorique* »[16].

Ce nouveau statut d'objet de musée donne à la mosaïque une visibilité liée à son nouveau statut, et non plus comme une image possédant sa propre réalité, avec des détails et des significations à dégager. L'objet ne vaut plus par lui-même, mais par un ensemble de relations complexes avec l'histoire de l'art, la muséographie, la collection.

Ceci ayant été exprimé, il convient de souligner que ces deux moments (archéologique puis muséo-patrimonial) peuvent conserver leur autonomie et sont nécessaires pour établir l'objet de notre recherche, qui est le moment design. Leur étude

---

[15] Hainard, Jacques, Kaehr Roland, *Objets prétextes, objets manipulés*, Musée d'ethnographie, Neuchâtel,1984, p.186.

[16] Bruneau Philippe et Balut Pierre-Yves, *Artistique et archéologie*, Presses de l'université Paris-Sorbonne, Paris,1989, p.229.

permet d'exposer les particularités de l'approche design qui s'effectue, pour sa part, d'une manière et dans une perspective totalement différente de celles des deux autres moments. Le moment design ne peut pas avoir lieu sans qu'il soit fondé sur le travail des deux approches archéologique et muséale.

Cependant, il se construit sur l'élaboration d'un discours esthétique de l'artéfact archéologique ; d'une certaine manière sur un intérêt pour la représentation formelle et plastique prenant en considération le savoir construit par les deux approches archéologique et muséale. Nous pensons qu'il faudrait considérer l'objet comme un prétexte ou un support destiné à faire comprendre et passer un discours différent des deux discours élaborés en premier lieu par les archéologues puis, en second lieu, par les conservateurs et muséographes des musées. Ces deux visions sont certes essentielle**s** mais l'importance d'une approche différente pourrait redonner vie au musée et à l'objet muséal.

I.1.3. La médiation par le design

Jacques Hainard, dans son livre *Le musée, cette obsession* affirme :

> « *Les musées sont plus que jamais nécessaires, mais transformons-les en lieux de réflexion critique, réfléchissons sur ce que nous faisons et tirons un trait sur ces nécropoles de l'ennui »*[17].

Si Jacques Hainard qualifie les musées de la sorte, c'est parce qu'il se fonde essentiellement sur les formes d'expographie[18] et de muséographie qu'ils véhiculent, sur cette frénésie d'accumulation de collections et d'objets qui se ressemblent sans penser aux effets produits sur le visiteur. Jacques Hainard souhaite que les musées deviennent des lieux de réflexions et de transmission plus conséquents et plus pertinents. Ses propos révèlent la crise actuelle des musées et particulièrement des musées en Tunisie.

---

[17] Hainard, Jacques, « Le musée, cette obsession… », *in : Terrain*, n° 4, mars 1985, p. 109.

[18] Mairesse, François. Desvallées André, *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, éditions Armand Colin, 2011, p. 599. « *L'expographie est l'art d'exposer. Le néologisme a été proposé par Desvallées [...] en complément du terme « muséographie » pour désigner la mise en exposition et ce qui ne concerne que la mise en espace et ce qui tourne autour (à l'exclusion des autres activités muséographiques comme la conservation, la sécurité...), que ces dernières se situent dans un musée ou un lieu non muséal. Elle vise à la recherche d'un langage et d'une expression fidèle pour traduire le programme scientifique d'une exposition. En cela, elle se distingue à la fois de la décoration, qui utilise des expôts en fonction de simples critères esthétiques, et de la scénographie dans son sens strict, qui, sauf certaines applications particulières, se sert des expôts liés au programme scientifique comme instruments d'un spectacle, sans qu'ils soient nécessairement les sujets centraux de ce spectacle* ».

Comment en effet ne pas ressentir de l'ennui dans des musées restés hors du temps et en marge d'une société dont les paradigmes et les formes de perception sont en constante évolution ?

Il est évident que les musées sont, plus que jamais, nécessaires. Ils doivent néanmoins se réinventer, se renouveler et se réactualiser pour se débarrasser de cette image d'un lieu d'ennui et de savoir destiné à un public averti et limité. Le musée doit devenir un lieu de vie et suivre la dynamique actuelle. Il doit drainer du public et impacter la société, le tourisme, l'économie, etc. Il revient à l'Etat, aux institutions patrimoniales, aux spécialistes de se charger de cette réactualisation mais aussi, et c'est là notre objet, aux designers comme producteurs des effets.

C'est à partir de là que vient le moment design, pour réfléchir sur la forme de réactualisation de l'artéfact muséal tout en tenant compte des différents enjeux dégagés par son cheminement d'une approche à une autre. Le designer doit analyser et proposer une nouvelle approche ou une approche différente de la médiation patrimoniale afin de redonner une vie à ces objets et les rendre présents.

C'est dans cette perspective que nous allons travailler, à partir de quelques exemples de mosaïques actuellement exposées dans les musées de Tunisie avec un certain mutisme, une certaine forme d'inertie qui risquent de les faire basculer dans une forme d'indifférence ou dans l'oubli.

Nous aborderons en outre dans cette recherche la question de la représentation d'un certain type d'objet : les bijoux figurant sur les mosaïques. Par ailleurs, nous nous interrogerons sur la reprise possible de formes anciennes par le design ; en effet, nous pensons que le musée doit dépasser cette image désuète de sanctuaire des objets du patrimoine et jouer son rôle, à savoir actualiser l'artéfact archéologique pour accentuer sa présence. Pour cela, il doit repenser de fond en comble son mode de fonctionnement et son rapport à la société et au territoire dans lequel il se trouve. A l'ère du numérique, le musée en Tunisie continue de fonctionner de la même manière qu'il y a 20 ou 30 ans ; le monde a changé et le public lui aussi. De ce fait, la vocation du musée aujourd'hui dépasse largement le champ de sa mission traditionnelle de conservation, de savoir et de recherche pour devenir multiple. C'est ainsi que le musée peut devenir un passeur de mémoire, un lieu de création en matière d'émotion esthétique, d'expériences à vivre, tout comme un médiateur interculturel. Pour suivre l'évolution de la société et du monde, le musée tunisien doit impérativement produire des idées novatrices en matière de scénographie et d'expographie

mais aussi de nouveaux dispositifs d'accueil, de médiation, de nouveaux services et surtout des expériences à vivre.

Le musée doit se renouveler dans ses murs, hors de ses murs et sur la toile pour renouer avec le public. Il doit s'ouvrir à d'autres points de vue et à d'autres disciplines pour l'interprétation de ses collections. Nous pensons que l'intervention d'un designer, d'un artiste contemporain, d'un acteur ou d'un musicien peut changer la lecture des artefacts et les réactualiser. Les collections constituent un bien commun mais aussi une extraordinaire et inépuisable base de données. Il faut donc mobiliser ces ressources pour redonner vie aux musées.

Ceci n'implique pas le déni de la pertinence des sciences et du savoir, mais nous pensons qu'ils ne sont plus suffisants pour toucher un public aujourd'hui à l'affût de modes de communications et de pratiques culturelles contemporaines. Le musée, ses collections, son expographie, sa scénographie, ses pratiques de médiations constituent une aventure des émotions, de la pensée, du savoir et doivent impérativement toucher toutes les catégories sociales de la population. Le musée, pour devenir vivant, doit se réinventer et générer des expériences nouvelles en collaborant avec des artistes et des designers pour relire, réinventer et réactualiser ses artefacts.

Le musée est à la source d'un savoir à divulguer au public mais il peut aussi être le lieu adéquat pour de nouvelles expériences conçues par des artistes ou des designers et pour une relecture des collections qui passe par l'objet et non plus seulement par sa valeur historique, archéologique et patrimoniale. C'est ce qui motive notre choix du bijou comme objet, et ce que nous proposons dans le cadre de cette recherche, c'est une relecture de ces artéfacts que sont les mosaïques, selon une approche design capable d'inventer des récits et de raconter le patrimoine en étant libérée des contraintes et des exigences scientifiques et muséales.

L'enjeu n'est pas seulement d'exploiter ces mosaïques mais de les réactualiser, de raconter leur propre récit, un récit en image, différent de ceux que racontent les sciences et les musées. Cette réactualisation se construit selon un dispositif[19] qui, pour ce faire, doit commencer par se débarrasser du poids de la sacralisation muséale des artefacts pour pouvoir les appréhender.

---

[19] Mokaddem, Kader, Paillasson Jean-Claude et al., *Notices d'autorité : vrilles, Catalogue de l'exposition. Coédition L'assaut de la menuiserie et Ecole supérieure d'art et de design Saint-Etienne, 2017,* p.32 *: « Un dispositif rend disponible, accessible un ensemble de procédures qui vont agir, interagir et ainsi déterminer une possible appréhension des images sources ».*

Ce concept d'aura, Walter Benjamin le définit ainsi : « *Qu'est-ce en somme que l'aura ? Une singulière trame de temps et d'espace : apparition unique d'un lointain, si proche soit-il »*[20]. L'aura se manifeste dans l'authenticité, l'originalité et dans l'unicité de l'œuvre. Ce qu'explique Walter Benjamin à propos de la notion d'aura dans L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, c'est que la reproduction mécanisée la détruit : **«** *ce qui, dans l'œuvre d'art, à I 'époque de la reproduction mécanisée, dépérit, c'est son aura »*[21].

En effet, une œuvre reste lointaine ou « *inapprochable* » après la reproduction de sa réalité matérielle et même par la perte de son aura, elle continue à garder son caractère « *lointain* », ce qui lui garantit sa valeur cultuelle : *« En effet, le caractère inapprochable est l'une des principales caractéristiques de l'image servant au culte »*[22].

Cependant, la perte de son aura peut la rendre « *spatialement et humainement plus proche de soi »*[23] et lui attribuer une valeur séculaire. C'est en effet le rôle des institutions muséales, pour que l'œuvre devienne un objet de contemplation, d'admiration et de plaisir, de la débarrasser de sa valeur cultuelle et de sacralisation. Le passage d'un objet sacré à un objet profane fait place à une nouvelle forme d'approche et d'interprétation. Tout ce processus de désacralisation de l'œuvre permet à l'approche design d'intervenir pour la réactualiser et lui donner vie et valeur différentes.

Ce concept d'aura, comme Walter Benjamin l'a bien montré, ne peut que s'éteindre à l'époque de l'industrialisation. Se pose donc la question de la condition d'appréhension des objets et de leur passage à travers les différents moments (archéologiques, muséaux, design) destinés à permettre des pratiques de relecture inédites dans la présentation des objets dont nous traitons dans ce travail. En ce sens, le dispositif produit par le design sur les objets de notre corpus doit servir à allouer à la mosaïque une perception spécifique, celle par exemple d'une image qui se donne à voir, qui dégage une vie autre que l'objet d'archéologie ou de l'objet de musée.

Nous voulons élaborer une approche design qui vise à donner une lecture différente de l'objet du musée et une interprétation autre que celle imposée par l'institution muséale.

---

[20] Benjamin, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (dernière version de 1939), Œuvres III, Gallimard, Paris, 2000, p.43.

[21] Benjamin, Walter, *idem*, p.42.

[22] *Ibid*, p.23.

[23] *Ibid*, p.27.

Nous souhaitons aussi permettre à l'image mosaïquée de raconter son propre récit et de dépasser son statut d'objet de musée destiné à être apprécié selon des normes provenant d'un contexte bien déterminé. Le bijou nous paraît être le bon médiateur pour ce travail.

Nous partirons donc du constat suivant : les mosaïques sont des œuvres imagées capables de véhiculer un message diffèrent de celui imposé par leur statut d'objets documents (archéologie) ou d'objets monuments (muséographie). Les mosaïques sont des objets imagés autonomes, indépendants parfois des cadres conceptuels propres aux diverses disciplines scientifiques. Il nous semble que la réactualisation design permettra de construire une forme d'autonomie de l'artéfact en mettant en place différentes stratégies de relation à l'objet comme la reprise des formes des bijoux, le concept de la citation comme outil pour la mise en application du projet de transmission et de médiation par le design et les dispositifs de présentation, etc.

A l'intérieur de la mosaïque, le bijou par son attrait et par les questions de restitution formelle qu'il pose nous semble être une bonne entrée pour engager un travail de réflexion sur ce que peut mettre en œuvre le design comme dispositif de disponibilité et d'accessibilité aux objets du passé.

Chapitre 2 :

Les fondements théoriques

Nous ne pouvons pas aborder la relation entre design et patrimoine sans définir au préalable la notion du patrimoine et exprimer ce qui nous servira à la mise en place du projet de médiation. Le patrimoine est une notion qui ne cesse d'évoluer ; il faut donc en distinguer les spécificités et les facettes qui intéressent directement cette recherche.

Il est également important d'analyser plus spécifiquement la notion de patrimoine archéologique, puisque l'échantillon qui servira à la mise en application du projet est constitué de mosaïques romaines de Tunisie.

Alors seulement, nous pourrons exposer les enjeux du design et de la patrimonialisation et étudier ce que peut apporter le design au patrimoine par une approche spécifique et particulière.

I.2.1. La notion de patrimoine en général

« Connaître son patrimoine, c'est se donner les moyens de comprendre d'où l'on vient pour savoir où l'on veut aller ».

(H. Ar*endt)*

Nous allons, dans le cadre de cette recherche, commencer par étudier la notion du patrimoine en général. En effet, les mosaïques, comme artefacts archéologiques qui constituent l'objet de base de notre recherche, font partie du patrimoine archéologique, qui est l'un des constituants de la notion du patrimoine en général, d'où l'importance de consacrer quelque temps à l'étude et à l'analyse de cette notion.

Pour définir la notion du patrimoine, nous avons consulté différentes sources bibliographiques et documentaires, nous avons alors constaté que les définitions du patrimoine sont complexes. Elles ne cessent d'évoluer et sont au centre de débats entre les différentes disciplines qui s'y intéressent.

Néanmoins, définir le patrimoine est une tâche difficile[24], c'est une notion polysémique, en perpétuel changement. Au vu de la complexité de cette notion, et après

[24] Le Hégarat Thibault, « Un historique de la notion de patrimoine », halshs-01232019>, 2015. p.5.

avoir passé en revue les différentes définitions du patrimoine, nous avons constaté l'impossibilité de cerner les multiples facettes de cette notion en une seule définition.

De fait, il n'est de toute façon pas question ici de retracer l'histoire de la constitution de cette notion, d'éminents chercheurs ayant approfondi ce sujet dans des ouvrages aujourd'hui considérés comme autant de références, mais de déterminer les spécificités qui nous serviront de socle pour l'élaboration de notre recherche.

Ainsi avons-nous décidé de ne pas nous perdre dans les méandres des différentes polémiques des experts de la question et de ne retenir que celles qui nous semblent en rapport avec notre sujet de recherche.

D'abord, nous commencerons par le sens propre du mot « patrimoine », qui vient du latin *pater* signifiant « père », au sens étymologique, et si l'on s'en réfère au dictionnaire Littré, il s'agit d'« *un bien d'héritage qui descend, suivant les lois, des pères et mères à leurs enfants* »[25]; le patrimoine est donc un héritage, c'est ce que les anciens lèguent à leurs descendants.

Il y a dès lors une passation, une succession qui s'opère. En revanche, le patrimoine au sens plus large et plus officiel du terme n'est utilisé qu'aux alentours de 1930[26] dans une prise de conscience de la valeur des témoins du passé et depuis, cette notion est en continuelle évolution et institutionnalisation**.**

En 1964, il y a eu la définition officielle du patrimoine selon la charte de Venise :

> « *Chargées d'un message spirituel du passé, les œuvres monumentales des peuples demeurent dans la vie présente le témoignage vivant de leurs traditions séculaires. L'humanité, qui prend chaque jour conscience de l'unité des valeurs humaines, les considère comme un patrimoine commun, et, vis-à-vis des générations futures, se reconnaît solidairement responsable de leur sauvegarde. Elle se doit de les leur transmettre dans toute la richesse de leur authenticité. »*[27].

Par la suite, en 1972, il y a eu la définition de la Convention internationale pour la Protection du patrimoine mondial culturel et naturel, adoptée par l'UNESCO :

> *« Le patrimoine est l'héritage du passé dont nous profitons aujourd'hui et que nous transmettons aux générations à venir. Ce qui rend exceptionnel le concept de patrimoine mondial est son application universelle. Les sites du patrimoine mondial*

[25] E. Littré, *Dictionnaire de la langue française*, Hachette, Paris, 1992.

[26] Poulot Dominique, *Patrimoine et modernité*, L'Harmattan, Paris, 1998, p.220.

[27]Charte internationale sur la conservation et la restauration des monuments et des sites, IIe Congrès international des architectes et des techniciens des monuments historiques, Venise, 1964, adoptée par ICOMOS en 1965.

appartiennent à tous les peuples du monde, sans tenir compte du territoire sur lequel ils sont situés »[28].

A partir de ces deux définitions officielles, nous pouvons constater que le patrimoine est un témoin sauvegardé d'un passé révolu devant être transmis aux générations futures. Il y a un rapport direct entre le patrimoine, le passé et l'histoire, qui vient s'ajouter aux sens d'héritage et de trésor reçu et transmis.

Certes, le patrimoine renvoie nécessairement à l'histoire et aux temps antérieurs, mais il continue de prendre forme, de vivre et de faire partie du et dans le présent. Si la notion de patrimoine renvoie au passé, c'est parce qu'elle est constituée par les traces matérielles et immatérielles des anciens. Elle continue cependant de vivre dans le présent grâce au processus engagé pour sa sauvegarde. En revanche, pour la projeter dans le futur, elle nécessite la mise en place de dispositifs de transmissions.

Aujourd'hui, la transmission se présente comme un élément constitutif de la notion du patrimoine et l'une de ses spécificités majeures. Si nous parlons de transmission dans le patrimoine c'est parce qu'il est considéré par les chercheurs comme un héritage d'une grande valeur à transférer d'une génération à l'autre. Nous citons dans ce sens la définition donnée ultérieurement au patrimoine par Jean-Pierre Babelon et André Chastel :

« *Le patrimoine, au sens où on l'entend aujourd'hui dans le langage officiel et dans l'usage commun, est une notion toute récente, qui couvre de façon nécessairement vague tous les biens, tous les « trésors du passé* »[29].

C'est donc cet aspect de trésor du passé qui fait du patrimoine un legs à conserver, à diffuser et à transmettre, dans le présent et dans le futur. De ce fait, il est loin de constituer un héritage figé, passif mais il recouvre une notion dynamique et en perpétuel changement, qui se projette dans la continuité et la durabilité. Toutefois, la notion de transmission évolue avec le temps, change de formes et de procédures et se transforme selon les besoins des générations et des modes de communication, et c'est ce qui constitue la problématique de notre recherche.

Nous abordons maintenant le rapport qu'entretient le patrimoine avec l'identité. Car, actuellement, le concept de patrimoine englobe un ensemble de lieux, de monuments, d'objets matériels et immatériels au travers desquels une société fonde son histoire et son

---

[28] http://portal.unesco.org/fr/ev.phpURL_ID=13055&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. Consulté le 8 octobre 2019.

[29] Babelon Jean-Pierre et Chastel André, *La notion de patrimoine*, L. Lévi, Paris, 1994. Chapitre I et chapitre II. p.11.

identité. L'histoire d'un pays et de son patrimoine marquent non seulement l'identité historique, culturelle et civilisationnelle, mais aussi met le point sur l'appartenance des personnes à une nation, à une terre et à une culture. C'est ce que confirme Pierre Nora en citant Ernest Lavisse quand il dit :« *Vous, enfants du peuple, sachez que vous apprenez l'histoire pour graver dans vos cœurs l'amour de votre pays* »[30].

Il est évident que, quand nous parlons de patrimoine, nous parlons d'héritage (comme on l'a déjà dit un peu plus haut), mais cet héritage prend un sens plus large de par sa valeur de trésor, il désigne aussi tout ce qui fonde l'identité et l'ancrage d'un peuple. Reconnaître son patrimoine est important pour le développement et l'équilibre des nations. Car le patrimoine est une porte vers l'histoire, les fondements, les commencements.

C'est ce qui justifie toute tentative de retour vers les sources identitaires pour d'abord les connaître et ensuite les réactualiser, afin de les transmettre dans le présent et le futur. Il s'agit là de la dimension idéologique du patrimoine comme support à l'ancrage de la nation.

Cet héritage véhicule et transmet une identité culturelle bien spécifique, apparue à une période donnée et propre à ce peuple. Cette identité spécifique à chaque peuple fait la valeur du patrimoine et justifie l'engouement particulier dans les dernières décennies pour cette notion. Le patrimoine permet à un peuple de prendre conscience de sa spécificité par rapport aux autres et d'élaborer une identité collective partagée comme une sorte d'unité.

Les notions de mémoire et d'identité sont intrinsèquement liées à la notion de patrimoine dans une sorte d'enchevêtrement mutuel qui renvoie à une temporalité passée, laquelle permet d'instituer un présent et de concevoir un avenir.

Le patrimoine, cette notion abstraite qui se matérialise sous forme de plusieurs représentations concrètes comme les monuments architecturaux, les sites, les sculptures, les peintures, les mosaïques, les bijoux et autres, n'est en fait qu'un bout de passé ayant survécu à la disparition et à l'anéantissement :

> « *Tout est potentiellement patrimoine parce que tout est chargé de sens, parce que tout a été construit, aménagé, ouvragé, repris, modernisé, refait selon des valeurs humaines qui sont susceptibles, aussi, d'être les nôtres. Le passé est mort, et ne subsiste que dans notre esprit. Seule notre mémoire le fait vivre, attachées l'une et*

[30] Pierre Nora, *Le Petit Lavisse, évangile de la République*, Pierre Nora (dir.), *Les lieux de mémoire*, Tome 1, Gallimard, Paris, 2010. p.269.

l'autre à des lieux, à des objets, à des œuvres qui restent sous nos yeux et qui les interrogent »[31].

Evidemment, le patrimoine est constitué de racines et de valeurs sur lesquelles nous pouvons nous baser pour construire une carapace identitaire, de peur de nous fondre dans une mondialisation annihilatrice. Il constitue aussi un lien qui permet la reconnaissance et le partage, il est même un bouclier de résistance face au risque d'unification et de dilution des identités.

Ce retour au patrimoine avec toute sa spécificité est un témoin de l'attachement d'une société à son histoire. Il implique des actions dans le but de faire revivre le passé. C'est une mesure salvatrice pour l'être au monde actuel ayant besoin de valeur sur lesquelles se fonder.

Cependant, le patrimoine a une dimension universelle, comme le définit l'Unesco, et ne dépend pas seulement d'un territoire. Nous prenons l'exemple d'un site archéologique qui appartient au patrimoine matériel, il désigne le trésor dont une collectivité a hérité d'une civilisation antérieure. Mais il est aussi un héritage universel pour l'humanité. En somme, le patrimoine est une singularité universelle spécifique à une culture mais appartenant à la civilisation.

Pour résumer, nous pouvons dire que le patrimoine désigne, au sens large du terme, les ressources matérielles, immatérielles et culturelles, héritées du passé par une collectivité et transmises de génération en génération. Ceci n'enlève pas au patrimoine sa dimension universelle.

Le patrimoine est aussi un discours social, institutionnel, politique, identitaire. C'est un dispositif transversal qui construit des rapports dynamiques avec des notions telles que la mémoire, l'héritage, le passé, l'identité, la transmission, l'émotion, la collectivité et l'universalité.

Nous constatons aussi, à travers les multiples définitions et discussions autour du patrimoine, que ces richesses nécessitent tout un travail d'exploration, d'investigation, de compréhension avant d'entreprendre un processus de valorisation, de réappropriation – et tout particulièrement pour cette thèse de réactualisation design.

---

[31] Olivier Poisson, *Regards sur le patrimoine*, CRDP Académie de Montpellier, Ouvrage collectif coordonné par François ICHER sous la direction de Jacques LIMOUZIN, avant-propos de Poisson Olivier, Montpellier,2008, p.12.

Cette recherche tend à découvrir les possibilités et les processus qu'un projet design de réactualisation et de transmission du patrimoine met en œuvre pour inventer des formes de médiation et des scénarii différents de ceux de l'archéologie ou de la muséographie.

I.2.2. Le patrimoine archéologique dit « matériel »

Quand nous abordons la notion de patrimoine nous faisons référence à plusieurs types reconnus officiellement tels que le patrimoine matériel, immatériel, naturel, subaquatique, etc. Mais dans le cadre de notre recherche, nous allons nous intéresser uniquement au patrimoine matériel, car l'objet de notre recherche, pour rappel les mosaïques romaines de Tunisie, appartient à cette catégorie du patrimoine.

D'abord, nous commencerons par citer un passage de la définition du patrimoine archéologique telle qu'elle est proposée dans la Charte internationale pour la gestion du patrimoine archéologique :

> « *(…) est la partie de notre patrimoine matériel pour laquelle les méthodes de l'archéologie fournissent les connaissances de base. Il englobe toutes les traces de l'existence humaine et concerne les lieux où se sont exercées les activités humaines quelles qu'elles soient, les structures et les vestiges abandonnés de toutes sortes, en surface, en sous-sol ou sous les eaux, ainsi que le matériel qui leur est associé* »[32].

A partir de cette première définition sur le patrimoine matériel, nous retenons qu'il englobe toutes les trouvailles archéologiques découvertes par les spécialistes. Ces trouvailles sont considérées comme étant un héritage des anciens et spécifiées comme telles. Ces découvertes archéologiques constituent l'ensemble des productions que l'homme a réalisées dans le passé et qui nous sont parvenues grâce aux fouilles archéologiques. Nous pouvons citer en exemple les monuments, les sites historiques, les différents artefacts archéologiques, les objets d'art, les mobiliers, les ensembles architecturaux, tous ces éléments font partie du patrimoine dit "matériel".

Puis, nous ajoutons un deuxième passage de la définition du patrimoine matériel selon la même charte :

> « *Le patrimoine archéologique constitue le témoignage essentiel sur les activités humaines du passé. Sa protection et sa gestion attentive sont donc indispensables*

[32] ICOMOS, Charte Internationale pour la gestion du Patrimoine Archéologique, 1990.https://www.icomos.org/charters/arch_f.pdf. Consulté le 12 décembre 2019.

pour permettre aux archéologues et aux autres savants de l'étudier et de l'interpréter au nom des générations présentes et à venir, et pour leur bénéfice »[33].

Nous pouvons dès lors en déduire que le patrimoine archéologique est un témoin tangible et visible d'un passé disparu. Il est capable de fournir des informations nécessaires pour retracer les spécificités des activités humaines du passé, pour livrer des informations sur la vie sociale d'une ancienne civilisation, sur ses techniques de construction des bâtiments et ses modes de fabrication des objets à une époque donnée – tout autant que sur ses mœurs, coutumes et plus encore sur son code vestimentaire.

Le patrimoine archéologique permet donc de reconstituer l'histoire des peuples et des territoires. Les artefacts du patrimoine matériel sont des traces concrètes qui témoignent de l'histoire d'un peuple et qui sont importantes pour sa compréhension.

Il faut retenir une notion essentielle de cette définition : le rôle du patrimoine archéologique en tant que témoignage essentiel sur le passé, ce qui lui confère toute sa valeur actuelle. C'est grâce au patrimoine matériel que la reconstitution de l'histoire des peuples et des individus qui ont occupé le territoire devient possible.

De ce fait, il constitue une ressource très précieuse et non renouvelable qui témoigne des us et coutumes de nos ancêtres. Ces ressources, il faut les sauvegarder et les transmettre dans le présent et dans l'avenir. C'est pour cette raison que la conservation de cet héritage s'avère primordiale pour la collectivité. Elle relève même du devoir envers l'histoire particulière d'un peuple et plus encore pour toute l'humanité.

Il est certes question d'un trésor que l'on découvre caché sous terre mais qui, dès sa découverte, suscite un intérêt particulier. Il excite la curiosité en suscitant chez l'être humain des questionnements sur son histoire, celle d'un pays en partie enfoui. Le patrimoine archéologique est capable aussi de répondre aux questionnements identitaires et contribue à retisser des rapports nécessaires de l'homme avec son passé et son histoire et avec la collectivité.

Il est important de préciser que, si nous parlons d'artefacts archéologiques et non d'œuvres archéologiques, et encore moins d'objet archéologique, c'est parce que nous pensons que c'est le mot le plus adéquat pour les différents constituants du patrimoine archéologique, et ceci se confirme dans les propos de Thibault Le Hégarat :

« *Toutefois, pour qualifier un bien patrimonial, indépendamment de sa nature (monument, site, outil, etc.), il est possible d'y substituer le terme « artefact ». On le*

[33] ICOMOS, *op.cit.*

préfèrera à celui d'« œuvre », trop marqué par les beaux-arts, ou à « objet », trop peu précis[34]*. Ce terme, emprunté à l'ethnologie, est employé dans le sens d'objet patrimonial sous la plume de Krzysztof Pomian*[35]*, de Vincent Auzas et Bogumił Jewsiewicki »*[36]*.*

Ainsi, l'emploi du mot artefact archéologique pour désigner les mosaïques est le terme scientifique le plus précis par rapport à la notion du patrimoine afin de se démarquer du champ purement esthétique, mais aussi de l'imprécision du terme objet et ainsi utiliser une terminologie propre et spécifique à cette notion.

Pour conclure sur le patrimoine archéologique, nous pensons que, après avoir essayé de contenir ce type de patrimoine dit matériel, il faut retenir l'importance des spécificités de ce legs mais aussi revenir sur la richesse et la diversité de ses artefacts.

Il constitue une source inépuisable et un témoignage sans équivoque sur l'histoire d'un peuple, sur son identité, sa mémoire collective et sur les secrets des civilisations anciennes. Tout cela fait du patrimoine archéologique une source intarissable qui impose une conservation, une transmission et une réactualisation.

Nous nous basons dans le cadre de cette recherche sur des traces matérielles du patrimoine, à savoir les mosaïques romaines de Tunisie. Elles constituent un témoin singulier sur le passé et l'histoire. La mosaïque est un artefact archéologique qui a été conçu par l'homme selon un système de représentation particulier qui relève d'un savoir-faire. C'est un tableau mosaïqué composé avec des tesselles pour former des images en pierres.

Ces artefacts patrimoniaux que nous avons choisis comme champs d'expérimentation pour notre problématique de projet de recherche en design, sont riches en informations et en détails. Nous pensons qu'ils se prêteront volontiers à une relecture et à un renouveau, selon une approche design de réactualisation.

Notre approche design entreprendra une extension de leurs champs de réflexion et de leurs formes de transmissions, en essayant de dépasser les limites et les frontières construites par les spécialistes de la question et en sauvegardant leur spécificité intrinsèque. Notre

---

[34] Le Hégarat Thibault, « Un historique de la notion de patrimoine », <halshs-01232019>, 2015, p.10.

[35] Pomian Krzysztof, *Musée et patrimoine, Patrimoines en folie*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, 1990, p. 180.

[36]Auzas Vincent et Jewsiewicki Bogumił, *Traumatisme collectif pour patrimoine : Regards sur un mouvement transnational*, Presses de l'université de Laval, Québec, Canada, 2008, p. 7.

objectif est de créer une nouvelle forme de transmission design apte à parler aux émotions et à l'esprit du public.

I.2.3. Le design et les enjeux de la patrimonialisation

Depuis des siècles les états s'attèlent au processus de patrimonialisation et de valorisation des legs du passé dans le but de construire des nations. Mais les intérêts et les objectifs de ce processus de patrimonialisation ont aujourd'hui changés selon le contexte social et mondial. Le patrimoine comme dispositif est devenu un enjeu stratégique, en raison de ses dimensions politiques, identitaires, sociales, territoriales, idéologiques, culturelles et économiques. De ce fait, il est important de revenir sur les enjeux essentiels de la patrimonialisation et sur le rapport que peut construire le design avec ce processus.

La patrimonialisation est définie selon Davallon Jean comme un :

> « *Processus par lequel un collectif reconnaît le statut de patrimoine à des objets matériels ou immatériels, de sorte que ce collectif se trouve devenir l'héritier de ceux qui les ont produits et qu'à ce titre, il a l'obligation de les garder afin de les transmettre.* »[37].

Donc, le processus de patrimonialisation est une action qui a pour objectif la création, la conservation, la transmission et la diffusion des formes du patrimoine. Cette action a une perspective intergénérationnelle en raison de l'importance de transmettre au patrimoine des dimensions qu'il peut assumer.

D'abord, il y a la dimension sociale et identitaire ; elle consiste essentiellement dans le rétablissement des liens sociaux, des liens d'appartenance à une collectivité, à un passé, à une histoire, à une origine et à une identité. Le processus de patrimonialisation protège la mémoire et l'histoire de l'amnésie et permet de se situer dans le présent pour construire l'avenir.

En effet, la fonction sociale du patrimoine est essentiellement identitaire et permet de construire une appartenance et une identité propre à chaque groupe au-delà des différences de chacun. Tout cela justifie ce retour et cet engouement actuel vers le patrimoine comme forme de démarcation identitaire au milieu d'une mondialisation dominante. Ceci se confirme dans les propos suivants :

---

[37] Davallon Jean. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions », halshs-01123906f, Lisboa, Portugal. Nov. 2014, p.1.

« *Il est en revanche raisonnable d'envisager le processus en réaction à la crainte de la perte d'une identité qui serait soluble dans la mondialisation, ou celle de lendemains inquiétants sur le plan environnemental. Face à l'immensité du monde, devant l'infini des possibles, l'homme du XXIe siècle se raccroche à des réalités palpables. Il semble écartelé entre l'infiniment grand et l'infiniment petit. À ce titre, les racines sont des valeurs sûres auxquelles se référer* »[38].

De ce fait, nous comptons entreprendre un retour vers les racines, vers le patrimoine, en essayant de le comprendre, non pas dans une sorte de nostalgie dogmatique guère fructueuse mais pour entreprendre sa relecture de sorte à le réinterpréter sous un angle différent. Il ne s'agit pas, par cet acte de réappropriation, de se limiter à connaître l'histoire mais plutôt de pouvoir comprendre une partie de nous-mêmes, de nos origines, de nos racines, une des constituantes de notre mémoire et de notre identité propre et profonde, comme l'exprimait si bien Chateaubriand dans ses *Mémoires d'outre-tombe* : « *Et néanmoins, sans la mémoire, que serions-nous* ? »[39].

La valeur culturelle du patrimoine comme forme de commémoration de la mémoire collective d'un groupe et de valorisation trouve son sens dans les actions de patrimonialisation qui présentent le patrimoine tel qu'il est ou le propulsent vers l'avenir. L'action de patrimonialisation ne permet pas seulement la conservation des biens culturels mais elle donne aussi le pouvoir de façonner ce patrimoine en le réactualisant pour qu'il ne tombe pas dans l'oubli. La patrimonialisation ne doit dès lors pas s'arrêter au fait de commémorer, préserver ou réhabiliter le patrimoine, mais il faut impérativement se le réapproprier pour pouvoir se le remémorer et le commémorer. La question est alors : « *Comment les formes prennent sens au présent, quand elles ne sont plus considérées seulement comme morceaux du passé, mais comme éléments d'avenir* ? »[40].

Nous pensons que l'approche design du patrimoine est capable de donner un sens à des formes du passé, un sens qui soit propre au design et différent de ceux que peuvent lui conférer d'autres approches. Un designer peut interroger ce passé ayant survécu au temps et faire en sorte que le patrimoine suive l'évolution des formes de communication actuelles.

---

[38] Besnard Marie-Pierre, « La mise en valeur du patrimoine culturel par les nouvelles technologies », *in : Schedae*, prépublication n°10, 2008, p.35.

[39] Chateaubriand François René, *Mémoires d'outre-tombe*, t.1, Flammarion, Paris, 1982, Première partie, Livre deuxième, chap.3, p.69.

[40] Hugues Bazin, « La fabrication d'un patrimoine commun », Intervention à la rencontre « Coup de jeunes sur le patrimoine, entre transmission et appropriation, les jeunes au cœur de leur héritage culturel, le rendez-vous des acteurs et témoins, » organisée par le Conseil Régional de Bretagne, Rennes - Champs Libres, 15 novembre 2013, p.3.

Donc, il est important de chercher à produire un sens plus adéquat avec les spécificités propre à chaque société pour garder toujours un lien avec ce passé qui constitue notre identité et notre spécificité. De là, nous passons à la notion de transmission du patrimoine, qui constitue un des éléments de base dans le processus de réactualisation propre à notre recherche.

Nous pensons qu'une approche design peut appréhender le patrimoine d'une manière différente et ainsi le transmettre selon des formes qui lui sont spécifiques**.** Le processus de réactualisation, de revalorisation et de réappropriation du patrimoine par le design constitue et contribue à une forme de transmission nouvelle, différente et actuelle.

Le designer entreprend une relecture de cet héritage en appliquant un ensemble d'actions et de nouveaux mécanismes afin de créer de nouvelles expériences esthétiques. Ces processus créateurs sont élaborés selon une vision et des dispositifs propres au design dans sa relecture du patrimoine, « *des manières typiques d'articuler passé, présent et futur et de leur donner sens*"[41].

En somme, c'est une relecture et une re-citation des artéfacts du passé selon les formes de la modernité et avec les outils et les possibilités qui s'offrent à nous en tant que designer. Nous pensons que les caractéristiques du patrimoine le prédisposent à une telle utilisation. D'ailleurs, il est ouvert à toute forme d'exploration, de relecture et de transmission. A ce propos, Didi-Huberman explique sa démarche personnelle :

> « *Je ne prétends […] pas, en regardant ce sol, faire émerger tout ce qu'il cache. J'interroge seulement les couches de temps qu'il m'aura fallu traverser auparavant pour parvenir jusqu'à lui ; Et pour qu'il vienne rejoindre, ici même, le mouvement – l'inquiétude de mon propre présent* »[42].

Pour qu'une approche design puisse réactualiser cet héritage et le transmettre, il faut qu'elle traverse le temps pour parvenir jusqu'à lui et le relire, afin de pouvoir l'interpréter dans le présent par le biais de nouveaux outils et des processus de communication et de transmission actuels. Les spécificités propres au patrimoine font de lui aujourd'hui un phénomène d'actualité vive. Notre approche tend à le réactualiser et à le déployer en dehors de ses frontières scientifiques, d'explorer d'autres possibilités dans le but de construire un pont vers une communication différente qui touche un public plus large.

---

[41] Hartog. François, *Régimes d'historicité. Présentisme et expérience*, Seuil, Paris, 2003, p.26.

[42] Didi-Huberman Georges, *Ecorces.* Editions de Minuit, Paris, 2011, p.80.

Jean Davallon, appréhende le patrimoine comme un « *fait communicationnel* », c'est-à-dire « *comme processus dans lequel l'objet patrimonial est le support d'une relation entre celui qui le met en valeur et le visiteur (comme un support de médiatisation)* »[43]. Ces propos sont la preuve de l'implication directe de l'objet patrimonial dans la relation et dans le processus qui s'établit entre le public et celui qui conçoit le projet de médiation.

Le patrimoine, comme un pont communicationnel et de transmission de messages, de vision, intéresse notre problématique de recherche et constitue le fondement sur lequel nous allons travailler dans notre processus exploratoire. Nous pensons que la transmission n'est pas pérenne mais qu'elle est évolutive, selon le contexte qui la reçoit, et qu'il est important de créer une dynamique de réactualisation patrimoniale avec une désacralisation des artefacts au-delà des étiquettes des institutions.

Cependant, le rôle du patrimoine n'est pas seulement culturel, social, civilisationnel et identitaire, il constitue aussi un champ pour développer l'économie et attirer des gains financiers pour un pays en voie de développement comme l'est la Tunisie. Dans le monde, le patrimoine draine des fonds considérables pour les pays et attire un public local et international, c'est pour cette raison que les états accordent une grande importance aux budgets de la valorisation des patrimoines et de la relance de la médiation et de la réactualisation des artefacts et des institutions patrimoniaux.

D'ailleurs, la Tunisie est à la recherche de nouvelles ressources économiques pour sortir de la crise, et elle possède des richesses patrimoniales considérables très mal exploitées. Alors pourquoi ne pas se tourner vers le patrimoine comme un produit culturel pour le réactualiser en vue de sa consommation par les citoyens tunisiens et bien sûr par le tourisme ? Pourquoi ne pas faire appel aux artistes et designers et impliquer leurs approches dans la réactualisation et l'exploitation du patrimoine à des fins culturelles, sociales mais aussi économiques ?

Dans cette perspective, notre problématique de recherche sur le rapport entre le patrimoine et le design prend tout son sens. Nous allons essayer d'interroger et de traverser les couches du temps pour comprendre les mosaïques romaines que nous avons choisies et essayer de les ressaisir. Car le processus exploratoire est nécessaire pour un designer dans sa quête de réappropriation du patrimoine ou d'un artefact patrimonial. Pour cela, nous allons essayer de sonder les mosaïques romaines de Tunisie, témoins de l'histoire du pays à une

[43] Davallon Jean, *Le don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Lavoisier, coll. « Hermès », France, 2006, p. 16.

époque bien déterminée, afin de creuser, de faire ressurgir et de mettre en exergue des détails d'ordre plastique et formel.

Ces détails sont ceux que probablement les spécialistes passent sous silence, non par ignorance mais seulement parce qu'ils ne constituent pas une donnée importante pour la recherche scientifique, historique et archéologique, mais aussi parce que chaque lecture du patrimoine est spécifique à la discipline qui s'y adonne.

Il ne s'agit pas ici de comparer la valeur des relectures issues des différentes disciplines, mais de montrer que chacune d'elle voit les artéfacts patrimoniaux selon son angle de vue et son approche. Il nous apparaît dès lors qu'une relecture par un artiste ou un designer peut engendrer des pratiques de réactualisation différentes de l'artefact patrimonial dans une dimension autre, effective et tangible, par le biais d'une expérience sensible.

Nous pensons que tous les artéfacts archéologiques sont d'une grande richesse et peuvent constituer une base pour une approche design de réappropriation et de réactualisation patrimoniale, à chaque fois différente et avec des spécificités riches et propres à chacun des artefacts. La mosaïque est le cas d'étude pouvant nous permettre de penser l'ensemble des rapports et des apports que le design peut établir avec l'artefact patrimonial et muséal découvert par l'archéologie.

Nous pensons que le processus de réactualisation que nous allons entreprendre avec la mosaïque est applicable à d'autres artéfacts archéologiques, pour autant qu'on l'adapte à d'autres objets. Il permet à chaque fois de mettre le point sur une particularité ou une facette qui n'intéresse peut-être pas les spécialistes de la question et que le designer ou l'artiste est à même de mettre en évidence.

Chapitre 3 :

Les mosaïques romaines de Tunisie comme échantillon du projet

Dans ce chapitre, nous allons essayer de préciser le cadre de cette recherche : les mosaïques romaines de Tunisie. Nous présenterons les spécificités africaines de cette école de mosaïque remontant à l'époque romaine et nous en exposerons aussi les caractéristiques techniques, pour pouvoir établir notre échantillon de trois pavements de mosaïques romaines exposées au musée du Bardo. Ces mosaïques seront décrites par une fiche contenant toutes les informations en rapport avec leur identité archéologique et muséale, et intégrant quelques références bibliographiques ainsi qu'une description iconographique.

I.3.1. La technique de la mosaïque romaine

Les mosaïques de pavements représentent un mode de représentation et d'expression de la pensée romaine et des Romains. Empruntées à la civilisation grecque, les Romains ont par la suite adapté la technique et le mode d'expression utilisés pour qu'ils portent la marque de la spécificité romaine.

Pour comprendre un peu la technique de préparation et de la mise en œuvre d'un pavement de mosaïque antique, nous citerons ce passage de Vitruve, extrait de son *Traité d'architecture,* rédigé vers 20 av. J.-C. :

> « *... on posera un hérisson [*statuminetur*] fait de pierres qui soient au moins assez grosses pour emplir la main ; quant au béton [*rudus*] que l'on étend sur ces hérissons, si l'agrégat est frais, à 3 volumes on en mélangera un de chaux ; s'il s'agit d'un réemploi, le mélange se fera dans la proportion de 5 pour 2. Ensuite, on étendra ce béton, et des équipes entreront en action avec des pilons de bois pour le damer en le battant à coups redoublés ; et le tout une fois bien damé aura une épaisseur d'au moins trois quarts de pied. Par-dessus, on étendra une couche au tuileau [*ex testa nucleus*] dont le mélange comportera pour 3 parties de tuileau une partie de chaux, l'épaisseur de cette couche ne devant pas être inférieure à 6 doigts. Sur la forme, on posera le pavement en le dressant à la règle et au niveau, qu'il s'agisse d'un dallage en découpe [*opus sectile*, composé de plaques de marbres juxtaposées] ou de tesselles.* »[44].

Ce passage nous indique la rigueur et le savoir-faire des Romains dans l'exécution des pavements en mosaïques mais aussi il nous apporte un témoignage sur le degré de

[44] Vitruve, De *l'Architecture*, livre VII, 1, 3, Les Belles Lettres, Paris, 1995.

perfectionnement technique dans la préparation des sous-couches des mosaïques, ce qui explique leur résistance au temps et à l'enfouissement.

La mosaïque romaine est constituée de tesselles mesurant entre 1cm^2 à 3cm^2, c'est *« l'opus tessellatum »*[45]. Il s'agit de tableaux constitués de petits cubes qui pouvaient être en marbre, en terre cuite, en pâtes de verre, tous les matériaux naturels de la terre pouvaient être taillés à volonté pour constituer un tableau de mosaïque.

Donc la mosaïque dépendait beaucoup de la région dans laquelle elle était fabriquée, puisque les mosaïstes romains usaient des richesses naturelles qui étaient à leur portée dans la région dans laquelle ils vivaient et concevaient leurs tableaux de mosaïques. Ce qui explique la différence des couleurs et des matériaux utilisés dans la mosaïque au sein même de l'école africaine : cela dépendait largement des richesses naturelles régionales.

On constate donc, dans l'école de la mosaïque romaine d'Afrique, des spécificités régionales typiques à chaque région par une différence au niveau de la palette de couleurs, des nuances, etc. Un tableau de mosaïque d'époque romaine se définit donc comme un agencement de pierres naturelles colorées et parfois par un ajout de pâtes de verres artificielles pour ajouter des tons vifs, comme les tesselles dorées pour les bijoux.

Cependant, dans le même pavement de mosaïque, on pouvait utiliser une autre technique appelée « *opus vermiculatum »*[46]. Elle est composée de petits cubes mesurant 0,5cm^2 et pouvant avoir 1mm de côté, qui servait essentiellement aux petits tableaux figurés nécessitant une exécution très fine et minutieuse, avec des détails très précis et qui ressemblaient beaucoup aux peintures ; ils étaient appelés « *emblema »*[47].

Toutefois, interpréter les bijoux à partir de l'image de la mosaïque présente un risque et une aventure et ceci revient essentiellement à la spécificité technique de cet art. En effet, peindre avec des tesselles ne permet pas parfois de rendre les différents aspects du bijou et ne donne qu'une image partielle sans pouvoir rendre compte des petits détails qui constituent l'objet.

---

[45] Utilisation de cubes de forme grossièrement quadrangulaire (5 à 20mm de côté).

[46] Des tesselles de petites tailles, découpées avec minutie (inférieures à 4mm de côté).

[47] Mot grec (pluriel *emblemata*) désignant, dans l'art antique, et particulièrement en mosaïque, un tableau amovible rapporté au centre d'une composition. (Créés à l'époque hellénistique, les *emblemata*, réalisés avec des éléments d'une extrême finesse, vivement colorés, disparurent au cours du IIIe s. apr. J.-C.).

I.3.2. Les mosaïques Romaines : spécificités africaines

Il est essentiel de présenter les mosaïques romaines de Tunisie qui constituent la base de notre recherche. En effet, nous comptons, pour l'élaboration de la problématique de notre recherche, nous baser sur quelques exemples de mosaïques romaines de Tunisie comportant des représentations des bijoux. Ces exemples constitueront la base pratique de tout le travail d'analyse de l'approche design et du processus de réactualisation qui en découle.

Nous commencerons tout d'abord par revenir sur l'art de la mosaïque romaine, laquelle constitue un témoignage vivant de la grandeur de cette civilisation en Tunisie.

En effet, la mosaïque romaine d'Afrique a atteint un degré de perfectionnement sans égal. Des pavements de mosaïques richement décorés, *Sénèque* disait : « *Nous en sommes venus à ce point de raffinement que nous voulons marcher sur des joyaux* »[48]. Dans le même sens de cet émerveillement *Apulée de Madaure* écrivait :

> « *Quant aux pavements, les pierres précieuses taillées menu y opposent leurs couleurs en formant des dessins variés. Heureux, certes, deux et trois fois heureux ceux dont les pieds se posent sur des gemmes et des perles* »[49].

La mosaïque est cet art de peindre en utilisant la pierre avec un agencement de tesselles de différentes couleurs, soigneusement choisies et assemblées avec une extrême minutie pour essayer de s'exprimer graphiquement, en tenant compte des dégradés des couleurs afin de donner formes et volumes aux sujets traités.

L'œuvre d'art n'est pas seulement destinée à une fonction décorative, elle transmet également la réalité d'une époque accompagnée d'un message sous-jacent. La mosaïque transmet donc un discours visuel que son concepteur a voulu faire parvenir à celui qui saurait en saisir le contenu.

Cet art antique constitue donc, de manière intrinsèque, une source documentaire incontestable, où l'artiste expose et relate même des scènes de la vie quotidienne pour les éterniser, en ayant recours à des thèmes qu'il figure dans ses œuvres, ce qui leur confère cette exceptionnelle qualité de sources intarissables d'informations qui ne cessent de livrer leurs secrets.

Les mosaïques de pavement couvrant des superficies importantes fournissent une série d'informations très complexes. Elles permettent d'élargir autant la connaissance sur l'époque romaine, les croyances et les mythes que l'épigraphie, l'onomastique, la

---

[48] Sénèque, *Lettres morales à Lucilius*, I-XIV, Librairie Hachette, 1861.
[49] Apulée de Madaure, *Métamorphose*, V1, par P. Valette et D. S. Robertson, 1940-1945.

chronologie, l'économie régionale, ou encore l'iconographie, et ce, au sujet de la vie quotidienne, des loisirs, de la chasse, de l'esthétique et de la technique des mosaïques.

L'iconographie, qui est un vecteur sémantique, donne à son tour, dans le cadre d'une analyse formelle, une gamme d'indices sur le culte, l'architecture, les vêtements, la faune et la flore, l'ornementation et le goût esthétique de l'époque. Ainsi, la mosaïque condense en elle une somme d'informations et de documents pour accroître la connaissance du passé et ouvrir à de nouvelles perspectives de recherche.

L'art de la mosaïque, comme toute forme d'art, recoupe avec plusieurs préoccupations d'ordre artistique et donc autour de la question plastique, d'ordre esthétique (qui concerne la question de la représentation), d'ordre technique, c'est-à-dire les modalités de fabrication, et aussi d'ordre historique, qui concerne la question du sens des représentations et leurs interprétations.

Ce croisement de préoccupations nous rend attentifs à l'importance de la mosaïque en tant que pratique artistique antique. Les exemples de mosaïques sur lesquelles nous allons travailler sont issus de plusieurs régions de Tunisie et sont exposées dans différents musées du pays.

Cependant, nous avons remarqué que ces mosaïques se différencient d'une région à une autre. Nous avons alors effectué un travail de documentation sur les mosaïques romaine de Tunisie pour aborder la technique et rendre compte des différentes facettes de cet art antique sur le sol de l'Afrique romaine. Nous avons découvert que les spécialistes parlent d'une école africaine des mosaïques. Charles Picard, un des plus importants spécialistes de l'Afrique romaine, en parle ainsi dans un article :

> *« À la fin du Ier s. apr. J.-C., se développe en Afrique du Nord une école de mosaïque qui se dégage peu à peu des influences italiennes et orientales et crée des œuvres originales, d'une grande fantaisie décorative et d'une infinie variété de formes et de couleurs. À partir du milieu du IIe siècle et au IIIe siècle, on peut parler d'un véritable âge d'or de l'école africaine de mosaïque dont les productions contribueront largement avec celles des autres provinces romaines d'Europe et d'Orient à la genèse de la mosaïque byzantine au IVe siècle »*[50].

Les mosaïques de l'Afrique romaine se sont donc démarquées à un moment de leur histoire de l'école de Rome pour produire des mosaïques avec des spécificités propres à la province. Nous avons même découvert qu'il y avait des spécificités régionales au sein même de l'école africaine de mosaïques.

[50] Picard Charles Gilbert, « L'école africaine de mosaïque », *in : Dossiers d'Archéologie*, n° 31, pp.12-31.

En effet, chaque région possède des caractéristiques qui lui sont propres et ceci se confirme dans les propos de Slim Hedi :

> « *Vers la fin du IIe siècle, des différences locales, qui se manifestent dans le style et l'exécution des mosaïques africaines, indiquent l'installation d'ateliers locaux, le long de la côte et dans des cités du nord comme la Byzacène et à l'intérieur du pays* »[51].

Ces quelques différences régionales font la spécificité de chaque école. Elles se manifestent au niveau de la technique de représentation, des couleurs utilisées mais aussi au niveau des thèmes prisés dans chaque région. Par exemple, sur les mosaïques de la Byzacène[52] côtière, il y a une polychromie plus prononcée, avec une présence de la couleur verte et rouge, contrairement à l'école de Carthage où la palette de couleurs est plus atténuée, avec un passage dans les tonalités moins brusques[53].

Ceci est dû probablement aux matériaux qui se trouvaient à la disposition des mosaïstes romains, mais aussi à un choix réfléchi. Nous avons découvert aussi que, en ce qui concerne l'école de Carthage même, il y a des différences entre Carthage la capitale de la proconsulaire et sa *pertica*[54]. Par exemple, les mosaïques de Dougga et de *Bulla Regia* sont nettement différentes, avec un style plus « baroque », selon les propos de Aicha Ben Abed[55], tandis que les mosaïques de Carthage ont gardé une tendance classique en rapport avec l'école mère, où le mode de représentation est plus élégant et plus raffiné.

Ces spécificités régionales se distinguent par exemple dans le choix des thèmes représentés. De ce fait, la plupart des pavements de mosaïque avec le thème de Vénus appartiennent dans la majorité des cas à l'école de Carthage et à sa *pertica.* Quant aux pavements affichant la représentation des Néréides, des Bacchantes et des Saisons, la majorité d'entre eux appartiennent à la *Byzacène* côtière. Ceci provient sûrement d'un choix régional décidé et concerté pour la représentation d'un thème bien déterminé et non pas un autre, comme par exemple la préférence de l'école de la *Byzacène* côtière pour le culte dionysiaque[56].

---

[51] Slim Hedi., *Histoire générale de la Tunisie,* Tome 1 : l'Antiquité, Sud édition, Paris, Maisonneuve et Larose, 2003, p. 278.

[52] Province créée par Dioclétien et Maximien entre 294 et 305. C'est la côte tunisienne, depuis *Puppu*t (l'actuelle Hammamet), jusqu'au porte de *Tacapé* (actuel Gabés).

[53] Ben Abed Aicha, *Image de Pierre. La Tunisie en mosaïque*. Ars Latina, 2002, p. 33.

[54] Désigne l'étendue du territoire rural d'une *civitas.*

[55] Ben Abed Aicha, *Ibid*.

[56] *Ibid.* p.35.

On a remarqué aussi que la majorité des mosaïques qui montrent la représentation de bijoux sont des pavements de mosaïques mythologiques, elles sont datées du Ier siècle après J.-C. jusqu'au début du Ve siècle après J-. C. De ce fait, tous les thèmes figurés reflètent les croyances polythéistes des Romains païens avec tous leurs mythes fondateurs, leurs divinités majeures et mineures, les *putti*. La présence féminine est très importante sur ces pavements, avec une représentation de bijoux souvent associés à la nudité.

Si nous parlons des spécificités régionales de l'école africaine de mosaïque, c'est en rapport avec le choix que nous comptons faire pour déterminer les exemples de mosaïques sur lesquelles nous allons travailler. En effet, nous voulons prendre des exemples des différentes régions de la Tunisie, parce que nous voulons discerner les différences régionales qui se manifestent essentiellement au niveau de la représentation des détails et au niveau de la palette de couleurs des tesselles utilisées ; ce sont des détails importants dans le travail pratique que nous comptons élaborer sur les bijoux représentés sur les mosaïques.

I.3.3. L'échantillon des mosaïques du projet

Notre échantillon de mosaïques sera constitué d'un ensemble raisonné et sélectionné de mosaïques romaines de Tunisie considérées comme des documents représentatifs d'un état, d'un fait ou d'un objet. C'est en somme une sorte d'échantillon établi à partir de certains critères. Cet ensemble de documents ou d'artefacts archéologiques est destiné à constituer les données qui seront tout d'abord rassemblées et ensuite analysées et pour concrétiser notre problématique du processus de réactualisation design d'un artefact archéologique.

Il est important, ici, de revenir sur le choix de l'utilisation du terme artéfact qui n'est pas arbitraire, il convient dès lors de préciser le sens exact de ce terme parmi ses différentes significations suivantes :

> *« Par commodité, nous utilisons le terme d'artefact pour désigner toutes ces choses réelles, visibles, et en trois dimensions, que l'on trouve dans les musées. Un autre terme est néanmoins nécessaire pour désigner les phénomènes démontrables, les rapports signifiants, qui constituent bien souvent les choses réelles dans les musées scientifiques »*[57].

[57] Termes muséologiques de base, *in : Publics et Musées*, n°14, 1998. Éducation artistique à l'école et au musée. https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1998_num_14_1_1128, p.171. Consulté en janvier 2019.

La définition de l'artéfact dépasse, selon cette citation, le simple objet matériel fait par l'homme, il exprime ici le contexte de présentation, le contexte d'insertion de l'objet dans un dispositif de connaissance, de savoir et de monstration.

L'artéfact se déploie donc depuis l'existence matérielle de l'objet jusqu'à son intégration dans des logiques de savoir spécifiques aux disciplines qui s'y intéressent et aux lieux qui les montrent. Le même objet peut donc pris dans des logiques et des processus particuliers selon le cadre et le contexte où il est présenté.

Notre échantillon de mosaïques ne peut prétendre à l'exhaustivité pour des raisons pratiques. Il s'agit donc, au sein d'un vaste corpus, d'un prélèvement exemplaire ; d'où le choix du terme échantillon. Ce mot n'est pas anodin – un échantillon est, au sein d'un ensemble, l'extraction des modèles, des standards qui permettent de penser l'ensemble. En ce sens nos échantillons servent de cas de figures, nous pourrions dire d'exemplaires, au sens où ce sont des exemples significatifs de la démarche que nous entreprenons.

La notion d'échantillon renvoie donc à un ensemble plus vaste et elle permet d'engager sur un nombre restreint d'objets (mosaïques et bijoux) une démarche qui pourra s'appliquer à l'ensemble du corpus. L'échantillon n'est alors pas clos ; il autorise d'éventuelles possibilités d'ajouts, de transformations, de changements et une perpétuelle évolution, un changement constant des propositions effectuées sur lui.

L'échantillon relève donc d'une démarche de choix, de sélection, de tri pour qu'il puisse devenir significatif et probant. Le choix est donc nécessairement partiel de telle sorte que soient possibles dans le travail des transformations, des adaptations liées au processus de réactualisation par le design.

L'échantillon permet de développer la démarche en partant de cas singuliers – les exemplaires étudiés sont considérés comme des modèles applicables à tous les autres objets identiques – et de poser des enjeux valables pour les objets de même catégorie : le bijou représenté dans une mosaïque. En somme, échantillonner, c'est produire une démarche méthodologique et les critères d'échantillonnage permettent un cadre de lecture, d'interprétation.

Enfin, nous pensons que la valeur d'un échantillon relève également de son degré d'interprétabilité. En tant qu'exemplaire, l'échantillon sert à énoncer les caractéristiques des objets qu'il représente. Notre échantillonnage est établi à partir d'un corpus particulier, celui des mosaïques romaines où des bijoux sont représentés. Ce corpus, nous l'avons constitué

au cours de notre master. Prélever un échantillonnage au sein de ce corpus suppose une relecture des mosaïques selon certains critères :

- Qualité de la représentation des bijoux : ils doivent être visibles pour pouvoir être traités sur le plan morphologique.
- Valeur typologique des bijoux : ils doivent correspondre à des catégories typologiques rendant compte des manières de les porter (collier, boucle d'oreille, etc.).
- Valeur symbolique des bijoux dans le contexte culturel antique et contemporain.

Notre prélèvement pour constituer notre échantillonnage s'est fait à partir d'une analyse de mosaïques considérées comme un document (la mosaïque est source d'information sur les bijoux), comme un recueil de données à traiter (elle livre des informations sur l'objet bijou intéressant le designer). En ce sens, nous avons constitué notre échantillonnage selon les thématiques de notre recherche.

Nous pensons que les mosaïques comme support d'information, comme image sont un vecteur de transmission d'informations et de messages visuels. La mosaïque a son propre langage, elle construit ses propres codes et elle ouvre vers de multiples possibilités d'interprétation.

L'échantillonnage permet de déterminer, au sein du corpus, les mosaïques les plus exemplaires pour notre traitement. Il rend compte de l'élaboration de la démarche. Il a une valeur épistémologique : il amène le designer à dégager les enjeux de son travail ; il a une valeur aussi heuristique : il permet au designer de dégager le sens de sa démarche.

Les mosaïques choisies constituent donc le support de base sur lequel va s'effectuer le processus de réactualisation par le design. Ce sont des échantillons représentatifs ouverts à d'autres propositions et études, car il est impossible de traiter la multitude des collections de mosaïques de la période en question.

Il nous faut donc alors faire le choix d'un échantillonnage significatif. Nous avons opté pour un choix spécifique fondé sur le critère typologique des bijoux que nous avions initié lors de notre master. Rappelons-le : traiter l'intégralité des exemplaires trouvés n'aurait pas de sens et ne nous aiderait pas à mieux répondre aux questions de notre problématique de recherche.

Nous avons donc sélectionné un échantillon de trois mosaïques avec des types de bijoux différents. Ces trois pavements de mosaïques sont conservés au musée du Bardo et représentent des scènes mythologiques.

Il est important d'expliquer que, si notre échantillon est constitué de seulement trois mosaïques du musée du Bardo, c'est d'abord par nécessité. Lors de l'élaboration de notre projet de réactualisation, il nous fallait avoir des objets disponibles et accessibles. Il fallait également que les objets puissent rendre compte d'une démarche à l'égard du lieu d'exposition. Nous ne pouvions nous disperser, même si nous pensons que la démarche que nous engageons concerne toutes les institutions muséales de Tunisie. Le choix du Bardo nous a paru stratégique.

Ensuite, nous considérons que ces exemples sont suffisants pour servir de modèles, de prototypes. Nous avions envisagé, au début de ce projet, de prendre un échantillon de mosaïques plus large et plus varié, non seulement au niveau de la typologie des bijoux mais aussi, par rapport aux différents lieux de conservation et musées. En restreignant notre choix à un seul musée, le Bardo, cela nous a menée à travailler d'autres aspects de notre projet de transmission, notamment l'idée d'une scénographie mobile qui assure une présence dans plusieurs espaces et institutions en dehors de la capitale et du musée du Bardo. L'espace du projet ne peut être le seul lieu d'exposition institutionnelle des mosaïques ; et une telle approche nous paraît valable au-delà du musée du Bardo.

Il est temps maintenant de présenter notre échantillon issu des collections du Bardo puisqu'elles vont être mises en œuvre dans le volet pratique de cette recherche. Nous allons les présenter une à une. Chaque mosaïque est accompagnée du titre du pavement, de sa photographie et d'une notice. Nous joignons également les fragments de détails relatifs aux bijoux représentés. La notice contient le numéro d'inventaire de la mosaïque attribué au sein du musée où elle est conservée, son lieu de découverte, la salle dans laquelle elle est présentée, sa datation, ses dimensions, une bibliographie indicative. La notice technique est complétée d'une description iconographique de l'ensemble du pavement et du thème représenté, elle permet de donner un aperçu de la signification visuelle de l'image mosaïque et nous permet également de décrire les différents bijoux représentés.

Enfin, les trois mosaïques de notre échantillon sont des artefacts particuliers. Les mosaïques sont passées par une approche et un traitement de deux disciplines scientifiques qui leur a donné une signification et une valeur particulières. Nous avons déjà abordé cette

question. Ces approches relèvent de la science de l'archéologique et de l'approche institutionnelle et muséale.

Dans le cadre de notre projet de recherche, ces artefacts vont faire l'objet d'une autre approche. Il ne s'agit pas de les considérer comme des artefacts archéologiques ou muséographiques – des objets relevant du passé et portant témoignage de ce passé. L'approche qui nous intéresse concerne l'actualité de ces objets dans notre présent. Il s'agit bien d'une approche par le design d'un processus de réactualisation.

Ces trois différentes approches que les mosaïques de notre échantillon subissent produisent des significations différentes et leur donnent des statuts et des fonctions différentes. Les mosaïques et ce qu'elles représentent (leur contenu) sont des objets particuliers relevant de logiques spécifiques : en tant qu'artefact « consacré » par le discours archéologique, historique et muséographique. Nous devons, dans notre démarche, en tenir compte.

Il est nécessaire de comprendre que ces artefacts sont pris, de fait, dans des réseaux de significations dont il faut tenir compte. Il est, en effet, impossible de s'approprier le patrimoine archéologique sans avoir recours à un ensemble d'interprétations et de significations portées par le discours archéologique et retravaillées par le musée pour pouvoir rendre accessible le discours scientifique. Il faut alors tenir compte de son identité muséale pour pouvoir l'appréhender et entreprendre une approche de réactualisation.

Il faut impérativement intégrer certains éléments de ces deux approches pour pouvoir par la suite établir les caractéristiques d'une approche design qui tiendra compte du traitement des artefacts par les deux premières approches. Cet aspect est important. Il permet de penser l'approche de réactualisation comme une forme à part entière de travail de création. Il s'agit de produire du nouveau et de l'inédit à partir d'objets préexistants ; non pas de les adapter au goût du jour mais de les traiter comme des objets inédits à part entière. C'est un défi pour le designer. Cela explique également la nécessité de travailler sur un échantillonnage tout d'abord restreint pour pouvoir expérimenter des formes adaptées à cette idée de réactualisation.

Nous pensons que, d'une certaine manière, constituer un échantillonnage consiste à prélever une « citation » qui rende compte d'une signification inattendue d'un texte. Tout prélèvement est, en effet, d'abord une forme de citation qui engendre ensuite un changement de sens et de signification ; toute forme de citation renvoie à une source d'origine et construit en même temps ses propres formes d'existence et de significations. Il nous faudra donc

revenir sur ce concept de citation dans la deuxième partie de cette recherche. Il constitue en effet notre outil théorique et conceptuel principal dans l'élaboration d'une approche design de médiation et de réactualisation.

Mosaïque N°1

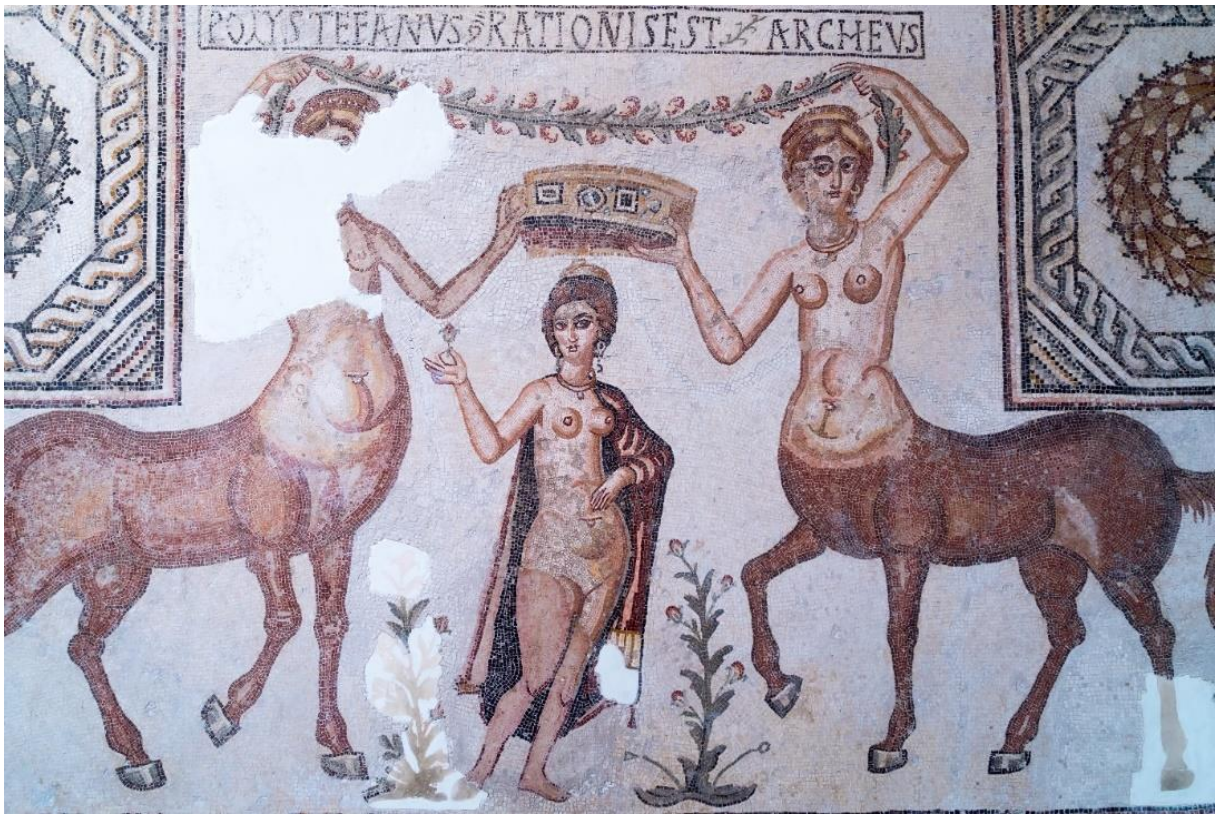


Figure 1. Le couronnement de Vénus par deux centauresses

- **Lieu et contexte de la découverte :**
  Ellès. A 12 km de Mactar au sud du bassin du Seres. Pavement d'une salle rectangulaire découvert fortuitement à moins de 50m en amont vers le sud de l'école franco-arabe construite sur la pente qui descend vers l'ouest[58].
- **Lieu de conservation :**
  Musée du Bardo : Inv. 3650. Salle Ulysse.
- **Dimensions :**
  Rectangle de 4.70 m de large sur 3.40 m de long.
- **Chronologie :**
  Début du IVe s. apr. J.-C[59].
- **Bibliographie :**

- Dunbabin. Katherine. M., *Mosaics of the Greek and Roman world*, Cambridge University Press, 1999, pp.102, 156-261, n° 1 (a), pl. 15.

[58] Picard Gilbert Charles, « Le couronnement de Vénus », *in : MEFRA*, 1976, p.195.
[59] Yacoub. Mohamed, *Le musée du Bardo (départements Antiques)*, Editions de L'agence nationale du patrimoine, 1996, pp. 187-188, fig. 164.

- Duval. Noël, « Couronnes agonistiques sur des mosaïques africaines : D'Althiburos (IVe s.) au Cap Bon (Ve s.) », *in : BCTH*, 12-14, Paris, 1976, p. 195.
- Picard Gilbert Charles. « Le couronnement de Vénus », *in : MEFRA*, tome 58, numéro 1, 1941, p. 64.
- Yacoub. Mohamed, *Le musée du Bardo (départements Antiques)*, Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1996, pp. 187-188, fig. 164.
- Yacoub. Mohamed, *Splendeurs des mosaïques de Tunisie*, Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1995, p. 351.
- Blanchard-Lemée. Michèle., *Sols de la Tunisie romaine*, Cérès Editions, Tunisie,1995. pp. 153-154, fig. 114.

- **Description :**

La mosaïque représente au centre la scène du couronnement de Vénus, entourée par douze médaillons de couronnes végétales.

Figure 2. La déesse Vénus

La déesse Vénus est au milieu de deux centauresses. Elle est représentée debout, de face, le pied légèrement plié, le corps entièrement nu[60]; seule une draperie foncée est attachée

[60] Blanchard-Lemée. Michèle, *Sols de la Tunisie romaine*, Cérès Editions, Tunisie, 1995, p.153.

à son cou. Les cheveux foncés, relevés en chignon, sont rehaussés par un diadème en demi-lune[61]. De sa main droite levée, elle tient une fleur, l'autre est posée sur sa taille. Elle porte autour du cou un collier court composé de deux rangées de tesselles rouges cernant de part et d'autre une rangée de tesselles dorées et un pendentif accroché au milieu. Elle porte aussi de longues boucles d'oreilles qui semblent être en or, composées d'un rectangle serti d'une grande pierre précieuse accrochée au lobe et à laquelle est suspendu un chaînon se terminant par une autre pierre précieuse.

Quant aux deux centauresses, elles sont présentées le buste de trois quarts. Mi-femme mi-cheval, les cheveux sont séparés par une raie médiane et attachés en chignon. Chacune d'elle tient l'extrémité d'une guirlande de fleurs, passée au-dessus de leur tête. L'autre main tient une couronne orfévrée[62], ornée de cabochons de formes carrées et circulaires, levée juste au-dessus de la tête de la déesse. La centauresse de droite, aux cheveux blonds relevés en chignon, porte un collier avec deux rangées de tesselles de couleur rouge foncé entourant une autre rangée dorée avec un pendentif au milieu. Des boucles pendent de ses oreilles avec un anneau circulaire auquel est accrochée une chaîne de pierres enfilées et au bout une grande pierre de couleur vert acidulé cernée de noir, probablement une émeraude.

La deuxième centauresse de gauche est partiellement endommagée, il n'en subsiste que le haut de la tête qui laisse apparaître un collier de perles entourant son chignon. Un petit fragment du collier encore visible laisse supposer qu'il était probablement identique à celui de la centauresse de droite.

[61] Yacoub. Mohamed, *Splendeurs des mosaïques de Tunisie,* Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1995. p.351
[62] *Op.cit.*

Mosaïque N°2

Figure 3. Le triomphe de Dionysos

- **Lieu et contexte de découverte :**

  Acholla / Ras Boutria. Thermes de Trajan, pavement de l'une des deux ailes de la grande salle du *frigidarium*[63].

- **Lieu de conservation :**

  Musée du Bardo. Inv.3602. Salle *d'Acholla.*

- **Dimensions :**

  Un rectangle de 8.90m de large sur 6.06 m de long

- **Bibliographie :**

- Foucher. Louis, *La maison de la procession dionysiaque à El-Jem*, volume 11, PUF, 1963, p. 79, fig. 4.

[63] Yacoub *Mohamed, Le musée du Bardo (départements Antiques),* Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1996, p. 264.

- Picard. Gilbert, Charles., « De la maison d'or de Néron aux thermes d'Acholla », *in : Monuments et mémoires de la Fondation Eugène Piot*, tome 63, 1980. p.94.
- Yacoub. Mohamed, *Le musée du Bardo (départements Antiques),* Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1996, p.267, Inv.3602.
- Yacoub. Mohamed, *Splendeurs des mosaïques de Tunisie*, Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1995. p. 31, fig. 5a.
- Ben Abed. Aicha., *Image de Pierre. La Tunisie en mosaïque*, Ars Latina, Paris, 2000, p.533, fig. 291.

- **Chronologie :**

  IIe siècle après J.-C[64].

- **Description :**

  Le pavement représente le thème du triomphe de Dionysos. La scène centrale est entourée de plusieurs frises concentriques avec au centre un tableau de forme carrée. On y découvre le triomphe de Dionysos, avec sur chaque côté du tableau central, deux médaillons circulaires de couleur dorée. Ils contiennent chacun le portrait en buste de personnifications du printemps et de l'hiver.

  Le cortège triomphal de Dionysos, dans le tableau central, est constitué d'un char attelé à deux centaures. Dionysos, cheveux blonds et couronne végétale, se tient debout, sur le char. Il est richement habillé d'une tunique rouge et d'une écharpe verte. Il tient de la main droite un thyrse.

  Le médaillon à la gauche de Dionysos représente l'hiver, qui a pris l'aspect du buste d'une jeune femme vêtue d'une tunique verte. Sa tête, couverte d'une étoffe, est surmontée d'une couronne végétale. Elle tient dans ses mains les attributs relatifs à la saison qu'elle représente. Son cou est ceint d'un large collier composé de deux rangées de tesselles dorées.

[64] Picard Gilbert Charles, « De la maison d'or de Néron », *in : Mon Piot*, 1980, p.94.

Figure 4. La personnification du printemps

Sur l'autre médaillon, le buste est celui du printemps. Sa chevelure blonde est longue et abondante, elle est séparée par une raie médiane et rehaussée par un bandeau de couleurs rouge et verte alternées. Le collier autour de son cou est composé de deux rangées de tesselles de couleurs dorée et rouge, avec au milieu un pendentif circulaire alterné de tesselles rouges et dorées, serti au centre d'une grande pierre précieuse verte, probablement une émeraude. A ses oreilles, pendent des boucles composées d'un rectangle avec une pierre précieuse verte encadré par un contour doré et une perle nacrée pendante[65].

[65] Picard. Gilbert, Charles., « De la maison d'or de Néron aux thermes d'Acholla », *in : Monuments et mémoires de la Fondation Eugène Piot*, tome 63, 1980. p.94.

Mosaïque N°3

Figure 5. La Néréide et les Amours pêcheurs

- **Lieu et contexte de découverte :**

  Carthage/*Karthago*[66]. *Coline de Byrsa, maison en bord de mer, détail d'une grande mosaïque d'exèdre*[67].
- **Lieu de conservation :**

  Le musée du Bardo. Inv.2772. Salle des mosaïques marines.
- **Dimensions :**

  Plusieurs fragments de forme polygonale.
- **Bibliographie :**

- Yacoub. Mohamed, *Le musée du Bardo (départements Antiques),* Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1996, pp. 169-170, fig. 150.
- Yacoub. Mohamed, *Splendeurs des mosaïques de Tunisie,* Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1995. p.168, fig. 83.

---

[66] Yacoub. Mohamed, *Le musée du Bardo (départements Antiques),* Editions de L'agence nationale du patrimoine, 1996, pp. 169-170, fig. 150.

[67] Ben Abed. Aicha, *Image de pierre. La Tunisie en mosaïque*, Ars Latina, Paris, 2000, p.536, fig. 331.

- Ben Abed, Aicha, *Image de Pierre. La Tunisie en mosaïque*, Ars Latina, Paris, 2000, p.536, fig. 331.

- **Chronologie :**
  Début du IVe siècle après J-c[68].
- **Description :**

  Des fragments de forme polygonale, appartenant à une grande mosaïque, représentent des scènes marines.

  Sur le plus grand des fragments, une Néréide vogue au milieu d'une mer poissonneuse. Elle est accompagnée d'Amours, de dauphins et de monstres marins. Entièrement nue, elle est figurée de face, le bas du corps est en position de trois quarts. Sa chevelure d'un blond clair ondulée est séparée au milieu par une raie médiane et rehaussée par un diadème en demi-lune de couleur rouge. Elle tient entre ses mains écartées une longue *infula*, une sorte de guirlande de couleur rouge. Son cou est paré d'un large collier composé de trois rangées de tesselles, les blanches probablement des perles nacrées sont enserrées entre deux rangées de tesselles rouges qui pourraient être soit en corail, soit en grenats. Ses bras et ses poignets sont ceints de bracelets composés d'une rangée de tesselles rouges.

  Dans la partie inférieure, on peut distinguer deux amours ailés dont seulement le haut du corps subsiste. Des bracelets ornent leurs bras et leurs poignets ; ils sont rouge foncé et de modèle identique à celui porté par la Néréide. Au milieu du pavement et au bord d'une barque figure un Amour pêcheur dont le cou est ceint d'un collier de corde nouée composé d'une rangée de tesselles noires.

[68] Yacoub. Mohamed, *Splendeurs des mosaïques de Tunisie*, Editions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1995, p.168, fig. 83.

Conclusion de la partie I

Nous venons dans cette partie de situer le cadre général de la recherche et de délimiter le passage au « moment design » en le caractérisant comme moment où le design intervient pour élaborer un projet de médiation. Cela nous a permis d'établir l'intérêt d'une intervention par le design. Le design, dans le cadre de cette recherche, ne nous intéresse pas en tant que spécialité mais plutôt comme un mode d'approche et de production, en somme un processus à construire en rapport avec le patrimoine et, plus particulièrement, avec un artefact archéologique à revisiter.

Nous avons ainsi établi le type de relation possible entre ces deux disciplines et les nouvelles voies engendrées par leur interaction.

Pour être plus précise, le design se charge, dans cette démarche, de revisiter un artefact préexistant selon son approche spécifique avec pour horizon le redéploiement de l'artefact et l'instauration de nouvelles pratiques afin d'intéresser un public. Il est en effet nécessaire de réinventer le patrimoine et ses institutions, et nous pensons que le design peut jouer un rôle important.

L'enjeu d'une approche design d'un artefact archéologique (ici, les mosaïques romaines de Tunisie) est de les réactualiser en racontant un récit autonome et différent du récit scientifique et muséal.

Cependant, avant de poursuive dans cette voie et de procéder à sa mise en œuvre, il nous a fallu préciser les contours de la notion de patrimoine et expliquer ses spécificités et particularités. Nous avons ainsi pu identifier les caractéristiques d'un patrimoine archéologique et distinguer ses spécificités et les mécanismes internes en jeu entre patrimoine compris génériquement et patrimoine archéologique.

En résumé, le patrimoine désigne, au sens large du terme, les ressources matérielles, immatérielles et culturelles, héritées du passé par une collectivité et transmises de génération en génération. Cette définition n'enlève en rien au patrimoine sa dimension universelle. Car le patrimoine est aussi un discours social, institutionnel, politique, identitaire. C'est un dispositif transversal qui construit des rapports dynamiques avec des notions telles que la mémoire, l'héritage, le passé, l'identité, la transmission, l'émotion, la collectivité et l'universalité…

Le patrimoine archéologique, quant à lui, désigne toute trace tangible et visible d'un passé disparu. Il est capable de fournir les informations nécessaires pour retracer les

spécificités des activités humaines du passé et les informations sur la vie sociale d'une ancienne civilisation.

Le patrimoine renvoie donc nécessairement au passé, mais il doit continuer de prendre forme dans le présent et le futur ; ceci n'est possible que par la mobilisation de dispositifs de transmissions.

Notre recherche se fonde sur les traces matérielles du patrimoine que sont les mosaïques romaines de Tunisie. Elles constituent, en effet, un témoin singulier sur le passé et l'histoire. Nous avons présenté sommairement la technique de la mosaïque romaine et, en ce qui concerne notre étude, la spécificité africaine des mosaïques romaines de Tunisie. Il était alors possible de procéder à la présentation de l'échantillon à partir duquel nous déploierons la problématique de cette recherche ; il s'agit de trois pavements de mosaïques conservés et exposés au musée du Bardo : le couronnement de Vénus, le triomphe de Dionysos et la Néréide.

Les artefacts patrimoniaux choisis comme champ d'expérimentation de notre projet en design sont riches en informations et en détails. Nous pensons qu'ils sont adéquats pour une approche design de réactualisation.

Ces artefacts archéologiques possèdent, néanmoins, des spécificités et des particularités liées à leur statut, à leur symbolique et à leurs significations mises au point par les spécialistes du domaine et des institutions patrimoniales. C'est ce qu'il nous faut maintenant analyser dans la deuxième partie pour définir et appréhender la nature de ces artefacts et, ainsi, pouvoir mettre en place une approche design de transmission et de médiation.

Partie II :

Artéfact archéologique et concept de citation

L'analyse et la présentation de l'échantillon des trois mosaïques se fera selon trois approches et points de vue différents. Ces approches, comme nous l'avons précisé, sont l'approche ou le moment archéologique, l'approche ou le moment muséal et enfin l'approche ou le moment design. Nous pensons que ces trois perspectives sont déterminantes dans la compréhension et l'appréhension de notre artefact archéologique dans le cadre de cette recherche.

Le choix de présenter le corpus selon ces trois abords différents est loin d'être arbitraire. Au contraire, il est d'une importance capitale dans le processus d'analyse de la mosaïque comme artefact archéologique.

En effet, la mosaïque est un mobilier de l'antiquité romaine exhumée grâce à l'archéologie, qui lui octroie son statut d'artefact archéologique. Par la suite, cet artefact archéologique, qui a servi comme document pour la recherche archéologique et historique, est pris en charge par l'institution muséale qui lui attribue un autre statut, celui d'objet muséal destiné à être vu, admiré comme témoin d'un passé qui n'existe plus.

En ce qui concerne l'approche design, elle concerne la manière par laquelle un designer peut appréhender la mosaïque archéologique et lui attribuer un statut différent des autres approches, ce qui constitue l'objet essentiel de notre actuelle recherche.

Il semble opportun, dans ce moment d'analyse, d'aborder le concept de la citation, que nous empruntons à la littérature, pour la mise en œuvre de notre projet design de réactualisation. Nous aborderons également la citation comme concept dans les autres disciplines.

A la suite de cet éclaircissement sur la citation, nous nous focaliserons sur la photographie en tant que pratique de citation pour la constitution de l'objet de ce projet de recherche design. Ce qui nous amènera à étudier la citation comme extraction d'un fragment ou d'un détail et nous permettra finalement d'étudier la fonction de la citation dans le design en considérant certains enjeux idéologiques.

Pour cette analyse, nous partirons du constat que la mosaïque subit, lors de son appropriation par les différentes approches archéologique, muséale et design, des transformations de sens et de statuts. Ces transformations sont dues essentiellement à son

passage d'un endroit à un autre, d'un statut à un autre et d'une fonction à une autre **:** *« De son exhumation à sa conservation finale, l'objet subit des transformations modifiantes et enrichissant peu à peu son identité »*[69].

En effet, la mosaïque change d'identité à chaque fois qu'elle subit un changement de statut. Ce changement d'identité est opéré à chaque fois que la mosaïque est prise en compte par les spécialistes des différentes disciplines qui s'intéressent à elle, et ce changement de statut lui octroie d'autres fonctions, d'autres significations et d'autres symboliques : *« Nous voyons maintenant qu'ils délivrent un message nouveau à chaque mouvement spatial qu'ils opèrent. Certes, ils ne bougent pas d'eux-mêmes. Mais leur signification évolue à mesure qu'on les fait bouger. »*[70].

Nous allons dès lors préciser plus en détail les spécificités relatives à chaque approche et le changement de statut que subit la mosaïque, ce que nous considérons comme déterminant dans le processus de compréhension et de réactualisation design.

[69] L'enfant Pierre-Emmanuel, « Qu'est-ce qu'un objet archéologique ? Essai de définition », *in* : *Archeologia*.be, 1er avril 2006, p.90. http://www.Archeologia.be - p.330.http://www.Archeologia.be. p.90.

[70] Kaufmann Jean-Claude. « *Le monde social des objets* », *in* : *Sociétés contemporaines*, N°27, 1997. Autour d'Everett C. Hughes, pp. 111-125; p.117.

Chapitre 1 :

Analyse de l'artéfact mosaïque

Pour appréhender notre objet (les mosaïques romaines de Tunisie, échantillon de notre recherche), nous devons étudier et analyser cet artefact archéo-muséal ; faire le point sur le parcours d'un artefact et sur le passage de sa découverte et de son exhumation par les archéologues (ce que nous désignons par « approche archéologique ») jusqu'à sa conservation et son exposition dans l'institution muséale (et qui correspond à l'« approche muséale »).

Tout au long de son itinéraire d'une approche à une autre, l'artefact change de statut et acquiert des spécificités propres à chaque moment de sa vie. L'analyse de ces étapes est importante pour l'élaboration du troisième passage que nous qualifions d'« approche design » de l'artefact archéo-muséal.

Cette analyse permettra de comprendre l'artefact mosaïque et aidera à comprendre ses caractéristiques et ses spécificités historiques, archéologiques, muséales et patrimoniales. Ainsi pourrons-nous l'appréhender dans la perspective de la mise en place d'une approche design de transmission et de médiation. Déterminer l'artefact mosaïque facilitera l'accès à sa nature (à son mode d'existence) et aux différents facteurs qui ont construit son statut et sa valeur intrinsèque.

II.1.1. L'Approche archéologique

Nous commencerons par l'approche réalisée par l'archéologie. Elle est la première à construire la mosaïque comme un objet spécifique. C'est la discipline grâce à laquelle est établie la genèse des différents artefacts archéologiques qui constituent le patrimoine du même nom – ce que confirme la première définition posée par le rapport *Papinot* pour l'objet archéologique :

> *« L'objet archéologique recouvre trois ordres de fait : une genèse, un vécu et un lieu, et ce, dans le cadre d'une double approche (matérielle et intellectuelle). L'objet archéologique devient dès lors que l'on substitue ou que l'on ajoute à sa valeur d'usage un intérêt scientifique »*[71].

[71] Rapport Papinot, 1998. File:///C:/Users/hanen/Downloads/papinot_1998_02.pdf.

En effet, l'archéologie n'est pas une discipline qui se charge seulement des fouilles et des découvertes des vestiges du passé, elle est aussi intégrée aux domaines de la recherche scientifique et des sciences humaines.

La science de l'archéologie se base sur une méthodologie rigoureuse qui exige des compétences variées, intégrant d'autres disciplines scientifiques. La science de l'archéologie effectue des découvertes archéologiques lors des fouilles et se charge du mobilier archéologique prélevé lors de ces opérations selon une méthode préétablie par les spécialistes.

De ce fait, chaque trouvaille d'un artefact archéologique sera traitée selon une chaîne d'opérations. Il s'agit d'une *« analyse logiciste »* qui *« vise à exprimer sous forme de chaînes d'opérations explicitement définies les raisonnements qui sous-tendent les constructions de l'archéologie »*[72]. Lors de ce processus, l'artefact archéologique est lavé, consolidé, marqué, tiré et conditionné selon les démarches appropriées par type de matériel. Ces mobiliers archéologiques seront classés selon un lot qui constitue un ensemble de pièces de même nature ou d'une pièce unique.

Cependant, le rôle de l'archéologie ne s'arrête pas à la découverte des objets enfouis sous terre et à leur extraction mais elle se charge aussi et essentiellement de l'étude et de l'analyse du contexte dans lequel se trouvent ces artefacts et de la restitution du contexte de découverte, dans le but de comprendre le contexte d'usage et la fonction de l'artefact découvert. La fonction de l'archéologie ne s'arrête donc pas à la découverte d'artefacts mais comporte un volet de recherche sur la civilisation matérielle qui oblige à traiter rigoureusement la notion d'artefact archéologique.

De ce fait, les spécialistes effectuent des prélèvements accompagnés d'une fiche, et chacune sera jointe aux listes des prélèvements réalisés avant de les confier à des laboratoires afin d'effectuer les analyses requises. Au vu des résultats de ces analyses, des constats scientifiques seront tirés qui donneront lieu à des interprétations tenant compte du contexte de découverte. L'étude et l'interprétation des données constituent l'étape la plus conséquente de la démarche archéologique.

Ainsi, l'archéologue est considéré comme un grand enquêteur scientifique, son souci premier dans l'étude et l'analyse des artefacts est de déterminer la chronologie du site dans lequel ils ont été trouvés, ce qui fait également d'eux : « *des matérialistes par méthode sinon*

[72] Gardin Jean-Claude, *Une Archéologie théorique*. Hachette, Paris, 1979, Hachette Littérature, « L'Esprit critique », p.37.

nécessairement par tendance théorique »[73]. L'analyse fine qu'effectue l'archéologue sur les artefacts archéologiques lui permet de répondre à des questions d'interprétation comme la chronologie du site, la fonction de ces artefacts, leur rôle dans le contexte social et leur valeur documentaire quant à l'histoire de la période concernée.

L'archéologie ne se charge pas seulement de l'exhumation des vestiges du passé mais aussi de construire un pont vers ce passé pour se l'approprier en identifiant toutes les données scientifiques nécessaires à la compréhension historique :

> « *L'archéologie, d'entrée, n'est pas seulement un discours sur les choses anciennes, sur l'origine (*archè*), mais aussi une* fabrique *de cette dernière, un* façonnage *du passé qui permet, de ce fait, toutes les manipulations. L'intérêt de ce premier document comme de l'interprétation qu'en propose Demoule. J.-P est de réintroduire le* mouvement, *le* temps du faire *dans l'évocation de l'ancien »*[74].

L'archéologie tente de faire parler les artefacts archéologiques à des fins scientifiques et historiques. De ce fait, l'artefact devient un document, une donnée qui permet d'accroître et de poser de nouvelles problématiques et d'apporter des éléments de connaissances d'ordre scientifique et historique, ce qui se confirme dans la définition suivante **:**

> *« À la base de toute étude archéologique, les données sont par définition des vestiges ou ensemble de vestiges matériels, avec les informations dont ils sont porteurs. Ces vestiges font l'objet d'une analyse, d'un traitement, d'un commentaire, en bref d'une construction intellectuelle, mobilisant un certain "savoir" (faits et arguments plus ou moins explicites), et débouchant sur une interprétation »*[75].

Cet artefact devient de ce fait une donnée, un document et acquiert le statut de référence pour la recherche archéologique ; il pourra dès lors être cité, noté, exploité et classé dans une typologie, une chronologie et une géographie pour écrire l'histoire et lui apporter de nouvelles connaissances. Il devient ainsi un élément à même de susciter des interprétations et des récits et agit comme une modalité de l'écriture. Les données seront décrites minutieusement par les archéologues et la description constitue un élément indispensable de la recherche pour travailler méthodiquement et ensuite effectuer une comparaison avec des données analogues.

---

[73] Yoffee Norman et Fowles Severin, « L'Archéologie dans les sciences humaines », *in : Presses Universitaires de France « Diogène »*, 2010/1, n° 229-230, pages 51 à 77, https://www.cairn.info/revue-diogene-2010-1-page-51.htm, p.68.

[74] Jockey Philippe, « Du vestige exhumé au passé (re)produit. Archéologie, mission impossible ? », *in* : *Presses universitaires de Provence*, 2004, pp. 161-182. p.3.

[75] Djindjian François, Desachy Bruno. « Sur l'aide au traitement des données stratigraphiques des sites archéologiques », *in* : *Histoire et Mesure*, 1990, volume 5 - n°1-2. Archéologie. pp. 51-88. DOI : https://doi.org/10.3406/hism.1990.1365, www.persee.fr/doc/hism_0982-1783_1990_num_5_1_1365, p.21.

De ce fait, la description des données doit répondre à des règles et à un modèle soumis à une terminologie spécifique à la discipline, et sera à l'origine de dessins, de photos, de relevés et autres documents subséquents. Ces descriptions rigoureuses et pointues des données proviennent premièrement de l'observation directe et en deuxième lieu de l'interprétation des résultats d'analyse des prélèvements, de l'étude typologique et chronologique. Ces interprétations archéologiques sont soumises à une méthodologie et à une homogénéisation déterminée par la science archéologique.

Donc, le rôle de la science de l'archéologie n'est pas seulement l'exhumation des traces des époques anciennes, mais c'est aussi l'établissement des différentes spécificités de ce passé pour pouvoir le manier, et cela se réalise grâce aux études scientifiques, archéologiques et à leurs différents procédés.

De ce fait, cette première approche archéologique nous permet un premier abord important pour l'identification historique de l'artefact archéologique. Elle fraye le chemin vers ce passé invisible que nous ignorons et nous donne les bases nécessaires pour le rendre visible, comme l'exprime l'ethnologue *Van Gennep* dans les propos suivant :

> *« [...] notre vrai domaine d'étude, c'est le mécanisme de la production même, c'est-à-dire de la fabrication technique et des conditions psychiques et sociales sous-jacentes dont les objets ne sont que des témoins desséchés, comme les plantes d'un herbier »*[76].

L'archéologie se charge de définir les données importantes pour la classification de l'artefact archéologique et de les rendre intelligibles pour les autres disciplines susceptibles d'entreprendre des rapports avec l'artefact. L'artefact archéologique constitue un document dont seuls les spécialistes sont capables de déceler les tenants et les aboutissants, et c'est par le biais de l'interprétation des spécialistes de la science de l'archéologie que ces données parviennent au public et aux autres domaines, ce qu'explicitent les propos suivants :

> « *Pourtant, les objets archéologiques ne sont que des fragments bien ténus d'une réalité révolue, loin de pouvoir donner ne serait-ce qu'un aperçu des sociétés qui les ont utilisés. Métonymiques, ils ne « parlent » qu'au spécialiste, ou du moins à celui dont le bagage culturel est suffisamment étoffé pour que le tout apparaisse derrière la partie, et la réalité – du moins ce qu'on peut en connaître – derrière le signe. Et s'ils semblent caractériser une époque ou une civilisation, c'est au prix de simplifications dont la grossièreté confine souvent à la falsification. Ils ne prennent donc sens qu'au*

[76] Van Gennep, Arnold, *Les rites de passage.* Étude systématique des rites, Paris : A. et J. Picard, 1981, p. 49.

prix d'un accompagnement explicatif – narratif par conséquent, comme l'est le discours historique. »[77]

Cependant, l'artefact archéologique, même s'il présente des difficultés de compréhension en dehors des explications des scientifiques et qu'il nécessite un discours simplifié que chaque public puisse assimiler selon ses dispositions et ses connaissances, a toujours la fonction de signifier le temps, comme l'explique Baudrillard :

« *L'objet ancien est, lui purement mythologique dans sa référence au passé. Il n'a plus d'incidence pratique, il est là uniquement pour signifier. Il est astructurel, il nie la structure, il est le point limite de désaveu des fonctions primaires. Partout il n'est pas afonctionnel ni simplement « décoratif », il a une fonction bien spécifique dans le cadre du système : il signifie le temps »*[78].

Évidemment, le temps dont parle Baudrillard[79] – et nous pensons qu'il est important d'en préciser et d'en clarifier la signification – n'est pas *« le temps réel »* ; il s'agit ici *« des signes ou indices culturels du temps »*, qui nous intéressent dans le cadre de notre recherche et qui sont *« requis dans l'objet ancien »*.

De la sorte, nous pouvons en déduire, après l'analyse de l'approche de la science archéologique de l'artefact, qu'il n'est abordé qu'en tant qu'objet matériel capable de fournir de nouvelles connaissances strictement archéologiques et historiques. L'artefact est traité selon des concepts opératoires préétablis et imposés par la science archéologique.

Ceci rend la pensée et l'approche des artefacts soumis à une analyse méthodologique prédéfinie par la science de l'archéologie. Ce mode opératoire très important sert uniquement la science archéologique mais instaure des restrictions dans l'élargissement du champ d'interprétation et de manipulation de l'artefact qu'elle s'est appropriée.

Dès lors, il nous apparaît légitime, en tant que designer désirant établir une approche design des mosaïques considérées comme artefacts archéologiques, d'interroger les conditions dans lesquelles les connaissances de l'approche archéologique sont produites et de questionner les conditions de l'objectivation des mécanismes qui gouvernent cette approche.

---

[77] Colardelle, Michel « Le rôle des musées dans l'Archéologie d'aujourd'hui », *in* : *Cairn*, p.139, https://www.cairn.info/revue-le-genre-humain-2011-1-page-135.htm.
[78] Jean Baudrillard, Système *des objets*, Gallimard, Paris, 1990, p.104.
[79] *Ibid.*

Ainsi, déduisons-nous que les mosaïques dans l'approche archéologique ne sont abordées qu'en tant que données scientifiques et matérielles qui permettent d'apporter de nouvelles connaissances d'ordre purement scientifique, et faisant abstraction de l'entité constitutive et de l'essence même de cet artefact.

Cependant, l'identité et les données élaborées par l'approche archéologique sont nécessaires dans le cadre de cette recherche pour la constitution de notre échantillon et pour la préparation d'une éventuelle approche design.

De ce fait, il est impératif, dans le processus d'appropriation et de réactualisation entrepris par le designer, que chaque mosaïque du corpus, soit son échantillon, soit nécessairement accompagnée des données élaborées par l'approche archéologique. Le designer emprunte ces artefacts à l'archéologie et il est donc dans l'obligation de prendre en compte les données de l'approche archéologique.

Ces informations sous formes de fiches identiques pour chaque mosaïque sont obligatoires et nécessaires du point de vue de la science archéologique. Tenir compte des données archéologiques en vue de la constitution d'un catalogue ou dans la perspective des recherches et des études sur la réactualisation de ce patrimoine archéologique, est donc impératif.

Ces fiches constituent l'identité archéologique de cet artefact et on ne peut l'aborder selon une approche design sans identifier tout d'abord son statut premier comme artefact archéologique. Ensuite, cet artefact parvenu au statut de documentation archéologique, sera archivé et intervient alors le rôle de l'institution muséale.

II.1.2. L'Approche muséale

L'approche muséale, qui vient juste après celle de l'archéologie, ne peut-elle aussi s'effectuer que sur la base du statut archéologique déterminé par les spécialistes qui l'ont découvert et lui ont attribué sa première identité. Ce statut, attribué hors du musée, déterminera son statut dans le musée ou dans les dépôts.

L'objet passe donc de l'enfouissement à la découverte et acquiert un statut juridique et scientifique irréversible, nécessaire pour établir sa valeur scientifique et, par la suite, sa légitimation dans l'enceinte du musée. Le choix de son exposition dans le musée est déterminé en fonction de sa valeur scientifique et de l'importance de ses qualités esthétiques. Le transfert de l'objet du monde de l'enfouissement, du caché à celui du visuel est un

cheminement physique, et ce passage engendre des conséquences directes sur le statut et les spécificités de l'objet archéologique dès lors qu'il intègre une collection muséale.

Devenir un objet de musée est une phase décisive dans le statut et l'identité d'un objet patrimonial puisque, intégré aux collections des musées, il acquiert un statut inamissible. Il possède désormais une valeur culturelle renforcée par l'acquisition du statut d'objet de musée et suit un cheminement vers une forme de sacralisation. Il se voit entouré d'une aura particulière. Cet objet va intégrer une classification muséale et devenir une donnée qui perd son entité concrète ou première pour devenir juste un élément de connaissances destiné à être observé en tant que tel. Il devient dépositaire d'informations scientifiques qui le concernent directement mais il entre aussi en rapport avec les objets des musées qui ont en commun avec lui la même nature. L'objet est pris en charge par l'institution muséale qui va établir une fiche d'inventaire et une fiche signalétique. Cette fiche établit le nouveau statut muséal de l'artefact archéologique et soumet tous les artefacts muséaux au même procédé de classification.

De ce fait, chaque artefact archéologique, en intégrant l'institution muséale et avec l'acquisition de statut d'objet muséal, perd toute sa matérialité d'origine, sa particularité première et toute son entité spécifique. Ces étapes d'élaboration, la fiche d'inventaire, la fiche signalétique, la photographie et l'enregistrement informatique de l'objet, sont nécessaires à son intégration dans l'espace muséal. Par la suite, l'objet est exposé dans un nouveau contexte, un nouvel espace-temps, celui du musée, lieu clos et artificiel. L'objet archéologique subit différents traitements, il suit un cheminement spécifique avant d'être muséifié ou archivé dans les dépôts. Le musée le prend en charge après le traitement scientifique des archéologues.

D'ailleurs, le passage de l'artefact archéologique à l'institution muséale n'est possible qu'après l'approche archéologique, qui détermine la valeur archéologique d'un artefact et son passage au statut de témoin du passé. Au sein du musée, la valeur de cet artefact sera évaluée pour déterminer s'il est *muséable* ou non : s'il l'est, alors il prend place dans un musée et s'il n'est pas *muséable*, il est remisé dans les dépôts comme tant d'autres objets.

C'est donc le musée, ou plus exactement *« la matrice institutionnelle du musée »*[80] qui qualifie l'objet de patrimoine, de témoin ou encore d'œuvre, et s'il est *muséable* ou non. Nous retenons ici le terme *musealia* utilisé dans la terminologie muséologique de base et qui est attribué à tout objet de musée pour déterminer son sens, ses vraies significations et ses diverses interprétations. Nous nous référons en cela à la définition donnée spécifiquement à ce terme dans la terminologie muséographique de base :

> *« Le terme Objet de musée (*musealia*) est [...] pris dans un sens très ouvert, couvrant des choses issues de la nature ou de l'industrie des hommes, ayant forme d'objets, d'images ou de discours. Il peut s'agir aussi bien d'objets collectés et conservés par le musée que d'outils de présentation fabriqués pour le musée (des vitrines aux interactifs en passant par les étiquettes […]. Les objets de musée sont tels parce que reconnus, définis, traités comme tels). [...] Les* musealia *sont moins à considérer comme des choses (du point de vue de leur réalité physique) que comme des êtres de langage (ils sont définis, reconnus comme dignes d'être conservés et présentés) et des supports de pratiques sociales (ils sont collectés, catalogués, exposés, etc.) »*[81].

Cette définition explique la force symbolique de ce terme et les fonctions que l'objet muséal joue au sein de l'institution muséale ; il ne se résume pas seulement à une présence physique mais il est un représentant légitime d'une culture lointaine, un témoin formant un langage scientifique historique porteur et transmetteur de savoir. Il est aussi une trace reconnue qui nécessite une conservation et une présentation par l'institution muséale :

> « *C'est pourquoi la décision qui énonce leur nouveau statut possède toujours un caractère d'acte public. C'est pourquoi aussi les pratiques qui visent ces objets répondent à des règles précises et socialement définies. C'est pourquoi enfin, pour le musée, les objets sont toujours éléments de systèmes ou de catégories »*[82].

Cependant, l'artefact archéologique, en passant dans l'institution muséale au statut de *musealia*, change encore une fois de fonction et revêt un nouveau statut avec des fonctions, des significations et des services différents. Thierry Bonnot présente ainsi ce passage subi par le *musealia* et explique le changement de sa fonction au sein du musée :

> « *Il a perdu la fonction d'usage qu'il avait à l'origine pour en acquérir une nouvelle, symbolique, en arrivant dans le musée. D'une certaine manière, l'objet entame donc*

---

[80] Davallon, Jean, « Le musée est-il vraiment un média », *in : Publics et Musées*, n°2, 1992. Regards sur l'évolution des musées (sous la direction de Jean Davallon) pp. 99-123. DOI: https://doi.org/10.3406/pumus.1992.1017, www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_ num_2_1_1017, p.105.

[81] « Termes muséologiques de base », *in Publics et Musées*, n°14, 1998. Éducation artistique à l'école et au musée. pp. 163-171 ; https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1998_num_14_1_1128, p.169.

[82] Davallon Jean, *op.cit.*, p.104.

une deuxième vie avec d'autres usagers qui l'ont intégré dans leurs pratiques et leur discours »[83].

Cette nouvelle symbolique acquise par les artefacts archéologiques au sein de l'institution muséale montre clairement le cheminement qui s'effectue dans ce changement de sens et de statut. L'objet passe d'une invisibilité par l'enfouissement à une visibilité par l'exhumation puis à une visibilité par l'exposition. Ce changement charge les artefacts archéologiques des diverses significations et fonctions nécessaires au processus de patrimonialisation.

Ces artefacts archéologiques, muséaux et patrimoniaux sont les représentants d'un *« ailleurs »* temporel, *« dotés d'une signification »* dont parle Pomian[84] et qu'il nomme « *sémiophores »*[85]. Selon lui, ils *« représentent l'invisible et ont perdu leur valeur d'usage »*[86]. Ces *sémiophores* ont acquis de nouvelles valeurs en devenant objets de savoir, documents reconnus par la science de l'archéologie et témoins, traces, voire œuvres d'art à travers la mainmise de l'institution muséale.

Cependant, les différentes valeurs acquises par l'artefact archéologique tout au long de son passage d'un statut à un autre sont intimement liées à l'exposition archéologique. C'est la caractéristique de ce type d'exposition, capables de mêler les objets, le savoir, le témoignage, la valeur esthétique au sein d'un même espace muséal, ce que confirme l'analyse de Davallon Jean :

> *« La particularité d'une exposition archéologique est de mêler intimement les objets et le savoir ; elle se situe ainsi à l'articulation de l'exposition de l'art et de l'exposition documentaire, avec toutes les variantes possibles de l'une à l'autre »*[87].

Nous pensons que le savoir transmis par ce type d'exposition n'est accessible qu'à un public averti, doté d'un minimum de connaissances historiques pour pouvoir le comprendre et l'assimiler. Mais la contemplation de ces objets considérés comme des œuvres d'art

---

[83] Bonnot Thierry, *La vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collectons,* Éditions de la MSH, « Ethnologie de la France-22 », Paris, 2002, p.182.

[84] Pomian Krzysztof (En collaboration avec P. Kende (dir.)), *1956 Varsovie-Budapest*. *La deuxième révolution d'Octobre*, Seuil, Paris, 1978. p.34.

[85]Pomian Krzysztof , *Musée et patrimoine*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1990, http://www.openedition.org/6540 : « … *des artefacts existent qui, dès leur origine, ont été des sémiophores : tableaux, dessins, estampes, sculptures, monnaies, objets liturgiques, livres imprimés et manuscrits, inscriptions, édifices, habits et, en général, tous les artefacts produits non seulement pour avoir une valeur d'usage, mais aussi pour s'exposer au regard et pour renvoyer par leurs caractères visibles à quelque chose d'invisible »*, p.178.

[86]Pomian Krzysztof, *op.cit.*, p.28.

[87]Davallon Jean, *L'Exposition à l'œuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*. L'Harmattan, Paris, 1999.

appartenant au passé est une variante possible qui les rend accessibles au grand public et ne nécessite pas nécessairement de connaissances préalables.

Cette forme de présentation d'artefacts muséaux accompagnés d'une explication véhiculant le savoir est elle aussi soutenue par une exposition des objets phares, dans la perspective de créer une sorte de *choc esthétique* et hédonique pour les visiteurs.

Toutefois cette forme de transmission de la variante esthétique de l'artefact muséal élimine ses autres statuts possibles, comme l'explique parfaitement Davallon :

> « *L'objet est observé sans considérations techniques symboliques ou anthropologiques, mais il est regardé comme une fin en soi : on parle de beaux objets et on nie le reste »*[88].

Ainsi, l'institution muséale joue-t-elle le rôle de lieu d'exposition d'œuvres d'arts en s'appuyant sur l'impact que peuvent créer ces artefacts sur le public, cette magie ou comme le dit Baudrillard : « *C'est la fascination de ce qui a été créé (et qui pour cela est unique, puisque le moment de la création est irréversible) »*[89].

De ce fait, le musée instaure une procédure de reconnaissance de ces artéfacts, à la fois archéologiques et muséaux, en créant une présentation basée sur le principe de la transmission d'un savoir et de son effet sur le processus d'interprétation. Il établit également, à partir de la reconnaissance de leur valeur par le public, la possibilité de leur appropriation symbolique comme patrimoine du génie humain et de la nation. Selon Davallon Jean :

> « *Chaque visite du musée répétera ce rituel de reconnaissance/appropriation, pour peu que le visiteur, entrant en rapport avec l'œuvre, la resitue dans l'histoire de l'art, lui accorde sa valeur et se trouve ainsi mis en relation physique, par l'objet même, avec le monde transcendant du génie humain ou national, celui du patrimoine »*[90].

Le musée construit ainsi une nouvelle relation entre l'artefact et le public, une relation régie par le processus opératoire de l'exposition comme forme structurelle du discours transmis par les conservateurs.

Davallon Jean poursuit :

---

[88] Davallon Jean. « *Le musée est-il vraiment un média ?* », *in* : *Publics et Musées*, n°2, 1992. Regards sur l'évolution des musées (sous la direction de Jean Davallon) pp. 99-123. doi: https://doi.org/10.3406/pumus.1992.1017 https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017, p.25

[89] Jean Baudrillard, *Système des objets*, Gallimard, 275 pp., 1990, p.108.

[90] Davallon Jean, *op.cit.*, p.111.

« C'est donc à la fois un nouvel objet, un nouveau type de spectateur et une nouvelle relation entre l'un et l'autre qui se dessinent. Or, l'exposition est au cœur de ce changement, car c'est par elle que l'œuvre et le public existent l'un pour l'autre »[91].

L'importance du mode opératoire de l'institution muséale est l'exposition comme forme de transmission du discours des conservateurs des musées et comme élaboration de modes de rencontre et de médiatisation de l'artefact muséal et du public. Le musée, selon Jean Davallon, se comporte alors logiquement comme média : « *L'exposition serait une dimension constitutive du musée comme média : organisant l'espace d'une rencontre, elle permet – et à la fois règle – la relation qui s'établit entre les objets et le public »*[92].

Cette relation n'est pas arbitraire, elle est au contraire intentionnelle et se construit dans la perspective de la transmission d'une relation particulière, imposée par l'institution muséale qui ne fait que présenter l'artefact archéologique, lequel est *« un objet réel »* mais qui, toujours selon Davallon Jean[93], *« n'est plus dans le réel »*. Il veut dire par là que cette relation se situe dans un réel différent, construit par le musée et les conservateurs par le biais des expositions et par l'espace spécifique dans lequel l'artefact se trouve désormais inscrit – l'espace muséal.

L'exposition, même dans sa forme rudimentaire, communique toujours quelque chose. C'est une forme de transmission muséale, un fait de langage et un acte de communication qui fournit un sens et impose diverses interprétations par la présence d'artefacts dans l'espace du musée, par la disposition de ces artefacts, leur mise en scène et les vignettes qui aident à les comprendre. L'exposition comme fait de langage est un texte, un récit qui agence, entre autres, les objets dans un espace de significations.

Nous avons remarqué que, dans les institutions muséales tunisiennes, les modes opératoires des expositions sont toujours construits de manière identique. Il s'agit en effet toujours d'une expographie basée sur le principe de la collection des artefacts archéologiques de même nature et de même chronologie, allant même jusqu'à l'identité thématique. Elle est représentée sous forme de juxtaposition des artefacts les uns à côté des autres dans le même espace muséal. C'est ce même type d'exposition qu'Hainard Jacques commente en ces termes :

---

[91] Davallon Jean. « Le musée est-il vraiment un média ? », *in : Publics et Musées*, n°2, 1992. Regards sur l'évolution des musées (sous la direction de Jean Davallon), pp. 99-123 ; https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017. p.106.
[92] *Ibid.*, p.24
[93]*Ibid*.

> « *Des expositions de juxtapositions, un genre qui m'ennuie profondément. Quand vous mettez un masque plus un masque, plus un masque, plus un masque et que vous écrivez dessous masque, cela me fatigue. Vous mettez un panier, plus un panier, plus un panier, plus un panier et puis vous écrivez panier, plus quelques explications, cela me fatigue aussi »*[94].

En effet, ce type d'exposition répétitive des collections est très ennuyeux et n'incite vraiment pas le public à fournir un effort dans l'interprétation et ou la découverte d'autres facettes des artefacts exposés, comme l'explique parfaitement la citation suivante : *« Car à proprement parler, les collections des musées apparaissent ainsi dénuées de valeur propre »*[95]. Il construit une continuité dans l'unité sans créer d'effet de surprise sur le visiteur. Il passe d'un artefact à un autre automatiquement, sans que le spectateur puisse en être perturbé et sans attiser sa curiosité. Ce n'est, en somme, qu'une sorte d'accumulation linéaire d'objets de même type qui finit par ne constituer qu'un seul et même objet, sans rendre compte des particularités relatives à chaque artefact.

Ce rassemblement accumulatif de juxtaposition des artefacts est propre aux musées d'archéologie tunisienne où le visiteur, en contemplant par exemple la collection des mosaïques romaines de thème mythologique, ne peut à la fin retenir aucune information particulière et ne saisit aucune symbolique ou spécificité.

En effet, à la fin de la visite, le spectateur peut dire que les mosaïques sont belles, sans pour autant parler d'une mosaïque particulière, d'un thème particulier, d'un personnage, d'un sujet, d'une époque, des vêtements des personnages représentés ou de leurs visages.

Mais il parle de toutes les mosaïques comme d'une entité générale abstraite et il ne parvient pas à en discerner ni les différences, ni les particularités, en somme il ne peut rendre compte de la singularité de chaque image mosaïquée qu'il a vue. Cette forme d'exposition dans l'espace muséal construit un mode de transmission figé, une sorte de mise à l'écart dans un espace, ce que Foucault Michel désigne par le terme « d'hétérotopie » :

> « *En revanche, l'idée de tout accumuler, l'idée de constituer une sorte d'archive générale, la volonté d'enfermer dans un lieu tous les temps, toutes les époques, toutes les formes, tous les goûts, l'idée de constituer un lieu de tous les temps qui soit lui-même hors du temps, et inaccessible à sa morsure, le projet d'organiser ainsi une*

---

[94]Hainard Jacques, « L'expologie bien tempérée » *in* : *Institut Català d'Antropologia*, 09, 2007/a, p.5. http://www.antropologia.cat/antiga/quaderns-e/09/Hainard.htm#1.

[95] Kaeser Marc-Antoine, « La muséologie et l'objet de l'archéologie », *in* : *Les nouvelles de l'archéologie*, 139 | 2015, p.38. URL : http://journals.openedition.org/nda/2873 ; DOI : 10.4000/nda.2873. Consulté le 30 mai 2019.

sorte d'accumulation perpétuelle et indéfinie du temps dans un lieu qui ne bougerait pas et bien, tout cela appartient à notre modernité. Le musée et la bibliothèque sont des hétérotopies propres à la culture occidentale du XIXe siècle »[96].

Ces propos confirment la démarche cumulative d'enfermement entreprise par les projets muséaux. Cette forme d'inaccessibilité créée par ces lieux hétérotopiques est ce que nous critiquons en tant que designer désireuse de changer la politique de la matrice institutionnelle muséale et nous nous accordons avec ce que Hainard Jacques qualifie de « *muséologie de la rupture »*[97]. Il s'agit d'une muséologie qui va au-delà du fétichisme envers l'objet et de la sacralisation de l'œuvre et qui cherche à créer un récit, à raconter une histoire, comme le propose encore une fois Hainard Jacques en écrivant :

« *Je considère le musée comme un dictionnaire, dans lequel les objets sont les mots. Notre travail avec ces mots, ces objets, consiste à construire un propos, un discours, en un mot, à raconter une histoire. Pour moi, exposer, c'est raconter une histoire. […] on utilise les objets comme des résistances matérielles qui attendent un regard, un propos, un discours »*[98].

Cela implique de se débarrasser du poids imposé par l'artefact archéologique dans la construction de l'exposition muséale et de construire un discours par les objets en leur imposant de dire des choses qui mènent à des réflexions nouvelles. Nous sommes persuadée que l'artefact archéologique est une mine d'informations capable de construire plusieurs discours et réflexions à partir d'un seul et même objet.

L'artefact archéologique est ouvert à la construction de récits interprétatifs qui débordent la question de la vérité et de la validité scientifique, il peut ouvrir à d'autres interprétations. On pourrait même dire que le rôle du designer est de rendre disponible cette ouverture de l'objet archéologique en permettant d'en saisir l'imaginaire, la richesse formelle et matérielle, etc. pour permettre au spectateur de s'en emparer afin d'élaborer des trames de récit.

Cette exposition de la rupture s'établit sur la nécessité de changer cette attitude face au passé et cette volonté idéologique de consommer passivement les artefacts archéologiques en se contentant de s'exclamer, comme le décrit ironiquement Hainard Jacques *:« Oh !*

---

[96] Michel Foucault, « Des espaces autres », *in* : *Empan*, n°54, p.12-19, 2004/ 2, p.17. https://www.cairn.info/revue-empan-2004-2-page-12.htm.

[97] Hainard, Jacques., « Pour une muséologie de la rupture », *in* : Desvallées, A. (dir.), *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie*, t. 2, Mâcon, Savigny-le-Temple, Éd. W, MNES, 1994, p. 531.

[98] Hainard Jacques, « L'expologie bien tempérée », *in* : *Institut Català d'Antropologia*, 09, 2007/a, http://www.antropologia.cat/antiga/quaderns-e/09/Hainard.htm#1.

Comme c'est beau », ce temps-là est révolu au musée ; le beau y existera toujours mais il ne pourra plus être consommé comme tel sans préalablement passer par une réflexion critique. »[99]. Cette critique des musées actuels cherche à définir une conception des musées du futur qu'Hainard Jacques qualifie d'*indispensables* pour les prochaines générations :

> « *Les musées sont plus que jamais nécessaires, mais transformons-les en lieux de réflexion critique, réfléchissons sur ce que nous faisons et tirons un trait sur ces nécropoles de l'ennui. C'est à ce prix que les musées et la muséographie sont promis à un bel avenir et je souhaite très vivement qu'ils deviennent en cette fin de siècle les hauts lieux de la réflexion et un support indispensable pour les jeunes générations afin de leur permettre de mieux se situer face à l'avenir en cessant à tout jamais de larmoyer sur le passé. »*[100].

Pour résumer, l'institution muséale confère un statut d'une grande importance à l'artefact archéologique et le sacralise en l'exposant dans l'enceinte de l'espace muséal. Ce processus octroie en outre à l'artefact une légitimité juridique et institutionnelle, mais dans le même mouvement, il le fige dans l'espace et le temps et élimine son entité et sa particularité au regard du public ce que constate Davallon Jean :

> « *L'objet protégé par ce statut juridique, est néanmoins vitrinifié. Il ne peut être touché, il n'est destiné qu'à être regardé […] le toucher, ne serait-ce pas, d'une certaine manière, un moyen de se l'approprier »*[101].

En effet, la matrice institutionnelle du musée sacralise les artefacts archéologiques et rend leur appropriation difficile. De ce fait, elle les consacre comme étant sa seule propriété privée. Elle les destine uniquement à la contemplation en tant qu'œuvres du passé appartenant à l'histoire de l'art et n'autorise pas qu'on les approche dans leur actualité.

L'actualité de l'objet archéologique ne réside pas dans sa valeur esthétique, son auratisation, mais plutôt dans le fait que les marqueurs de signification qu'il porte puissent être activés et ouvrir de nouveaux horizons de lecture, d'interprétation. Le musée doit, d'une certaine manière, permettre la citation comme déplacement d'un élément dans un autre, si du moins l'on prend au sérieux la notion littéraire de récit.

---

[99] Hainard Jacques, « Le musée. Cette obsession... », *in* : Terrain, 4 | mars 1985, mis en ligne le 23 juillet 2007, consulté le 23 juillet 2019. URL : http://journals.openedition.org/terrain/2877 ; DOI : 10.4000/terrain.2877, p.106.

[100] Hainard Jacques, *Ibid.*

[101] Davallon Jean, « Le musée est-il vraiment un média ? ». *In* : *Publics et Musées*, n°2, 1992. Regards sur l'évolution des musées (sous la direction de Jean Davallon), pp. 99-123, p.25. https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017.

Il est donc important de déterminer, dans le cadre de cette recherche, la nature de l'approche muséale pour établir la légitimité du choix de notre corpus. En effet, les mosaïques de notre corpus sont toutes exposées dans des musées, chacun d'entre eux possédant son identité muséale.

Pour cette raison, nous indiquerons dans les fiches de mosaïques du corpus l'identité muséale de chacune d'elles ainsi que les musées où elles sont exposées. Nous y adjoindrons une notice bibliographique relative à chaque mosaïque : elle permettra l'élaboration de la partie descriptive qui accompagne chaque mosaïque et indiquera le thème général et les différents personnages représentés.

Toutes ces informations relatives à l'identité muséale et à l'identité archéologique seront notées sur chaque fiche du corpus. Elles sont en effet nécessaires dans le processus d'appropriation de ces artefacts et dans la perspective de la démarche de réactualisation que nous allons entreprendre par le biais d'une approche design.

II.1.3. L'Approche design de l'artéfact archéo-muséal

Nous entamerons cette approche design par une citation que nous considérons comme importante pour comprendre notre manière de voir les objets de musée :

> *« Les objets qui se trouvent dans les musées peuvent être utilisés comme sources de diverses manières. Nous pouvons les considérer comme de simples choses comme telles ou bien les considérer dans une perspective sémiotique, mais nous ne résoudrons rien si nous les transformons en simples éléments d'exposition. »*[102].

Ces propos présentent l'idée que les artefacts muséaux sont capables d'être appréhendés de différente manière et que l'exposition n'épuise pas la richesse de leurs significations. C'est cela même qui nous a interpellée lorsque nous avons contemplé les mosaïques romaines de Tunisie exposées dans les différents musées du pays.

En effet, ces mosaïques représentent pour nous, en tant que designer, bien plus qu'un témoignage scientifique et archéologique de l'histoire de ce pays ou un témoignage artistique inscrit dans l'histoire de l'art. Elles contiennent plusieurs autres facettes, détails et informations que le designer peut et doit exploiter et mettre en exergue en ne se contentant pas des données archéologiques et muséales.

---

[102] Termes muséologiques de base. *In* : *Publics et Musées*, n°14, 1998. Éducation artistique à l'école et au musée. pp. 163-171 ; https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1998_num_14_1_1128, p.171. Zbynek Z. Stransky, « Objet-Document », ISSOM, 23, sept. 1994, p. 87.

Le designer doit aller bien au-delà de ces approches scientifiques et institutionnelles pour discerner l'essence même de ces œuvres : « *Le premier postulat est que pour bien jouir de l'œuvre, il faut non seulement la voir, mais en quelque sorte entrer dans son processus génétique* »[103].

Ainsi, l'artefact archéologique est-il pour nous un objet qui a une entité en dehors de son statut archéologique et muséal, et donc en dehors du temps et de l'espace, ce qu'explique Baudrillard Jean : « *Il n'est ni synchronique ni diachronique (il ne s'insère ni dans une structure ambiante, ni dans une structure temporelle), il est anachronique* »[104]. C'est justement ce principe d'anachronisme de l'artefact muséal qui nous intéresse dans cette approche design.

En effet, la notion d'anachronisme a été abordée par plusieurs penseurs, tels que Nietzsche Friedrich, Benjamin Walter, Didi-Huberman, Hartog François. Ils ont établi une conception différente de la notion de « temps », considérée selon un regard différent et basée sur une conception autre de la chronologie. L'histoire, selon ces penseurs, ne se construit pas selon un ordre chronologique mais sur la diversité des voies, sur le morcellement et la segmentation d'images et de discours et sur l'affirmation de la dimension mémorielle qui pluralise les approches, les idées et les écritures.

De ce fait, l'anachronisme s'impose alors comme le procédé idéal pour assurer le processus d'appropriation et de réactualisation par l'approche design. C'est un renversement de l'ordre chronologique convenu et la proposition d'un temps autre qui permet d'établir un rapport autre entre le designer et l'objet du musée, et particulièrement les mosaïques en tant qu'images en pierres de notre corpus de recherches.

Cette étude a déjà été mise en œuvre par certains historiens de l'antiquité. Veyne Paul, dans son ouvrage sur l'épistémologie de l'histoire *Comment on écrit l'histoire ?*[105] affirme que l'historien ne peut poser au passé que les questions qui le concernent et qui viennent de son temps ; il raconte comment, après mai 68, les historiens de l'antiquité se sont intéressés à la jeunesse. Ce que Loraux Nicole résume ainsi : *« Il est intéressant d'aller du présent vers le passé avec des questions du présent* »[106].

---

[103]Dufrêne Thierry, *« Sur le chemin du patrimoine : l'artiste »*, Actes du colloque *Chemins d'accès*, introduction – Bibliothèque nationale de France, novembre 2007, p.1.
[104] Baudrillard Jean, Système *des objets*, Gallimard, Paris, 1990, p.113.
[105] Veyne Paul, *Comment on écrit l'histoire*, seuil, Paris, 2015.
[106] Nicole Loraux, « *Éloge de l'anachronisme en histoire », in* : Espaces Temps, 87-88, 2005. « Les voies traversières de Nicole Loraux. Une helléniste à la croisée des sciences sociales », pp. 127-139. p.131.

Cet anachronisme fait du lointain un proche et efface la distance entre le fait historique, la sacralisation muséale et l'interprétation du designer. Il rend possible la pluralité des discours sans les hiérarchiser, suscite des réflexions et permet de questionner les formes de l'art et leur rapport au temps.

C'est faire réapparaître un élément disparu dans le présent qui a besoin de se positionner par rapport à un passé qui le hante et un futur à créer. Cette position rejoint celle de Walter Benjamin dans sa conception de l'histoire, comme un effet croisé du passé et du futur dans l'espace problématique du présent.

Traiter les artefacts muséaux anachroniquement offre l'opportunité d'une pluralité et d'une profusion de lectures, autorise à travailler sur la dispersion de la disposition des images, sur les divergences entre les agencements visuels et sur l'élaboration d'une perception et d'une interprétation sans référence prioritaire. Les mosaïques romaines de Tunisie qui constituent notre corpus, considérées comme des images, doivent être soumises à l'épreuve de l'anachronisme. Cela permettra des formes d'interprétation variées qui caractérisent, selon nous, une approche par le design. Celui-ci pourra travailler la pluralité des formes, des lignes, des figures en utilisant la citation, les montages de formes, de sens et de connaissances dans des configurations nouvelles et imprévues.

Cette approche par le design doit produire une perception inédite des mosaïques et, pour accomplir cet horizon, doit faire varier la conception de ces objets et inventer des formes de réception inédites. La spécificité de l'approche design par l'anachronisme autorise la rencontre de plusieurs disciplines. Les différentes approches peuvent engendrer une constellation de sens entre les images, les discours, les théories et les formes d'appropriation et de réactualisation. Cette approche donne la possibilité de réaliser plusieurs configurations possibles en fonction des phases d'actualisation des mosaïques par le design

Nous pensons de ce fait que les designers, les artistes, les intellectuels et les chercheurs se doivent d'entreprendre un travail de réinvention des conditions de perception et de présentation des nouvelles formes d'interprétations. Un tel projet est l'invention d'une autre forme de lecture de l'histoire de l'art et des formes ; c'est ce qu'entreprit Warburg Aby, avec son projet de l'atlas Mnémosyne. En effet, il a établi une nouvelle méthode pour étudier les formes en analysant le retour de formes anciennes dans un autre contexte culturel et spatial *:*

> « *Les images et les formes sont à saisir selon un mouvement cyclique entre une cosmologie de l'image et une cosmologie du signe dont la capacité ou l'impuissance à orienter l'esprit ne signifie rien de moins que le destin de la culture humaine* »[107].

Warburg Aby pense l'histoire sous forme d'images anachroniques. Des traces du passé ou plus exactement leur « survivance »[108] représentent la vie des formes après leur disparition historique. De ce fait, l'art et le design peuvent constituer des approches susceptibles d'expérimenter d'autres aspects de remémoration, d'actualisation et de production de sens basés sur les possibilités ouvertes par l'anachronisme sur l'étude des images et des objets. L'importance de la notion d'anachronisme est due au fait qu'il :

> « *Semble émerger à la pliure exacte du rapport entre image et histoire : les images, certes, ont une histoire ; mais ce qu'elles sont, le mouvement qui leur est propre, leur pouvoir spécifique, tout cela n'apparaît que comme un symptôme – un malaise, un démenti plus ou moins violent, une suspension – dans l'histoire »*[109].

Les images requièrent donc une mise en perspective pour en saisir les effets, les différentes visions et les nouvelles perspectives qu'elles sont capables de dégager. Selon Didi-Huberman, les objets chronologiques sont de nature dialectique et l'image elle aussi est dialectique. Elle est à envisager « *comme concept opératoire et non comme simple support d'iconographie* »[110], ce qui permet d'installer des relations entre des éléments différents afin d'établir de nouvelles réceptions et interprétations des formes. Le designer, dans sa démarche interprétative des objets du passé, ne doit pas se limiter aux données historiques, scientifiques, archéologiques et muséales ; il doit y repérer des signes lointains, éclatés, fortuits, inhabituels qui peuvent prendre place dans le présent et les actualiser.

Dans ce rapport qui se construit entre le designer et l'approche interprétative de l'objet du passé, l'imagination devra s'ajouter à l'histoire pour mettre en relation des lectures d'images, des discours, afin de créer des visions nouvelles de cet objet. Didi-Huberman écrit à ce propos que : « *Parce qu'elle ne cesse de démonter toutes choses, l'imagination est construction imprévisible et infinie, reprise perpétuelle des mouvements engagés, contredits, surpris par de nouvelles bifurcations* »[111].

---

[107] Warburg Aby, « Mnémosyne (Introduction) », *in* : *Trafic*, trad. P. Rusch, n°9,1994, p. 38.

[108] La « survivance » selon Warburg est ce qui nous reste des formes d'origines après la disparition du temps et des conceptions d'origine de ces formes.

[109] G. Didi-Huberman, *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*, les Editions de Minuit, Collection « Critique », 2000, p. 25.

[110] *Ibid.*, p. 48.

[111] Didi-Huberman Georges, *Quand les images prennent position. L'œil de l'histoire*, 1, les Editions de Minuit, collection « Paradoxe », 2009, p. 238.

Notre choix d'entreprendre une approche design sur les mosaïques romaines de Tunisie est parti de l'utilisation de cet artefact muséal comme un « *alibi*[112] » pour une appropriation et une réactualisation design ; de même, n'importe quel autre artefact muséal ou archéologique peut devenir un alibi pour une approche design. Baudrillard définit ces *alibis* comme suit :

> « *Ces objets fétichisés ne sont donc pas des accessoires, ni seulement des signes culturels parmi d'autres : ils symbolisent une transcendance intérieure, le phantasme d'un cœur de réalité dont vit toute conscience mythologique, toute conscience individuelle. Phantasme de la projection d'un détail qui soit l'équivalent du moi et autour duquel s'organise le reste du monde. Phantasme sublime de l'authenticité, qui aboutit toujours en deçà de la réalité (*sub limina*) »*[113].

La mosaïque, n'est pas seulement un signe culturel ni un simple accessoire ; elle représente la transcendance d'un détail caché, invisible, sous forme d'objets fétichisés. Ce détail, nous comptons le faire revivre, le faire sortir de son silence, de son mutisme et nous tenterons d'activer ou de révéler ses aspects invisibles, de manière à produire des formes inédites avec un processus design. Le projet cherche en effet à activer ou à révéler des matières invisibles, de manière à faire surgir un savoir souterrain. Pour cela, nous proposerons des approches design en termes d'expériences ; quant au bijou, nous le présenterons en termes de création d'un projet susceptible de produire une nouvelle approche, actualisant la mosaïque et ses contenus (plus particulièrement en tant qu'objet design).

Une telle approche amène également à reconsidérer comment la mosaïque est présentée et quels enjeux traversent les formes de sa présentation et de sa réception. Nous l'avons déjà écrit, derrière la simple exposition de l'objet, il y a des enjeux implicites qui vont au-delà du cadre scientifique ou muséologique, il s'agira également de déterminer les bouleversements sociétaux qu'implique cette nouvelle approche par le design de l'objet patrimonialisé par la science et le musée.

De ce fait, l'approche design de création ouvre la possibilité de créer de l'effet par le biais d'une narration différente des autres approches (archéologique et muséale) et elle autorise la réactualisation d'objets patrimoniaux tels que les mosaïques romaines de Tunisie. Ceci implique alors de considérer les mosaïques romaines comme créatrices de sens. La

---

[112] Baudrillard Jean, *Système des objets*, Gallimard, Paris, 1990, p.113. « *Époques, styles, modèles ou séries, précieux ou non, vrai ou faux, rien de tout cela ne change à sa spécificité vécue, il n'est ni vrai, ni faux, il est « parfait » il n'est ni intérieur, ni extérieur, c'est un « alibi ».*

[113] *Ibid.*, p.112.

mosaïque est une représentation comportant en elle des significations et des valeurs. Elle contient, en outre, des représentations d'objet qu'il faudra étudier – dans ce travail, par exemple, nous nous focaliserons sur l'objet bijou.

Notre approche est basée sur le constat de la diversité des formes et des supports du design. Nous la concevons comme la volonté d'établir une création qui prenne part à la société en y opérant des changements. Nous sommes en accord avec la définition des effets qu'elle produit, selon Stéphane Vial[114], qui les classe en trois catégories :

- Effets *ontophaniques,* capables d'accroître la qualité de l'expérience vécue,
- Effets *callimorphiques*, régis par l'aspect esthétique
- Effets *socioplastiques,* capables de rénover et de réformer la société, ses institutions et son héritage.

Ces trois effets, définis par Stéphane Vial, constituent l'essence même du design. Nous pensons qu'ils peuvent être appliqués et transposés à notre travail de réactualisation des mosaïques. Nous comptons produire une expérience qui a pour vocation de produire une réelle transposition d'un univers à un autre et d'un temps à un autre. Notre objet d'étude est un objet réel, mais aussi fictif, au sens où il est construit par nous à partir de formes anciennes préexistantes qu'il nous faudra interpréter ; il est également virtuel, en ce qu'il est construit selon une fluidité esthétique. Tout ce processus relève également d'une conception de la réception sensible et esthétique, au sens large du terme, des objets et travaille à une réactualisation d'un objet patrimonial faisant partie de l'histoire de la Tunisie.

Le processus design, dans le cadre de notre recherche, consiste donc à concevoir un produit capable de provoquer de l'effet par la narration et la réactualisation design d'un objet patrimonial. Ce processus n'a pas pour unique rôle de créer du beau, mais vise à une création d'effets sur un public et sur la société. Comme l'exprime Tim Brown, le design :

> « *Utilise la sensibilité, les outils et les méthodes des designers pour permettre à des équipes multidisciplinaires d'innover en mettant en correspondance les attentes des utilisateurs, la faisabilité des projets et leur viabilité économique* »[115].

[114] Vial Stéphane, *Court traité du design*, PUF, 2014, pp.37-40.

[115] Brown Tim, « Design thinking », *in*: *Harvard business review*, 2008, vol. 86, n°6, pp.84-92; p.85.

L'objectif de notre approche design dans cette recherche est de créer un produit revisité sous forme de récit patrimonial de réactualisation, capable de lui fournir une dimension supérieure, une vision différente, pour lui donner une vie et une forme différentes.

Ainsi comptons-nous dépasser le design utilisé comme un simple outil de marketing, et l'envisager comme un processus de réactualisation capable de mettre en corrélation esthétique un impact social et une expérience à vivre et à voir. Il est important pour nous de préciser la nature de la relation entre le processus de création design et le patrimoine qui, selon nous, se concentre essentiellement sur la question de la transmission.

Le designer collecte des informations sur l'artefact. Il les réorganise et, en les interprétant, il les restructure sous d'autres formes. Il élabore alors de nouveaux systèmes discursifs interprétatifs avec et à l'intérieur même de l'objet patrimonial, dans la perspective de le faire survivre et de le renouveler. Une telle attitude relève de ce que Walter Benjamin décrit ainsi : « *Un rendez-vous mystérieux entre les générations défuntes et celles dont nous faisons partie nous-mêmes. Nous avons été attendus sur la terre »*[116].

Cette réactualisation de l'objet patrimonial par le processus design est un acte communicationnel qui ne permet pas uniquement la transmission des données patrimoniales de l'objet mais aussi de données « *au sens psychique, c'est tout l'enjeu de l'alliance du design et des sciences humaines et sociales »*[117]. Ainsi, considérer le design à la manière de Stéphane Vial, c'*« est une façon de comprendre les choses, de leur donner un sens, de nous les rendre familières et de les intégrer à notre vie. Telle pourrait être la définition contemporaine d'un design plus communicationnel »*[118].

A partir de ce constat, nous comptons réactualiser l'artefact archéologique et muséal en lui conférant une puissance sémiotique et sociale selon des stratégies design adaptées à une société en mouvement perpétuel et à ses attentes en essayant de le faire correspondre aux nouveautés technologiques.

L'expérience de réactualisation design de l'artefact se construit essentiellement sur la base du design, ses caractéristiques et ses spécificités polysémiques et polyfonctionnelles qui favorisent la construction d'une mise en contexte selon un sens à créer.

---

[116] Walter Benjamin, *Écrits français*, Gallimard, Paris, 1991, p.340.
[117] Vial Stéphane**, «** Le design, un acte de communication ? », *in : HERMÈS*, n° 70, 2014, p.179.
[118] *Ibid.*

Sur le plan pratique, nous comptons dans notre approche analyser ces représentations mosaïquées en nous focalisant sur des détails qui n'ont pas été exploités par les archéologues et les muséologues. Des détails qui, probablement pour ces deux approches, ne sont pas d'une importance capitale ; pour la première dans l'avancement de la recherche archéologique, pour la seconde dans l'ajout de valeur à l'objet exposé. Ils constituent pour nous une donnée importante qui permet d'approcher ces objets d'un point de vue différent.

Les artefacts archéologiques et muséaux contiennent d'autres détails qui peuvent nourrir et servir à une actualisation design. Pour notre artefact, nous avons remarqué que plusieurs mosaïques exposées dans les musées du pays contiennent des représentations très riches de bijoux et que les musées ne contiennent quasiment pas de bijoux réels d'époque romaine.

Nous avons alors décidé d'entreprendre une étude de ces formes anciennes de bijoux représentés sur les mosaïques qui nous sont parvenues. Notre première démarche consista à prendre des photos à très haute résolution de ces mosaïques, et à en extraire les fragments dans lesquels se trouvent des bijoux. Une fois ce travail de repérage et de localisation des bijoux effectué, nous avons réalisé un traçage linéaire de ces bijoux pour essayer d'en déterminer les contours et la forme et pour en inventorier les couleurs et les spécificités.

En effet, la technique de production de la mosaïque impose un type de forme qui s'éloigne de la réalité du bijou mais s'inscrit dans les contraintes et les spécificités de représentation de la mosaïque. L'enjeu est alors de cerner et d'interpréter les bijoux représentés avec des tesselles de mosaïques, d'en avoir une représentation formelle puis d'en faire une restitution comme s'il s'agissait de bijoux réels. Une telle démarche doit prendre en considération que les bijoux interprétés sont, à l'origine, des bijoux anciens réalisés selon les techniques et les critères de goût de leur époque.

Le designer doit donc, comme nous l'avons vu de manière plus générale, avoir des connaissances d'ordre technique, historique, formelle pour établir le processus de recréation de ces bijoux. Il ne peut rejeter dans ce travail de restitution et de recréation les données issues de l'archéologie, de l'histoire des techniques, de l'histoire de l'art et de la muséographie. Mais ces données participent d'un autre projet, d'une autre attitude, puisqu'il s'agit de réactiver la charge effective des objets, de leur donner dans le champ du monde contemporain une place particulière.

Notre approche design va donc servir à conjoindre les disciplines mais également à donner chair à un objet qui ne peut être repris à l'identique de sa forme originelle. Le travail

d'interprétation du designer ouvre un champ à une pratique de reprise, de formulation, de reformulation.

La réalisation d'une reprise de ces bijoux en 3D se fera à l'aide d'outils numériques et de logiciels appropriés. Ils permettront de se rapprocher le plus possible d'une certaine réalité au niveau des formes, des textures, des matériaux et des effet esthétiques du bijou antique, tel que la mosaïque le représente. Ils pourront donc servir de correcteur, mais aussi à évaluer les variantes de formes possibles par rapport au modèle issu de la représentation mosaïque. Là encore, nous allons travailler à partir de recoupements entre des données historiques et des bijoux réels, issus des collections nationales et internationales.

La reprise des bijoux antiques pour les réactualiser suppose également que nous constitutions des récits propres à ces objets qui s'inscrivent dans leurs trames narratives historiques ou mythologiques, mais qui peuvent aussi développer des formes plus actuelles de récit. Ce dernier point n'est pas anodin. Il détermine une conception très actuelle du design.

Le design ne porte plus simplement sur la conception-création d'objets, il développe dans ce cadre un imaginaire qui suppose une mise en œuvre de celui que portent les objets. Certains parlent ainsi de scénarios pour décrire cette approche où l'objet, son usage et sa fonction sont pris dans un système de significations qui demande à construire des récits d'objet.

L'enjeu de notre travail dépasse la simple conception du design comme production matérielle de formes. Il réside en effet également dans la construction par le design de notre monde vécu mais aussi de notre monde pensé. La représentation de l'objet bijou dans la mosaïque est donc un point d'intersection de ces nouvelles manières de faire et de pratiquer le design. C'est pourquoi, nous l'avons qualifié d'objet alibi, il produit un ailleurs du design.

Les mosaïques seront présentées premièrement dans la constitution de notre corpus selon une approche archéologique, puis, elles le seront selon l'approche muséale. Avec l'approche design, l'artefact conserve ses différents statuts et en acquiert un nouveau, celui d'une image qui raconte et contient plusieurs détails à extraire, il est source documentaire mais également vivier de formes en devenir que le designer, avec ses outils, est apte à percevoir et à apprivoiser.

Chapitre 2 :

Le concept de « citation » dans l'approche design de réactualisation

Pour mettre en œuvre notre approche design de transmission et de médiation, nous avons besoin d'outils théoriques et pratiques. Le concept de la citation est l'un des plus importants. Il servira d'outil pour l'approche, la manipulation et la transmission de notre échantillon de mosaïques romaines de Tunisie.

Au fur et à mesure de ce chapitre, nous allons analyser et préciser le concept de citation en partant de son domaine d'origine (le champ des études littéraires) à son élargissement et son déploiement dans d'autres champs d'application. Ainsi, nous pourrons expliquer comment ce concept nous sera utile dans le processus de la réactualisation et dans la mise à disposition des trois pavements de mosaïques.

II.2.1. La citation comme outil de recherche

Notre recherche sur la réactualisation des mosaïques romaines de Tunisie est essentiellement un acte de réappropriation et de réinterprétation d'une œuvre antique, d'un artefact muséal. En ce sens, l'appropriation se positionne comme un acte similaire à l'acte de citation.

En effet, toute citation appelle à une forme d'appropriation par un fragment décontextualisé de l'ensemble du texte ou de l'œuvre d'art. Il est aussi important de signaler que, dans tout acte de citation et d'appropriation, il y a une désacralisation de l'œuvre unique originelle. Ce qui n'exclut pas le respect à l'égard de l'intégrité de ce qui est cité. C'est également se référer à un élément auquel on donne au lecteur le moyen d'accéder par le système de référence, afin de pouvoir créer un dialogue et un échange au travers des époques. Ce point est essentiel dans le cadre de notre approche design de réappropriation des artefacts archéologiques.

Tout processus artistique citationnel implique la saisie d'une œuvre reconnue et sa réutilisation dans certains buts bien définis. Il ne s'agit pas seulement de copier et d'imiter mais, bien plus d'interpréter, d'une manière nouvelle.

En ce sens, la citation ne relève pas d'une traditionnelle représentation mimétique, il ne s'agit pas de copier, de recopier ou d'imiter – la notion de renvoi à un ailleurs du texte dans lequel s'insère la citation est importante ; elle renvoie à un autre plan, à une autre

dimension. Ce renvoi détermine la manière dont sera perçue et comprise la citation et la manière dont la citation sert à configurer la forme entre deux textes ou deux œuvres.

Il s'agit d'emprunter et de reprendre une des formes de l'héritage culturel et de l'investir dans un contexte nouveau et dans une forme de représentation différente. En ce sens, la citation ne consiste pas en une forme d'imitation automatique et irréfléchie, ce n'est pas non plus une forme d'exploitation de l'œuvre d'autrui, mais c'est bien un processus construit sur une stratégie d'appropriation et de réactualisation qui implique le choix et le parti pris déterminés par le citateur.

De ce fait, nous allons essayer d'exposer les théories de la citation qui concernent essentiellement notre pratique citationnelle dans le cadre de la réactualisation des mosaïques du corpus de notre recherche.

En effet, nous avons remarqué, au cours de notre recherche sur la citation, qu'y avoir recours est une pratique très ancienne en littérature comme dans les arts, car elle fut d'abord comprise comme une pratique de l'imitation définie par Aristote « *Imiter est naturel aux hommes* [...] »[119].

De nombreuses études témoignent de l'intérêt porté par les théoriciens et des artistes pour la pratique citationnelle. Plusieurs artistes contemporains en ont fait usage dans leurs expériences artistiques en faisant référence, en s'inspirant et même en intégrant une œuvre ancienne dans des pratiques artistiques contemporaines : « *[...] la modernité est marquée par la manifestation plus franche des citations [...]* »[120].

Nous pouvons citer, à titre d'exemples, la réappropriation et la réinterprétation faite sur la « *Joconde* », le chef-d'œuvre de Léonard de Vinci, par plusieurs artistes, tel le surréaliste Salvador Dali qui lui a ajouté une moustache ou encore Marcel Duchamp, qui lui a placé une pipe dans la bouche et ce ne sont pas là les seules transformations et déformations de l'œuvre d'origine.

La pratique de la citation fut abondamment exploitée dans le monde occidental des arts visuels, tant ancien que contemporain. Plusieurs œuvres font état, dans la forme et le contenu, d'emprunts et de remaniements de motifs puisés dans un corpus d'artiste ou un courant artistique antérieur ou de "*bris"* et de "*collages*", pour reprendre les termes de

[119] Compagnon Antoine, *La seconde main ou le travail de la citation,* Seuil, Paris, 1979, p. 95.
[120] Payant René, « L'art à propos de l'art. Première partie : la question de la citation », *in* : *Parachute,* n°16, automne 1979, p. 6.

Payant René [121], pour qui l'acte citationnel consiste à déplacer un motif préexistant dans une seconde œuvre, dans le but de réaliser, plus exactement de produire une nouvelle image.

L'emprunt, la réutilisation des œuvres et leur transformation sont restés des pratiques artistiques courantes dans le monde des arts. Ces formes de déploiement témoignent d'une recherche de nouvelles formes d'expression artistique, à la recherche d'une identité dans l'histoire de l'art ou d'une refonte par des formes « *de métissages, de bâtardises, d'interrogations réciproques, avec des enchevêtrements, des zones de contacts ou de défi, [...] des heurts, des contaminations, des rapts, des transferts*[122].

De ce fait, nous pouvons déduire que l'acte citationnel contemporain ne s'inscrit plus dans le processus d'une reproduction à l'identique ou d'une retranscription littérale, d'une imitation ou d'une copie, même si dans chaque imitation, il y a une transformation.

D'ailleurs, une copie n'est jamais identique à l'original, ce que confirme Schneider Michel en parlant de l'intertextualité dans la littérature, et qui peut aussi s'appliquer aux œuvres d'arts citées : « *Toute imitation suppose à un degré ou un autre des décalages, des inventions stylistiques, des écarts sémantiques* »[123].

La citation comme pratique artistique contemporaine est dès lors une action qui engendre une intervention, une réutilisation, une réactualisation, une réécriture selon une action créatrice, un processus qui consiste à revisiter une œuvre préexistante sous une forme et une approche nouvelle et à travers laquelle le designer ou l'artiste rend sa vision en introduisant des formes de transformations matérielles, stylistiques, thématiques et médiumniques.

La citation appartient dès lors aux pratiques et aux gestes des plasticiens. Elle peut renvoyer à des modalités très précises de l'art moderne et contemporain : le collage, le montage, etc.

Nous ne pouvons pas aborder le concept de la citation sans citer le théoricien Antoine Compagnon[124] qui s'est intéressé à la question de la pratique citationnelle en littérature, à son mode de fonctionnement, aux différentes techniques littéraires d'utilisation de la citation et de leurs différents enjeux sur les styles littéraires et qui sont transposables dans le domaine des arts.

---

[121] Payant René, *Vedute : pièces détachées sur l'art, 1976-1987*, (préface de Louis Marin), Éditions Trois, coll. « Vedute », 1987, 686 pp.

[122] Scarpetta Guy, *L'impureté*, Paris, Bernard Grasset, 1985, p. 20.

[123] Schneider Michel, *Voleur de mots*, Paris, Gallimard, 1985, p.107.

[124] Compagnon Antoine, *La seconde main ou le travail de la citation*, Paris, Seuil, 1979.

Cependant, nous n'allons retenir de ses analyses que les propos qui intéressent notre recherche, à savoir le sens qu'il donne au concept de la citation. Elle est, selon lui, ce qui « *n'a pas de sens hors de la force qui l'agit, qui la saisit, l'exploite et l'incorpore* »[125].

Une telle définition implique pour Compagnon que la citation est essentiellement une *action*. Ce que relève son étymologie, « *citare* » en latin, qui signifie « mettre en mouvement »[126]. La citation engage le citateur dans des dynamiques particulières : des formes de sélections, de manipulations, de combinaisons, de fragmentations, de correspondances et de morcèlements qui empilent sémantiquement le texte cité.

Nous retenons essentiellement de la théorie de Compagnon que la citation est une action réfléchie, anticipée, préméditée et un « *procès d'appropriation* ». Cette conception de la citation nous semble s'appliquer parfaitement à notre pratique citationnelle où nous entreprenons une action de sélection dans le choix des mosaïques qui constituent notre corpus et ceci en rapport avec la présence d'une représentation de bijou.

Nous engageons également des manipulations pour chaque image mosaïquée utilisée, ce qui implique des transformations d'ordre stylistique et sémantique par rapport à la représentation originelle.

Notre réactualisation n'est pas seulement une réutilisation ou une reproduction, mais elle cherche à construire un sens nouveau, à revisiter une œuvre en lui conférant une lecture nouvelle, une dynamique autre, différente de l'approche scientifique et muséale, cette dernière étant figée dans l'espace et le temps, c'est ce que confirme Compagnon Antoine dans les propos suivant :

> *« Les œuvres [de citation] contemporaines sont créées en prenant en compte comme prétexte cette mémoire constituée mais, par détournement et réactualisation, elles produisent un nouveau regard, une nouvelle perception, qui peut se comprendre aussi comme construction d'une nouvelle mémoire. Ainsi, par appropriation et recontextualisation, les œuvres contribuent à donner une dynamique à des fragments d'une culture qui, par l'effet du temps, ont tendance à figer/fixer un processus évolutif* »[127].

Cette forme de réactualisation contemporaine par la pratique citationnelle constitue l'essence même de ce processus créatif.

---

[125] Compagnon Antoine, *La seconde main ou le travail de la citation,* Paris, Seuil, 1979, p.359.
[126] *Ibid.*, p.44.
[127] Le Gris Françoise, *Mémoire et antimémoire,* Trois-Rivières, Éditions d'art Le Sabord, 2000, p.47.

II.2.2. La photographie comme pratique de citation

Dans notre pratique citationnelle, notre action dépasse la forme de l'emprunt et de la transposition des mosaïques et de leur contenu de représentation des bijoux. Elle consiste en une démarche plus active et entreprenante dans (ou sur) l'essence même des artefacts muséaux, il s'agit plutôt d'une « *opération d'appropriation dont on peut décomposer les étapes, distinguant temps de sélection, de prélèvement, de transfert et d'intégration* »[128].

Seulement, il faut noter que ces étapes d'appropriation citées concernent l'ensemble de notre pratique citationnelle, mis à part le transfert. Parce que nous ne comptons pas, dans une première étape, établir un transfert pour créer une nouvelle image, mais bien procéder à une intégration au sein de la même image, c'est-à-dire des photos des mosaïques du corpus de notre recherche. Le processus de réactualisation des mosaïques de corpus s'établira à partir d'une sélection de mosaïques des musées tunisiens.

La première étape de cette sélection consistera à établir un échantillonnage sous forme de prise de vues photographiques. La photographie sert ici à documenter le travail et à consolider l'ensemble des prélèvements effectués sur l'ensemble des collections de mosaïques. La série photographique obtenue permet de travailler sur l'image, les systèmes de représentation des objets et leurs significations.

La constitution du corpus appartient donc d'une certaine manière à une pratique citationnelle qui référence les mosaïques non plus selon l'ordre de l'archéologique ou du muséal. Le catalogue obtenu génère, de fait, sa propre consistance – en tant que document se référant à des champs disciplinaires autres, mais également parce qu'il est auto-référent.

Le travail va être fait à partir d'une image qui s'inscrit dans un catalogue (corpus) spécifique et non sur l'œuvre en elle-même, ce qui fait qu'il y a création par le processus mécanique de la photographie, une copie d'un genre nouveau.

Cette copie n'est jamais identique à l'œuvre originale, comme nous l'avons indiqué un peu plus haut à propos du le principe de la citation en tant qu'imitation et copie qui, par essence, ne reproduit jamais une œuvre à l'identique. Il y a toujours une transformation qui s'effectue dans la reproduction et la copie. Elle est mécanique et elle se réalise au sein du procédé photographique.

Le statut de l'image photographique n'est pas l'objet de notre travail mais il est bien évident ici que la question du degré de signification des objets représentés nécessite réflexion

[128]Ferero-Mendoza Sabine, « De la citation dans l'art et dans la peinture en particulier », *in :* BEYLOT, Pierre (dir.), *Emprunts et citations dans le champ artistique,* Paris, L'Harmattan, 2004, pp.19-31, p.20.

et rejoint la question du premier effet établi par Stéphane Vial, dont nous avons déjà parlé. Cet échantillonnage photographique pour constituer notre corpus permet également de construire un discours raisonné en images sur notre objet d'étude : l'objet bijou au sein d'un système d'images.

La vertu épistémologique de la photographie est alors de permettre de constituer en et par les images une première approche de notre objet d'étude. C'est également la possibilité d'une transmission par le design graphique en œuvre dans la présentation des images photographiques.

Dans notre pratique photographique, il y a un déplacement, un mouvement et une recontextualisation qui engendrent nécessairement une modification de la signification du sens d'origine de l'œuvre citée. Elle lui attribue ainsi la possibilité de se renouveler et de constituer déjà une œuvre différente recrée.

Cette recontextualisation des mosaïques choisies est intentionnelle. Elle est en effet effectuée sur la base de notre sélection des pavements qui contribuent le plus à notre volonté de mise en valeur des bijoux représentés sur les mosaïques romaines de Tunisie. Nous voulons, par cet acte de citation photographique, établir une forme d'intégration des images antiques mosaïquées à notre lecture de ces artefacts. Une telle attitude doit cependant rester fidèle à la valeur archéologique et muséale des mosaïques et nous rejoignons ainsi les propos de Pacifici Paola sur le processus citationnel :

> « *L'acte de citer est une opération spécifique et consciente qui permet d'intégrer l'œuvre d'autrui dans son propre discours, tout en reconnaissant son altérité »*[129].

D'ailleurs dans le cas de notre recherche, notre pratique citationnelle ne peut être qu'intentionnelle, parce que nous nous basons pour cela sur des œuvres antiques préexistantes choisies pour rendre possible leur appropriation. D'entrée de jeu, la pratique citationnelle s'inscrit dans la démarche design que nous souhaitons engager. Elle interroge la valeur documentaire des mosaïques par la photographie et, par l'agencement des images, permet de faire percevoir l'objet de notre travail.

[129] Pacifici Paola, *« Des traités anatomiques du XVe siècle à la « leçon d'anatomie »* : *un parcours citationnel* ? », *Citer l'autre*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 2005, pp.169-178, p173.

II.2.3. La citation comme extraction et élaboration d'un motif ou d'une figure

Nous ne pouvons traiter de la citation sans aborder la théorie élaborée par René Payant[130]. Selon lui, la citation se compose par une forme d'isolement et de découpage d'un motif dans une œuvre originale pour ensuite être prélevé afin d'effectuer un nouvel assemblage dans une création nouvelle.

Ces étapes étudiées par Payant s'appliquent effectivement à notre pratique citationnelle, mais le nouvel assemblage ou, plus spécifiquement, la greffe que nous allons effectuer dans notre pratique va se faire sur une nouvelle image, celle-ci étant une copie photographique de l'artéfact original.

Le mouvement de déplacement crée automatiquement de nouveaux signes différents des signes de l'œuvre originale. Compagnon le qualifie comme une forme de « *rupture sémiotique* » donnant consistance à une réactualisation d'une image préexistante par la recréation d'une image autre, nouvelle et différente sur les plans formel, thématique et médiumnique. Le déplacement photographique que nous allons établir fonctionnera comme une reprise, une répétition photographique des mosaïques préexistantes.

Ce ne sera pas une image faisant office de copie, la photographie permettra de faire jouer une différence en raison des caractéristiques propres au médium photographique et en raison de l'objet propre de cette pratique photographique. Deleuze disait à propos de cette forme de répétitions :

> « Peut-*être est-ce l'objet le plus haut de l'art, de faire jouer simultanément toutes ces répétitions, avec leur différence de nature et de rythme, leur déplacement et leur déguisement respectifs, leur divergence et leur décentrement, de les emboîter les unes dans les autres, et, de l'une à l'autre, de les envelopper dans des illusions, dont « l'effet » varie dans chaque cas. »*[131].

Ce fond photographique documentaire a une certaine autonomie. Il pourrait nous engager vers une pratique de design graphique sur notre objet d'étude. Mais notre travail ne consiste pas seulement à rendre visible notre objet d'étude – la représentation des bijoux à partir de mosaïques antiques.

L'approche de notre objet par le design nécessite ensuite d'extraire les bijoux représentés sur chaque mosaïque de notre corpus, de les traiter au moyen de logiciels

---

[130] Payant René, *Vedute. Pièces détachées sur l'art,* 1976-1987, Laval, Trois, 1987, 682pp.
[131] Deleuze Gilles, *Différence et Répétition*, P.U.F, Paris, 1981, pp.374-375.

spécifiques à la modélisation tridimensionnelle pour finalement les réintégrer et les réinsérer sur leur image photographique, créant ainsi une image différente avec des médiums différents.

Ce sont les manières de faire du design qui sont ainsi questionnées par l'usage et la pratique de différentes techniques pour construire un objet. Ce double processus d'extraction d'un contexte et de réinsertion (ou d'intégration) dans un autre contexte est bien l'une des caractéristiques de la citation dans son utilisation par le design – elle déplace le sens d'un espace à un autre, d'un temps à un autre en développant une ou des variations de forme.

Ces procédures techniques permettent de dégager des détails au sein de chaque mosaïque de notre corpus et de donner ainsi une autre dimension à leur perception. Nous considérons que :

> « La *fonction de l'artiste consiste à dépasser les données de perception élémentaire dont se satisfait la majorité des gens et à éprouver en lui les synesthésies, à les exprimer dans un langage qui lui est propre, produisant ainsi sur un mode suggestif d'une réalité masquée »*[132].

Elles autorisent une exploration dans les plis de l'œuvre mosaïquée. En s'appliquant à toutes les formes de réactualisation d'œuvres archéologiques ou muséales, elles révèlent des sens cachés dans les plis et replis.

Ces procédures aident à indiquer, à signaler et à rendre explicites les significations retirées au sein de chaque système de représentation en mosaïque. Notre usage des procédures se fonde sur le principe suivant : nous considérons que ces artefacts contiennent d'autres sources et signes cachés que l'archéologie et l'institution muséale ne prennent pas en considération ou auxquels elles ne s'intéressent pas tout simplement et, par conséquent, elles ne s'engagent pas à fouiller dans les plis des différents sens, pour paraphraser Deleuze : « *Toujours un pli dans le pli, comme une caverne dans la caverne* »[133].

C'est en effet là, pour nous, que réside le rôle du design dans un processus de réactualisation des artefacts archéologiques : chercher d'autres facettes que peuvent contenir les œuvres et qui ne sont pas visibles ou rendues perceptibles, les extraire de leur contexte originel et en proposer une autre vision et une lecture nouvelle et différente.

---

[132] Langlois Monique, « Les images vidéo ou la répétition dans la « Reliance », *in* : *PROTÉE* - Automne 1995, volume 23, n°3, pp.22-23.

[133] Deleuze Gilles, *Le Pli : Leibniz et le baroque,* les Editions de Minuit, Collection « Critique », 1988, p.9.

C'est là le sens de ce processus de réactualisation design entrepris par la pratique citationnelle, en tant que « *technique de réappropriation »*[134] d'un fragment d'image réécrit et inséré dans la copie de l'image source, créant ainsi un rapport et une communication entre des œuvres appartenant à des pratiques différentes et séparées par plusieurs siècles. C'est essentiellement une recherche exploratoire et empirique de formes de réactualisation des artefacts archéologiques et muséaux par la citation pour en discerner les différentes formes.

II.2.4. Fonction de la citation dans le design et enjeux idéologiques

Notre objectif dans cette recherche est de réinterpréter les artefacts muséaux et archéologiques qui sont figés dans les différentes institutions de l'état et d'y faire apparaître un sens qui n'avait pas été vu ou mis en évidence auparavant.

Nous pensons qu'il est important pour nous, en tant que designer, de réactiver ces artefacts qui sont condamnés à être seulement des documents pour la recherche scientifique archéologique ou encore *vitrinifiés*[135], comme œuvres relevant de l'histoire de l'art.

Ces formes d'associations et de correspondances entre le passé et le présent des formes de l'art, permettent de faire sortir ces artefacts de leur mutisme, de leurs statuts conventionnels stéréotypés, de manière à faire ressurgir un sens caché ou latent, de le faire revivre de manière différente et d'attirer le regard sur lui de nouveau en le redécouvrant, selon une interprétation différente.

Le choix d'artefacts antiques est loin d'être arbitraire. Il vient du fait que nous les considérons ouverts à toutes les formes de réinterprétation parce qu'ils sont chargés d'effets, de pouvoir, d'aura et de mystères. Ils ont une valeur importante à faire revivre.

Ce choix d'artefacts antiques provient d'un intérêt pour une iconographie préexistante, de la mythologie et des récits et des formes artistiques du passé afin de les actualiser par des formes artistiques contemporaines. Nous pensons que ces associations temporelles (passé/présent), par les réinterprétations et les réactualisations des artefacts du passé dans le présent, sont capables de changer la nature auratique et le sens de l'objet issu du passé et de lui apporter une actualité dans le monde contemporain.

---

[134] Chambat-Houillon Marie-France et Wall Anthony, *Droit de citer,* Rosny-sous-Bois, Bréal, 2004, p. 85.

[135] Hainard, Jacques, « La Revanche du conservateur », *in :* Hainard, Jacques (dir.), Kaehr, Roland (dir.), Objets prétextes, objets manipulés, Neuchâtel : Musée d'ethnographie, 1984, p. 189. Le concept de *« vitrinification* » est défini et développé par Hainard Jacques : « *le conservateur choisit, contraint l'objet qu'il veut mettre en évidence, et pour ce faire il recourt à la « vitrinification : la vitrine n'est-elle pas aussi un objet sanctificateur ?* ».

Les procédures de citation, de reprise, de copie que nous décrivons semblent d'ailleurs déjà exister dans les pratiques des mosaïstes antiques. La permanence de certaines compositions en est l'indice. Les thèmes mythologiques servent de support, aussi bien aux représentations païennes qu'aux représentations chrétiennes. Les reprises de geste des personnages sont monnaie courante.

Il s'agit là de formes de représentation qui, à force d'être reprises, citées, deviennent comme des images standard. Toutefois, il faut comprendre que ces reprises citationnelles ne figent pas la composition ou la représentation. Elles ont pour fonction d'autoriser, par exemple, la transmission de conceptions politiques ou religieuses – en reprenant des formes par la citation, l'image renvoie le spectateur à des formes déjà identifiées. Cela en permet la lecture (ex. : la figure d'Hercule, de la déesse faisant sa toilette, etc.). La pratique citationnelle en design recoupe cette attitude mais elle pose également d'autres questions.

Par ce travail sur la réactualisation par le design, nous souhaitons engager une forme de résistance face à la disparition des œuvres de l'antiquité et à leur agonie progressive. Nous voulons instituer une forme nouvelle de réception des œuvres de l'antiquité qui constituent un riche répertoire dont nous pouvons encore nous inspirer par le biais du design.

Nous observons l'intérêt d'artistes contemporains pour l'art antique et la présence de plusieurs formes de productions artistiques et culturelles s'inspirant des œuvres de l'antiquité en usant de procédés citationnels, afin de recréer des œuvres selon les formes artistiques contemporaines.

La présence de l'antiquité ne s'arrête pas seulement à l'art contemporain destiné à un public restreint et averti, mais se manifeste aussi dans des formes d'expression qui visent la culture de masse, telles la mode, les jeux vidéo, les séries, le cinéma, l'art vidéo, la bande dessinée, la publicité les médias, etc.

Dans le cadre de la présente recherche, il nous a paru intéressant d'envisager la thématique du retour à l'antique par la citation et ce, dans une double perspective : d'une part réactualiser certaines œuvres antiques (notre corpus de mosaïques romaines de Tunisie), d'autre part, à partir d'une interprétation de formes préexistantes (les bijoux représentés sur les mosaïques) par un designer, créer une forme modélisable se rapprochant le plus possible des modèles et des techniques de la bijouterie antique.

Nous considérons qu'un designer, pour créer, doit toujours se fixer un point de départ. Ce point de départ peut être un message à véhiculer, une image à interpréter, une idée, une action préméditée et étudiée comme un projet. Le rôle du designer n'est plus seulement la

conception de produit mais aussi l'amélioration de ce qui existe, le fait de le revisiter, de le récréer afin de s'approcher et de cibler le plus possible le public. Son inventivité est donc basée sur l'amélioration de la communication d'un déjà-là dans un but spécifique.

Dans le cas de notre recherche, ce point fixe, ce déjà-là, ce sont les mosaïques romaines des musées tunisiens. Notre objectif est d'étudier les conditions de leur réactualisation pour leur donner une seconde vie par une action citationnelle qui produise toutefois une démarcation par le style, le genre, l'effet, les mediums par rapport aux mosaïques sources.

La citation est une forme de réitération d'un préexistant à faire renaître, selon les conditions contextuelles, formelles, techniques et mentales actuelles ; une approche design permet de construire une médiation entre le passé et le présent en effectuant des transformations formelles et sémantiques capables de s'accommoder du présent et de l'actuel. Le geste de l'approche s'élabore dans une modélisation utilisant le collage et le montage (incrustation) à partir d'un fragment, d'un déjà-là. La création d'une forme en trois dimensions apparaît alors capable de renouveler le regard du public sur l'artefact antique que nous étudions : la représentation en mosaïque de bijoux.

Les transformations opérées sur la copie photographique modifient et détournent le système originel de représentation de la mosaïque sans le déstabiliser. Elles créent ainsi une nouvelle lecture iconographique disposant d'un nouveau potentiel de sens et d'interprétation – dont l'essor des « Visual Studies »[136] montre la richesse.

Cette approche manifeste ainsi un changement de nature dans ce que nous qualifions aujourd'hui de design. Le design n'est plus la simple production de formes mais également la construction d'un cadre contextuel de perception des objets.

La reprise effectuée par l'acte citationnel de l'image source à travers des mediums différents est pour nous une nécessité. D'une part en rapport à la sacralité des œuvres des musées qui nous interdisent de les toucher, d'autre part face à l'ancienneté de la technique et à la grandeur des pavements, qui nous obligent à entreprendre un processus de réactualisation à partir d'une copie photographique de l'artefact. Cette procédure s'applique

[136] Deluermoz Quentin, Fureix Emmanuel, Charpy Manuel, Joschke Christian, Le Men Ségolène, McWilliam Neil et Schwartz Vanessa, « Le XIXe siècle au prisme des *Visual Studies* », *in : Revue d'histoire du XIXe siècle*, URL : http://journals. openedition.org/rh19/4754; DOI: 10.4000/rh19.4754, p.141. Consulté le 30 avril 2020. « *Les* Visual Studies, *qui se sont développées en parallèle à la révolution des technologies numériques, et à la transformation de la sphère culturelle qui en résulte, se sont principalement intéressées à l'analyse de la prolifération des formes visuelles dans la société contemporaine* ».

à toute forme de réactualisation des artefacts archéologiques et muséaux par la pratique citationnelle.

Toutefois, nous aurions pu travailler à partir d'autres médiums pour la représentation des artefacts archéologiques et muséaux : formes de représentation virtuelle, hologrammes ou d'autres formes de représentations liées aux techniques actuelles. Toute forme de réactualisation ne peut s'effectuer directement sur les œuvres archéologiques et muséales sauf sous formes d'applications qui ne touchent pas à l'intégrité de l'objet.

Cependant, toute réactualisation renvoie toujours à des pratiques relevant de la citation. Les transferts citationnels par les mediums actuels changent littéralement l'aura et la valeur de l'image source. La mosaïque, en tant qu'œuvre appartenant à l'histoire de la science et de l'art, chargée d'une valeur et d'une sacralité muséale, se transforme, par le biais de la copie, en une œuvre reproductible non conventionnelle, marginale, désacralisée, vulgarisée par rapport à l'œuvre source originelle.

Notre objectif est de démontrer la possibilité de réactiver des artefacts originaires par le biais d'autres médiums et de rendre possible leur appropriation dans un contexte diffèrent, selon une pratique et une vision personnelle. Il s'agit de créer un mélange entre la valeur scientifique et historique et une autre, actuelle, plus accessible et dynamique.

La reprise de l'image complète d'un pavement de mosaïque dans des mediums différents ouvre des possibilités dans les modes de composition et d'expression, sur la nature des contenus et dans la structure même de la représentation, en effectuant un passage du bidimensionnel au tridimensionnel. Château Dominique étudie les raisons des choix de médiums. Ils ont pour but « *de renverser l'ordre habituel : au lieu de chercher à comprendre le nouveau sur la base de l'ancien, il faut chercher à comprendre l'ancien sur la base du nouveau* »[137].

Ces changements de mediums impliquent des mutations majeures entre l'image source et l'image créée, dans les formes d'expression, les genres, les styles, les effets, l'espace, le temps et le public cible, ainsi que son degré d'implication dans l'œuvre. Cette réactualisation des œuvres des musées facilite leur accessibilité à un public plus large. Elle permet qu'elle ne soit plus limitée aux classes sociales aisées ni au seul public d'initiés.

Le travail de réactualisation par la citation participe donc aussi d'une élaboration d'une stratégie de transmission « sociale » des œuvres. Cela implique une refonte sociale du statut

[137] Château Dominique, « Le postulat du majeur et l'ontologie de l'œuvre d'art », *in :* ROQUE, Georges (dir.), *Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en art*, Paris, Jacqueline Chambon, 2000, p.287.

des œuvres muséales et de leur présentation dans le cadre du musée. La réactualisation contribue donc non seulement à faire revivre les œuvres et les musées mais sert à toucher un plus large public et à renouveler les goûts et l'esthétique d'une société. Une telle réactualisation s'opère par la désacralisation, en adaptant les œuvres de l'histoire de l'art aux médiums actuels et par une socialisation des formes artistiques, en les rendant plus ouvertes et disponibles pour la masse populaire.

Sur le plan formel ou plus exactement plastique, ces remaniements par des changements de mediums impliquent des transformations matérielles visibles – et c'est le cas dans le cadre de notre recherche. En effet, le passage dans la représentation de bijoux du bidimensionnel au tridimensionnel implique un changement dans la structure matérielle des deux images.

La copie de la mosaïque par le medium photographique implique la dissolution de l'œuvre unique dans la répétition à l'infini. C'est d'ailleurs pour répondre à cette question de la répétition de la forme par la standardisation des modes de production que le design est né. La standardisation devait alors répondre aux techniques de production industrielle et permettre l'accès aux objets à valeur d'usage pour une large population. Cette standardisation a développé une esthétique moderniste rationalisée.

La standardisation ne vise plus actuellement à une réitération de la forme matérielle des objets, mais plutôt à leur disponibilité, aussi bien dans leur usage que dans leur appropriation. Le design élabore donc des dispositifs qui construisent aussi des contextes autres d'objets.

La modélisation tridimensionnelle d'un fragment retiré de l'image source et contenant la représentation d'un bijou puis son montage et sa réinsertion dans la copie de l'image source permet une économie de production qui rend accessibles des formes rares – de ce fait, l'unicité de l'objet a tendance à se dissoudre. Le processus citationnel par le biais de différents mediums permet la création d'une œuvre inédite, délivrée de son contexte formel d'origine ; elle change structurellement, stylistiquement et expressivement.

Nous pensons que le travail de réappropriation du patrimoine universel de l'art et de l'esprit permet un échange que nous qualifierons de constructif entre les formes anciennes et les formes de représentations actuelles. Cet échange renvoie à la conception de Walter Benjamin de l'image dialectique ouvrant à de nouvelles perspectives et significations politiques et esthétiques.

Des lors, l'approche de réappropriation de l'héritage du passé est basée sur une forme d'exploration des relations formelles, stylistiques, thématiques entre différentes disciplines, divers courants artistiques et esthétiques d'époques différentes. Ces interactions entre des formes et des objets du passé dans le présent sont établies par la pluralité et l'hybridité de modes d'expressions qui créent une œuvre inédite. Elle se tient à distance sur le plan formel et structurel de l'objet originaire. L'objet ainsi créé est une forme nouvelle, mise à disposition d'un public plus élargi.

Ce réemploi de motifs du passé dans le présent provoque nécessairement une déviance et un écart par rapport à l'objet d'origine. Ces écarts représentent la forme de distanciation du citateur et l'acte concret de son travail de réinterprétation et de réappropriation citationnelle. Comme l'écrit Lupien Jocelyne, « [p]*lutôt que de mettre en évidence la figure de l'autre, la citation, tel un repoussoir, place celui qui cite en avant-plan de la représentation* »[138].

Ce décloisonnement entre le passé et le présent crée une nouvelle alliance, fondée sur une correspondance entre les éléments assurant par ce redéploiement la pérennité des œuvres du passé, notamment dans notre recherche des artefacts archéologiques et muséaux et leur mise à jour et mise en valeur par les modes de représentations actuelles. Le travail de citation donne une œuvre nouvelle, hybride, anachronique faisant appel à un passé réactualisé selon le langage de l'époque contemporaine, assurant ainsi son assimilation par le grand public.

- Conclusion de la partie II

Pour appréhender notre échantillon d'artefacts archéologiques dans la perspective d'une médiation et d'une transmission design, nous avons été amenée à l'analyser selon les trois approches.

En effet, un artefact archéologique subit plusieurs passages depuis son exhumation jusqu'au moment de sa conservation et de son exposition dans une institution muséale. Au cours de ces changements, s'opère une transformation de son sens, de son statut, de ses rapports aux autres objets.

[138]Lupien Jocelyne, « *Citer l'autre pour mieux se représenter dans les arts visuels* », *Citer l'autre,* Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 2005, p. 162.

L'analyse de ces changements est importante pour effectuer une approche design ; comprendre les moments de vie d'un artefact archéologique est primordial pour aller vers un moment design.

L'approche archéologique de l'artefact se construit selon une fin scientifique et historique. Dans cette étape, l'artefact devient un document, une trace qui permet d'apporter des éléments de connaissance, scientifiques et historiques. Cette étape prépare le passage de l'artefact brut vers les institutions muséales.

De l'enfouissement à la découverte, l'artefact acquiert un statut juridique et scientifique irréversibles, nécessaires à l'établissement de sa valeur scientifique et, par la suite, à sa légitimation au sein du musée. L'institution muséale se charge alors de conserver l'objet et de faire le choix de son exposition dans le musée. Sa place dans une exposition est déterminée selon sa valeur scientifique et l'importance de ses qualités esthétiques. C'est une phase décisive dans le devenir et l'identité de l'artefact archéologique : son intégration dans les collections d'un musée est une forme de sacralisation et d'auratisation.

Cependant, dans le contexte de la collection, l'artefact est intégré à une classification muséale ; il devient une donnée qui perd son entité concrète ou première pour devenir un élément de connaissances et parfois une œuvre d'art destinée à être observée en tant que telle. L'objet passe d'une invisibilité, du fait de son enfouissement, à une visibilité par l'exhumation, puis à une visibilité par l'exposition. Ce changement charge les artefacts archéologiques de diverses significations et fonctions nécessaires au processus de patrimonialisation.

De ce fait, il est nécessaire, dans le processus d'appropriation et de réactualisation entrepris sur l'échantillon, de connaître et d'intégrer les données élaborées par les approches archéologique et muséale.

L'approche design de création permet de créer de l'effet sur le public par le biais d'une narration différente des autres approches (archéologique et muséale) ; elle autorise la réactualisation d'objets patrimoniaux, tels les mosaïques romaines de Tunisie.

Les mosaïques romaines doivent donc être lues comme des objets créateurs de sens. D'abord, parce que la mosaïque est une représentation comportant en elle des significations et des valeurs ; ensuite parce qu'elle contient des représentations d'objets qu'il faudra étudier – nous nous focaliserons, dans ce travail, par exemple, sur l'objet bijou.

L'approche archéologique et muséale nous a amenée à travailler avec un outil conceptuel particulier, la citation. Car ce concept en appelle à une forme d'appropriation par

un fragment décontextualisé de l'ensemble du texte ou de l'œuvre d'art. La citation permet ainsi une désacralisation de l'œuvre unique originelle.

Citer, c'est également se référer à un élément ; la citation donne au lecteur le moyen d'accéder à un système de référence qui ouvre un dialogue et un échange au travers des époques. Ce point est essentiel dans le cadre de notre approche design de réappropriation des artefacts archéologiques. Ce qui fait donc de la citation une pratique contemporaine : citer engendre une intervention, une réutilisation, une réactualisation, une réécriture. Citer devient un des actes de la création. En utilisant une matière déjà-là (le contenu de la citation) la citation engage un processus de re-visitation d'une œuvre préexistante sous une forme et une approche nouvelle. La citation participe de l'économie du montage que la modernité instaura comme pratique artistique.

Notre pratique citationnelle s'inscrit dans la démarche design que nous souhaitons engager. Elle interroge la valeur documentaire des mosaïques par la photographie et par l'agencement des images et elle permet d'élaborer un objet qui se distingue et se détache selon des dispositifs design comme, lorsque nous citons, le fait d'utiliser des guillemets.

Reste donc à montrer comment cette pratique citationnelle se déploie dans la mise en œuvre de notre projet. C'est cette tâche que nous allons effectuer dans la troisième partie de cette thèse.

Partie III :

Réactualisation et médiation par les dispositifs design

Dans la première partie de cette thèse, nous avons présenté notre problématique générale, les questions de recherche et la mise en contexte de ce travail. La deuxième partie a traité l'artéfact archéologique comme support de l'approche design par le recours au concept de « la citation ».

Nous allons, dans cette troisième et dernière partie, développer le projet pratique de réactualisation et de médiation design. Nous allons proposer et appliquer trois dispositifs de transmission par le design.

Ces trois propositions design de transmission sont établies sur la conception de dispositifs par le design graphique, sous la forme de l'édition de trois livrets d'images ; un dispositif de transmission par le numérique par le biais d'un QR code qui renvoie à une page internet où le public peut consulter et voir le travail, et une transmission par le dispositif scénographique qui consiste dans la conception d'une exposition en grand format des portraits des personnages de mosaïques avec l'incrustation des bijoux modélisés en 3D.

Cependant, avant de présenter la réalisation de ces trois dispositifs de transmission, une étape de préparation plastique est nécessaire à la réalisation concrète de ces trois formes de transmission design. Cette étape consiste en une modélisation 3D des bijoux représentés à partir des échantillons de mosaïques sélectionnés. Cette étape de modélisation 3D a été réalisée par un spécialiste, mais elle a été précédée de tout un travail de recherche, de préparation technique et plastique ainsi que d'un travail de recoupement et de collecte d'informations et des données relatives à chaque modèle de bijou.

Ce travail de médiation et de mise à disposition d'un artéfact archéologique et muséal selon des dispositifs design de transmission est différent des dispositifs de la science de l'archéologie et des institutions muséales.

Ces dispositifs de transmission instaurent une organisation de significations propres au design pour rendre accessibles et pour accéder à la valeur esthétique, artistique, design des bijoux dans les mosaïques.

Certes, durant tout le projet, nous ferons appel, à chaque fois que cela s'avérera nécessaire, à des spécialistes d'autres domaines. Nous pensons, en effet, que ce projet

design de réactualisation est par nature pluridisciplinaire, puisqu'il touche d'autres domaines et spécialités. Il y a donc nécessairement une collaboration avec les spécialistes des autres disciplines. Cela participe au bon déroulement du projet et assure un bon résultat.

Tout l'enjeu de la pluridisciplinarité réside dans le fait d'articuler et d'adopter les apports de différentes disciplines et le savoir-faire de plusieurs spécialistes pour l'aboutissement du projet selon un point de vue propre au designer. Ce concept de pluridisciplinarité permet au designer de comprendre et de relier des éléments hétéroclites, de les mettre en application tout en les reformulant selon une vision spécifique.

C'est pour cette raison que, dans notre projet, nous avons utilisé et emprunté des concepts théoriques à d'autres disciplines mais aussi des savoir-faire pratiques de spécialistes d'autres domaines.

Chapitre 1 :

La reformulation plastique de l'objet bijou

L'application de notre processus de transmission design se doit de suivre un cheminement plastique afin de pouvoir établir une restitution interprétative de l'objet bijou représenté sur l'échantillon des mosaïques romaines de Tunisie.

A cette fin, déterminer l'aspect formel, plastique et esthétique de chaque objet bijou est essentiel. Cette visée amène à construire une démarche méthodique dont l'horizon est d'aboutir à une restitution 3D des bijoux des personnages.

Le point de départ de cette démarche implique d'obtenir une bonne représentation de notre objet. La photographie numérique nous permettra d'avoir une copie photographique des trois pavements de mosaïques, échantillons du projet.

De cette copie, nous allons extraire et prélever le fragment comportant le personnage paré de bijoux. Ce prélèvement fragmentaire servira de base de travail ; sur lui va s'opérer un agrandissement des détails pour approcher l'aspect formel de chaque bijou. L'interprétation est d'abord une observation visuelle. Puis, elle devient figuration, par l'utilisation du dessin qui permet de suivre les contours et les couleurs de la représentation du mosaïste. A ce stade, nous avons obtenu une représentation figurative de l'objet (forme, couleur, etc.)

Cette figure va servir aux recoupements opérés avec des sources textuelles et visuelles (bijoux romains dans les musées ou représentations de bijoux sur les portraits du Fayoum ou les bustes de Palmyre, contemporains de notre échantillon) pour préciser l'aspect et le rendu.

III.1.1. Le procédé photographique

Les trois pavements de mosaïques sur lesquels nous allons travailler sont exposés dans les musées. Ce sont, comme nous l'avons évoqué auparavant, des images en tesselles de pierre qu'il nous est impossible de manier, de déplacer et d'utiliser directement.

En effet, les pavements, dans leur état initial, ne permettent pas une manipulation directe et facile en raison de leurs dimensions, de leurs caractéristiques mais aussi leur statut auratique d'artéfact archéologique et muséal. Comme ces images mosaïquées constituent le support de notre travail pour le volet pratique de la problématique de cette thèse, nous avons dès lors réfléchi à une forme de reproductibilité technique capable d'assurer une

reproduction, une multiplication et un rapprochement de l'objet en lui-même. L'outil le plus adéquat pour ce faire est sans conteste la photographie.

L'image numérique permet en effet d'obtenir un support de travail de bonne qualité pour chaque pavement ; ce sont donc les images photographiques qui serviront de support aux propositions que nous allons effectuer.

Le design est, selon nous, une discipline qui doit mobiliser d'autres disciplines plastiques, techniques et scientifiques. Notre projet de réactualisation et de transmission par le design est de fait un projet pluridisciplinaire qui fait appel à plusieurs spécialistes d'autres disciplines. Pour les prises de vue, nous avons travaillé avec un photographe[139] professionnel, de manière à obtenir un support de travail techniquement et esthétiquement correct.

Les photographies numériques des trois pavements constituent la base de tout le travail pratique de notre projet. La qualité des photographies est dès lors essentielle pour la suite des étapes du projet et pour son bon déroulement. En effet, ce projet est basé essentiellement sur une réactualisation et une transmission sur et par les images. Les images constituent le langage commun que nous utilisons pour transmettre un certain nombre d'informations, mais aussi pour engager un regard esthétique sur les bijoux des mosaïques. Toutes les étapes pratiques préparatoires au projet final de réactualisation ainsi que les trois dispositifs design de transmission sont ainsi élaborés à partir des images photographiques. La qualité des images photographiques participe ainsi de la qualité finale des rendus.

La photographie est alors à la fois un document (elle porte des informations, des descriptions) et un matériau de travail (elle sert de matière première à l'élaboration d'autres formes). Il faut rapprocher ici le rôle de la photographie de celui du dessin dans le travail du designer. Elle permet une prise de notes, une esquisse des formes et la construction de l'écriture du projet.

C'est d'autant plus important dans notre projet que sa visée n'est pas simplement de produire une forme esthétique agréable mais de développer une médiation à l'égard des bijoux portés dans les mosaïques. Le rôle de la qualité des prises de vue photographiques des mosaïques engage les étapes préparatoires au projet de réactualisation.

[139] Abdelmoula Ahmed, photographe professionnel et graphiste de formation, diplômé de l'ESTED

- Première étape du travail photographique : la prise de vue générale de l'ensemble de la mosaïque

L'image photographie doit être précise, nette et frontale pour que la perception visuelle de la mosaïque soit la plus objective possible. Ceci permet d'avoir le même niveau de visibilité de tous les éléments d'un pavement. La bonne qualité des photographies permet d'avoir une copie, une reproduction imprimée de l'œuvre muséale. Le dispositif photographique nous garantit un effet de réel iconique et de ressemblance par rapport à l'œuvre.

Ce type d'image photographique a été largement utilisé dans les pratiques scientifiques et les pratiques documentaires. La frontalité permet de neutraliser les points de vue subjectifs et fait de l'image un objet manipulable et étudiable[140], comme l'affirme Lugon Olivier dans le propos suivant : « Netteté *maximale, cadrage simplifié, de préférence frontal et centré, statisme, impersonnalité appuyée, répétitivité* »[141].

Ces images ont joué un rôle important dans les pratiques de communication engagées par le design dans le premier tiers du vingtième siècle (Moholy-Nagy- *la nouvelle photographie, la nouvelle objectivité)*. Il s'agit d'abord, avant de travailler l'image, d'en proposer une version « objective ». A ce moment-là, la photographie sert à documenter le projet et à trier les éléments qui serviront à la construction des propositions de dispositifs.

- Deuxième étape du travail photographique : l'extraction du sujet et l'apparition d'un registre d'image – le portrait

Dans un second temps, les photographies de pavements serviront à l'étape d'extraction de portions et de fragments contenant le personnage paré des bijoux qui sont l'objet de notre recherche. Sur chaque vue d'ensemble photographique des pavements de notre sélection, un travail de recadrage est réalisé afin d'en extraire le fragment où se trouve figuré le personnage paré de bijoux.

Ainsi, à partir de la photographie générale du pavement, on obtient une autre image. Ce fragment représente le portrait du personnage de la mosaïque et il va ensuite servir le travail de restitution des bijoux représentés. La bonne qualité des premières images (vue

---

[140] Lugon Olivier, *Le Style documentaire d'August Sander à Walker Evans, 1920-1945*, Edition Macula, Paris, 2001, pp. 119-122. « *La conversion de Strand aux caractéristiques de la Straight Photography se fait sur la précision et le dépouillement de la photographie de tout superflu. Ceci se manifeste par l'abandon d'un espace avec point de fuite en profondeur au profit d'un espace frontal, sans "fuite". Michael Fried analyse ce changement (*Le Modernisme de Manet, *Paris, Gallimard, 2000) par le fait de présenter l'œuvre dans un face-à-face avec le spectateur* ».

[141] Lugon Olivier, « L'esthétique du document » dans GUNTHERT André, POIVERT Michel, *L'art de la photographie, des origines à nos jours*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2007, p. 397.

d'ensemble de la mosaïque) autorise ce deuxième niveau de construction et permet de décontextualiser le personnage de la situation représentée dans la mosaïque.

En somme, l'image devient déjà une première proposition de travail : nous passons de la scène ou de l'action de la mosaïque à une vision plus restreinte sous forme de portrait. Ce changement d'échelle (extraction d'un fragment) et de registre (passage d'une scène à un portrait) permet alors de resserrer le regard et de le centrer sur les rapports du corps humain avec les objets de parure. Il est alors important de ne rien perdre en qualité et en précision dans l'image, et pour cela, la haute résolution des prises de vues numériques autorise facilement ces changements d'échelle.

L'image initiale sert alors à extraire de l'ensemble qu'elle donne à voir (l'image de la mosaïque tout entière) des éléments visuels chargés d'information, de savoirs que les dispositifs auront à engager. Elle sert aussi à initier le travail de restitution vers sa signification et son horizon.

Cette image n'est plus simplement un document ou un matériau pour le travail (même si elle le reste), mais elle devient une image esthétique stimulant une compréhension visuelle. On pourrait dire que cette image photographique devient une image documentaire[142], alors que la première image était une image document.

La première est considérée comme image document car, dans cette image, l'outil photographique est mis à disposition d'un sujet principal : elle sert à enregistrer mécaniquement et objectivement la réalité du sujet photographié. Seuls le sujet et les détails d'ordre historique, archéologique et scientifique sont importants et sont photographiés. Didi-Huberman Georges explique ce principe de photographie document dans les propos suivants :

> « *Il est frappant de constater qu'au cœur de ces grands débats dont le modelé d'historicité était l'enjeu, c'est à une technique visuelle bien précise qu'auront été systématiquement confiées les procédures de « preuves » ou de mise en « évidence » des faits scientifiques. Cette technique est la photographie, bien sûr. Son rôle apparaît si crucial qu'elle accompagne, en fin de compte, la grande explosion de l'objectivité qui marquera tout à la fois l'apogée et la mise en déroute du positivisme* »[143].

[142] La photographie comme document, comme preuve, comme source d'information, ce sont par exemple les photographies prises par les archéologues lors de fouilles ou lors de l'étude des artéfacts archéologiques. Contrairement à la photographie comme image documentaire, elle se fait dans l'intention de faire connaître, de documenter un patrimoine et d'en garder une trace tangible et informative.

[143] DIDI-HUBERMAN Georges, *Atlas ou le gai savoir inquiet – L'œil de l'histoire 3*, Les éditions de Minuit, Paris, 2011, p.206.

Cette approche de la photographie document implique un renvoi, une référence à la source d'information et d'études ; en somme, elle illustre des travaux scientifiques. La photographie documentaire revendique et affirme son indépendance (tout en conservant un rapport au réel) et sa valeur artistique ; elle n'est pas outil pour quelque chose mais elle est le sujet principal. Ce type de pratique de l'image photographique rejoint les pratiques photographiques de certains designers du début du XXe siècle (Moholy-Nagy, Rodchenko…). Ce courant, Lugon Oliver le décrit en ces termes :

> *« La notion de documentaire a bénéficié au long du XXe siècle d'un prestige constamment renouvelé, des milliers de photographes s'en sont emparés pour qualifier leurs pratiques, l'accolant à des images et à des projets extrêmement disparates »*[144].

- Troisième étape du travail photographique : la focalisation ou la vue de détail sur les bijoux

Ensuite, à partir de ce portrait du personnage avec bijoux, va se dérouler l'étape du traçage de l'aspect formel du bijou. C'est là où l'interprétation et l'imagination du designer vont jouer un rôle important pour l'élaboration d'une restitution des bijoux. On comprend là encore l'importance de travailler avec des prises de bonne qualité pour permettre une vision nette, précise et détaillée des objets : contours, aspects, couleurs, etc.

Le travail interprétatif de restitution des bijoux représentés nécessite un support photographique de très bonne qualité afin de pouvoir se rapprocher le plus possible de l'objet et ainsi de pouvoir observer et interpréter l'aspect matériel et formel de chaque bijou figurant sur les portraits sélectionnés. La première observation porte sur la détermination de l'aspect formel des bijoux (les contours, les formes géométriques). Ce travail implique une certaine interprétation.

En effet, les formes représentées dans les mosaïques sont contraintes par le matériel utilisé ; la tesselle de pierre est un élément quadrangulaire et les formes plus molles et plus souples (cercle, ovale, sinuosités), si elles sont perceptibles visuellement à une certaine distance, ne sont pas effectivement représentées par le mosaïste. Le détail photographique complète les informations visuelles mais de manière lacunaire.

Le designer doit donc se servir de la photographie comme d'un croquis pour approcher la forme la plus pertinente. Il doit également à ce stade comparer les formes représentées aux formes contemporaines de la mosaïque. Ce travail se fonde sur une lecture

[144] Lugon Olivier, « L'esthétique du document », *in :* André GUNTHERT, Michel POIVERT, *L'art de la photographie, des origines à nos jours*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2007, p. 358.

de l'image photographique (puisque, rappelons-le, la mosaïque n'est pas un objet aisément manipulable).

Cette étude morphologique se fonde sur l'étude des photographies de détails mais également sur les photographies de portraits, pour avoir une perception à la fois proche et distanciée de la forme globale du bijou étudié.

La deuxième observation consiste à discerner correctement les types de matériau et de pierreries des bijoux. Il faut analyser avec précision les photographies de détail et, en interprétant les couleurs des tesselles utilisées volontairement par les mosaïstes de l'époque romaine pour suggérer la facture et les matériaux des bijoux, établir une typologie des matériaux utilisés pour la réalisation des bijoux.

Toutes ces raisons légitiment notre choix de faire appel à un photographe professionnel. Notre projet nécessite des images de bonne qualité pour pouvoir asseoir les interprétations et les propositions de restitution. Seul un photographe professionnel peut adapter sa pratique photographique aux contraintes que nous venons d'exposer. Le photographe sera capable de nous proposer une image claire, nette et précise susceptible de supporter les ajustements d'échelle nécessaires aux niveaux de lecture que nous venons d'exposer. Il garantit aussi, par son travail, le passage à des formes plus esthétiques des images.

Chacune de ces étapes est nécessaire pour comprendre certains enjeux :

- L'image réelle de la mosaïque n'est pas, dans le cadre de notre projet, une image accessible et disponible. Notre travail doit donc se faire sur des documents intermédiaires : sources primaires de l'archéologie, sources secondaires historiographiques, sources muséographiques… A ces sources, le designer dans son travail doit en ajouter une autre qui leur est complémentaire : la source photographique. Elle participe de la documentation du projet et elle autorise le designer à construire des interprétations qui serviront à la restitution d'un état possible de l'objet.

- Le travail du designer n'est pas simplement un travail de création. Il s'agit plutôt ici d'un travail de re-création (ce que nous désignons aussi par réactualisation) de formes incomplètes. Le designer doit donc en comprendre les enjeux. Les étapes d'élaboration des images photographiques sont l'occasion de questionner la situation de l'objet – du bijou – dans le contexte général de l'image mais également dans son contexte singulier.

- Dans les étapes que nous venons de décrire, le designer développe une pratique, et dans le même temps, il déploie une conception théorique du design en relation avec la notion de document, de documentaire… Cela rejoint certaines réflexions d'Hal Foster sur les pratiques contemporaines de l'art et du design : pour saisir son propre objet de travail, l'artiste ou le designer doit impliquer des méthodes et des approches qui viennent d'autres disciplines.

- Enfin, il est intéressant de constater que les étapes du travail photographique amènent le designer à faire varier et à moduler son regard : entre un regard de vision générale à une vision plus détaillée. Ces niveaux de regard sont amenés par la relation à l'image photographique.

  Nous comprenons donc la nécessité de produire des images photographiques comme un moment fondamental dans l'élaboration du projet. Mais ces images ont un rôle dans sa mise en œuvre lorsqu'il s'agit de proposer une restitution numérique en 3D des objets.

- La quatrième étape : dépassement de la photographie par la modélisation et l'incrustation

  Enfin, nous passons à l'étape de la modélisation et de l'incrustation des bijoux en 3D sur l'image de la mosaïque. Cette étape aussi requiert une bonne qualité photographique pour pouvoir remanier les prises de vue à l'aide des différents logiciels de modélisation et de scénarisation et ce, afin d'obtenir l'image finale des portraits des personnages de mosaïques avec les bijoux incrustés.

  Tout ce travail de préparation du projet de restitution nécessite un support photographique nécessaire à l'aboutissement final du projet avec trois dispositifs design de transmission : dispositif graphique, dispositif numérique et dispositif scénographique.

  Le dispositif graphique ou d'édition consistera dans la réalisation de petits livrets relatifs au projet, avec les images du pavement et du fragment extrait. Il est par conséquent important pour ces livrets d'avoir des images de qualité destinées au grand public.

  Il en va de même pour le dispositif numérique par le biais d'un QR Code qui renvoie à une page internet constituée essentiellement d'images du projet. Là aussi, la qualité des images joue un rôle important, pour que la mise à disposition des contenus puisse se faire à distance.

  Enfin, il en va de même pour le dispositif scénographique, qui consiste dans la mise en scène des portraits des mosaïques avec les bijoux incrustés dans un espace d'exposition dans le musée ou en dehors des institutions muséales. Tous ces éléments nécessitent le

recours à un photographe professionnel pour obtenir des photographies de bonne qualité. C'est un impératif déterminant pour l'aboutissement d'un travail respectueux de la valeur archéologique et patrimoniale des mosaïques.

Le dispositif photographique est donc nécessaire pour le déroulement de tout le processus de réactualisation. Il sert de fondement à ce projet et il est le support sur lequel nous allons travailler – d'où l'importance de l'agencer de la manière la plus proche possible de l'œuvre originale (la mosaïque), comme un substitut à la mosaïque elle-même.

Cette reproduction mécanisée de la mosaïque facilite le travail et la manipulation de l'image dans et en dehors du musée. Walter Benjamin écrit à ce propos que « *la reproduction mécanisée assure à l'original l'ubiquité (le fait d'être présent partout à la fois ou en plusieurs lieux en même temps) dont il est naturellement privé*[145] », et c'est exactement ce dont nous avons besoin pour réaliser le travail de réactualisation des mosaïques. Le dispositif photographique permet aussi d'effectuer deux modalités de travail. Le premier correspond au passage du pavement de mosaïque exposé dans le musée à une image ou une reproduction photographique du pavement. Ce premier passage de l'image en mosaïque à une image numérique engendre un changement de matériau, de support, de technique et de dimensions.

Le second passage s'opère par un recadrage de la photo numérique de la mosaïque – ou du substitut du pavement de mosaïque – pour extraire un nouveau support d'image avec uniquement le personnage paré de bijou(x), et là aussi se produit un changement de format et de contenu.

Car, cette nouvelle image, qui faisait partie intégrante d'un pavement de mosaïque, se trouve extraite de son contexte. Elle forme alors une nouvelle image qui porte les traces de l'image d'origine. C'est une photographie avec un contenu, une symbolique et un format différents de l'original, ce qui se confirme dans les propos de Nelson Goodman : « *D'un autre côté, une photographie n'est pas unique. L'image photographique constitue un système symbolique multiple* »[146] et, grâce à la multiplicité du système symbolique des images photographiques des trois mosaïques, se construit le projet de design de transmission qui vise à donner vie à ces artéfacts du passé.

---

[145] Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, (dernière version de 1939), Œuvres III, Paris, Gallimard, 2000, p.42.

[146] Goodman Nelson, *Manières de faire des mondes*, Ed. Gallimard, France, 2006, p.76.

Figure 6. La Néréide et les Amours (crédit photo Abdelmoula Ahmed)

Figure 7. Le couronnement de Vénus par deux centauresses.

(Crédit photo Abdelmoula Ahmed)

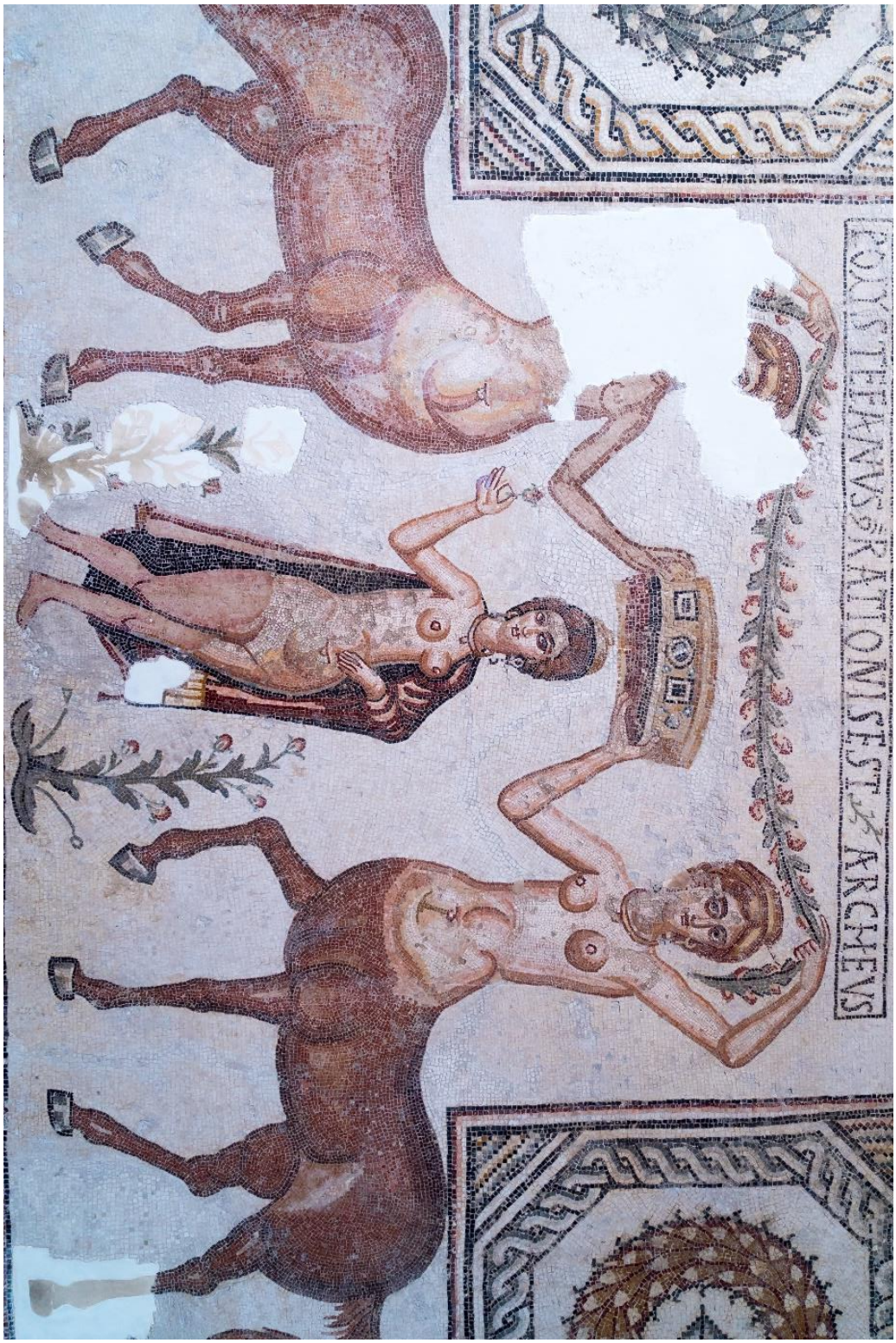


Figure 8. Le triomphe de Dionysos. (Crédit photo Abdelmoula Ahmed)

III.1.2. Recadrage, extraction et prélèvement d'un fragment

Après l'étape de prise photographique des pavements des trois mosaïques romaines de Tunisie par un photographe professionnel, vient l'étape du recadrage et de l'extraction d'un fragment photographique avec le personnage paré de bijoux.

Il s'agit alors de procéder à un choix de recadrage pour prélever de la photo du pavement entier le fragment adéquat. Ce recadrage fait partie des étapes de construction du support de travail pour la réalisation du projet final.

L'action de recadrage ou, plus exactement, du rognage, comme indiqué dans les logiciels graphiques, est une opération qui consiste à supprimer une partie d'une image numérique dans le but d'accentuer des détails.

Cela permet aussi d'adapter l'image aux différents usages graphiques utiles pour élaborer un projet. Le choix du recadrage est effectué en fonction de la problématique de recherche, des nécessités techniques et plastiques du projet pratique mais aussi en fonction de l'esthétique.

En ce qui concerne le choix du recadrage selon les critères définis par notre problématique de recherche, il est déterminé par la seule extraction d'un des personnages représentés, celui qui est paré de bijoux, sur le pavement de mosaïque. En effet, le reste de l'iconographie des pavements ne nous concerne pas, du moins dans le cadre de cette étape du travail.

Car comme nous l'avons déjà expliqué dans la problématique de ce projet de réactualisation design d'un artéfact archéologique, nous ne prenons comme objet que la restitution des bijoux représentés sur les mosaïques romaines de Tunisie.

Néanmoins, il reste une multitude de détails et de données iconographiques dans les mosaïques romaines qui pourraient servir à d'autres projets de réactualisation. En nous focalisant essentiellement sur le bijou, nous souhaitons ouvrir des perspectives pour de nouvelles formes de projets de réactualisation, avec pour thèmes d'autres détails iconographiques de l'époque romaine ou autres.

Les nécessités techniques et plastiques qui ont dicté le choix du recadrage sont essentiellement basées sur la mise en exergue des bijoux, des détails de l'aspect formel et des couleurs des tesselles qui font référence aux matériaux. Ainsi, avons-nous opté pour un recadrage au format portrait de chaque personnage. Cela nous a permis de réaliser des agrandissements pour une visibilité optimale des bijoux des différents personnages figurant dans les mosaïques choisies.

Ce nouveau fragment est donc le résultat non seulement d'un recadrage et d'une extraction mais aussi il implique automatiquement l'opération d'un agrandissement pour pouvoir observer les bijoux. Cet agrandissement est nécessaire pour cerner le bijou représenté, objet de notre problématique.

En effet, dans le pavement d'origine, il formait un élément qui participait de l'ensemble de l'iconographie et nous ne pouvions pas bien le voir en détail. L'agrandissement du fragment et le choix du format portrait est de ce fait nécessaire pour ce travail, puisque le bijou constitue l'élément essentiel du projet de restitution design.

Dans l'étape suivante, il s'agira d'interpréter l'aspect formel et les matériaux correspondant à chaque bijou réalisé non plus par un mosaïste, mais par un orfèvre.

Enfin, pour un recadrage qui satisfasse à nos exigences esthétiques, nous l'avons travaillé en référence aux portraits funéraires du Fayoum. En effet, ces peintures constituent un ensemble exceptionnel de portraits de défunts provenant de l'Egypte romaine et datés du Ier aux III-IVème siècles après J.-C. Ces peintures funéraires regorgent de représentations de bijoux de l'époque romaine et constituent donc une source d'informations très importante pour notre travail de recoupement, de comparaison, de rapprochement avec les bijoux représentés sur les mosaïques romaines de notre corpus appartenant à la sphère géographique tunisienne. Nous estimons qu'une comparaison de nos modèles de bijoux avec des bijoux provenant d'autres contextes géographiques est légitime, car les mêmes types de bijoux étaient portés dans tout l'empire romain.

Nous pensons que le format portrait est le choix qui convient le mieux à la finalité de ce projet de transmission. Ce format permet d'avoir des portraits de personnages isolés et particuliers, plus ou moins indépendants de leur contexte d'origine et de leur fonction dans l'iconographie générale du pavement. Ils acquièrent alors une entité propre qui renvoie du même coup à leur source d'origine. Ce nouveau support au format portrait est donc extrait et séparé de la représentation à laquelle il appartenait. Ce portrait constitue désormais une entité autonome.

Cependant, il continue de porter les traces de sa source et à faire référence à son support d'origine que sont les mosaïques romaines. C'est exactement ce que nous voulons construire : avoir un nouveau support de travail qui renvoie nécessairement le spectateur à son support d'origine. Cette source à laquelle il appartenait constitue un monde et un contexte diffèrent du monde que nous concevons avec les nouveaux matériaux que nous

utilisons et par le biais de plusieurs dispositifs. Mais il continue toutefois à y faire référence, ce qui rejoint l'analyse de Goodman Nelson :

> « *Pour faire un monde à partir d'un autre, il faut souvent procéder à des coupes sévères et à des opérations de comblement, à l'extraction véritable de vieux matériaux et à leur remplacement par de nouveaux. Notre capacité à laisser échapper est virtuellement illimitée, et ce que nous appréhendons, ce sont habituellement des fragments significatifs et des repères qui nécessitent des compléments massifs.*[147]

Le portrait nous permet de faire ressortir les détails mais aussi de rendre les personnages romains disparus présents. En recadrant une image, nous produisons un sens, nous exprimons une subjectivité et une intention. Cette intention, c'est de faire revivre les personnages des mosaïques en dehors du seul cadre et contexte de leur origine. Cette nouvelle photographie extraite du pavement est liée à la problématique de notre recherche – celle de la réactualisation des mosaïques romaines de Tunisie par un travail de restitution des bijoux représentés selon un dispositif design de transmission. Notre fragment photographique constitue un support à notre travail. Il représente un échantillon photographique de la mosaïque d'origine, *une* copie ou *la* copie d'un fragment du pavement que nous avons choisie nous-même. Ce choix implique que nous avons-nous le sommes approprié pour le réactualiser et le recréer.

Nous avons réalisé par la suite des tirages de chaque fragment de photographies extrait des pavements. Cette étape nous a permis de disposer d'un support de travail final : ce sont des portraits de personnages parés de leurs bijoux sur lesquels se déroule la prochaine étape qui consistera à étudier et déterminer l'aspect formel des bijoux.

Cette étape de restitution de l'aspect formel des bijoux se fonde sur un travail de recoupement avec les différentes représentations de bijoux en provenance d'autres provinces romaines, mais aussi avec des bijoux originaux de l'époque romaine, venant des trésors et de tombes, datés ou exposés dans les musées. Ce travail de recoupement, de comparaison, de collecte de toutes ces données, permet de reconstruire et de restituer approximativement les différents aspects des bijoux. C'est l'une des spécificités de notre projet, elle permet de légitimer le travail de citation et de réactualiser par le design un objet historiquement passé.

---

[147] Goodman Nelson, *Manières de faires des mondes*, Gallimard, France, 2006, p. 32.

Il s'agit d'un enjeu important dans le contexte actuel. Le design ne se nourrit pas uniquement d'innovation tournée vers l'avenir, il réinstitue, réactualise le passé. D'où l'importance de la notion de la citation, comme le fait de redonner du sens à une proposition passée dans un contexte inédit. Cette étape d'extraction ou de rognage du fragment des trois personnages des mosaïques se présente pour chaque pavement de mosaïque ainsi :

- **<u>La mosaïque du couronnement de Vénus</u>**

- **La première étape : extraction d'un fragment**

Dans le pavement de mosaïque intitulé « *Le couronnement de Vénus* », nous avons trois personnages féminins. Elles sont toutes les trois représentées parées de bijoux. Mais, faute de moyens et de temps, nous ne pouvions pas travailler sur les trois personnages, aussi avons-nous jugé légitime de nous limiter à un échantillon, estimant qu'il serait à même de supporter l'idée générale de notre travail de restitution.

Nous avons donc décidé d'extraire seulement le personnage de Vénus, en raison de son statut de déesse. Le fragment extrait représentant la déesse Vénus se trouve dans le cadre surligné en rouge sur la photographie du pavement. Toute la silhouette de Vénus est extraite dans un fragment à part.

Figure 9. La mosaïque du couronnement de Vénus par les deux centauresses avec le cadre en rouge du fragment à extraire
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen)

- **La deuxième étape** : **recadrage**

Après extraction, nous avons obtenu cette image de la déesse Vénus debout et nue. Cette première phase ne nous permet pas de procéder à la détermination de l'aspect général et formel des bijoux. Cette image est en effet essentiellement dominée par le corps de la déesse Vénus, et les bijoux ne représentent qu'un des détails parmi d'autres dans l'iconographie générale. Nous avons donc dû opérer une deuxième extraction pour obtenir seulement le portrait de la déesse. Le cadre rouge délimite les contours du deuxième fragment que nous avons extrait.

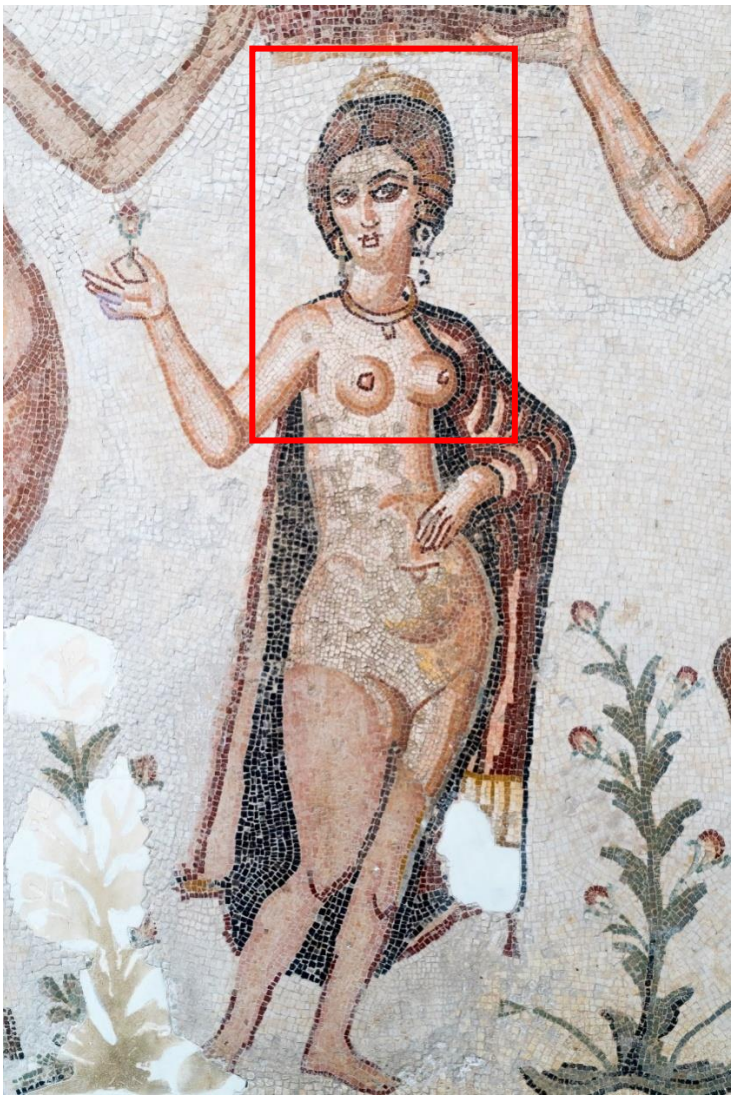


Figure 10. Le premier fragment extrait avec la déesse Vénus et le cadre rouge définit les contours du deuxième recadrage du fragment à extraire
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen)

- **La troisième étape : le fragment final**

Le résultat de cette deuxième extraction est une image en format portrait de la déesse Vénus. Le format du fragment nous permet de voir clairement les bijoux, tout en conservant le visage de la déesse avec son regard, les caractéristiques de ses traits et les ornements qui mettent plus en valeur son visage. Ce format est idéal et en parfaite adéquation avec les enjeux et perspectives de notre projet de transmission.

Figure 11. Le fragment final extrait avec le portrait de la déesse Vénus
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction du fragment Drira Hanen)

- **<u>La mosaïque du triomphe de Dionysos</u>**

- **Première étape : extraction du fragment**

Dans le pavement de mosaïque du triomphe de Dionysos, nous avons plusieurs éléments. C'est un très grand pavement avec une multitude de détails et plusieurs figures féminines parées de bijoux tout autour de la scène centrale, représentant le triomphe de Dionysos. Nous avons remarqué que s'y trouve, de part et d'autre de la scène centrale, la personnification de deux saisons, l'hiver et le printemps.

Nous avons choisi de faire porter le travail de restitution sur le portrait de la personnification du printemps, parce que les bijoux y sont imposants. Le buste de la personnification du printemps se trouve dans le cadre surligné rouge qui marque les contours du premier fragment que nous avons extrait. Le buste du printemps se trouve inscrit dans un médaillon de la mosaïque.

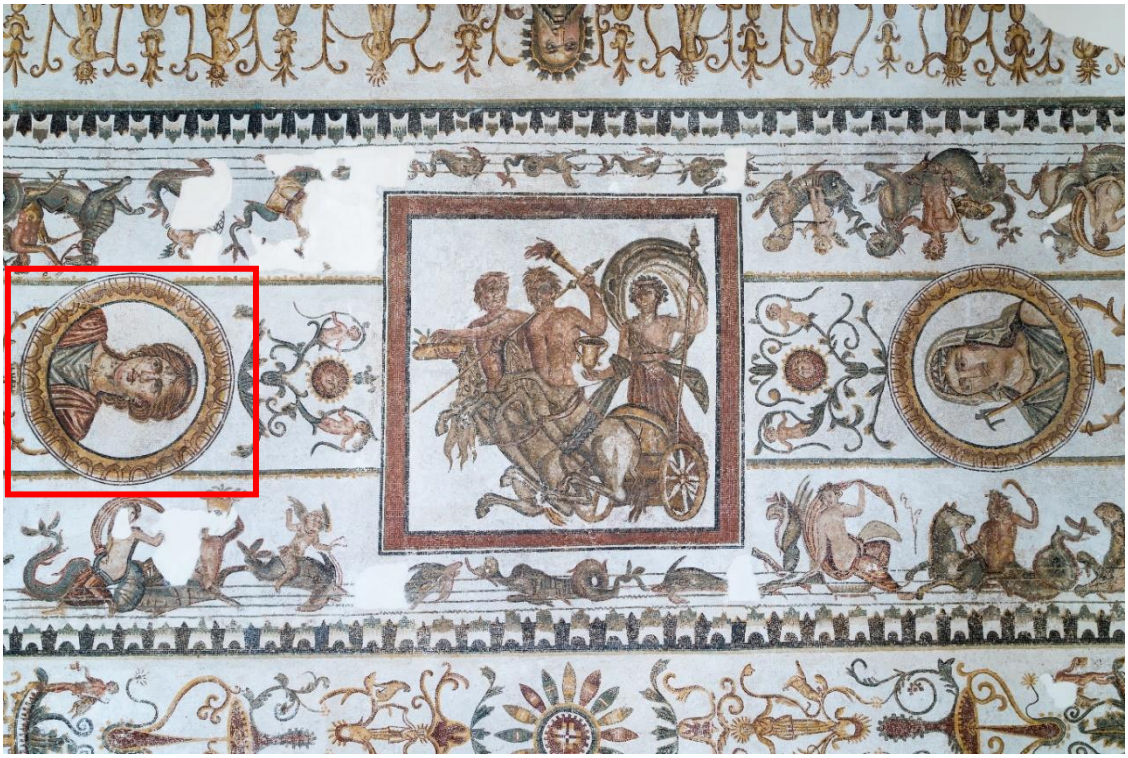


Figure 12. La mosaïque du triomphe de Dionysos avec le cadre en rouge qui définit le contour du fragment du buste du personnage à extraire
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen)

- **Deuxième étape : recadrage**

Nous avons obtenu, après une première extraction, une image avec le buste de la personnification du printemps inscrit dans un des médaillons. Nous avons opté pour un recadrage afin de prélever ce médaillon qui donne une certaine connotation au portrait. Notre but est de n'extraire que le personnage en format portrait, comme nous l'avons mentionné plus haut en renvoyant pour le choix des recadrages aux portraits du Fayoum.

Le médaillon dans l'ensemble de la mosaïque n'a qu'une fonction et un effet décoratifs dans les demeures des Romains. C'est comme un tapis, et ce médaillon est un artéfact décoratif dont usent les mosaïstes dans les pavements. Dans le recadrage surligné en rouge, nous délimitons les contours de notre extraction finale pour faire de ce motif décoratif un véritable portrait du printemps sans autre détails.

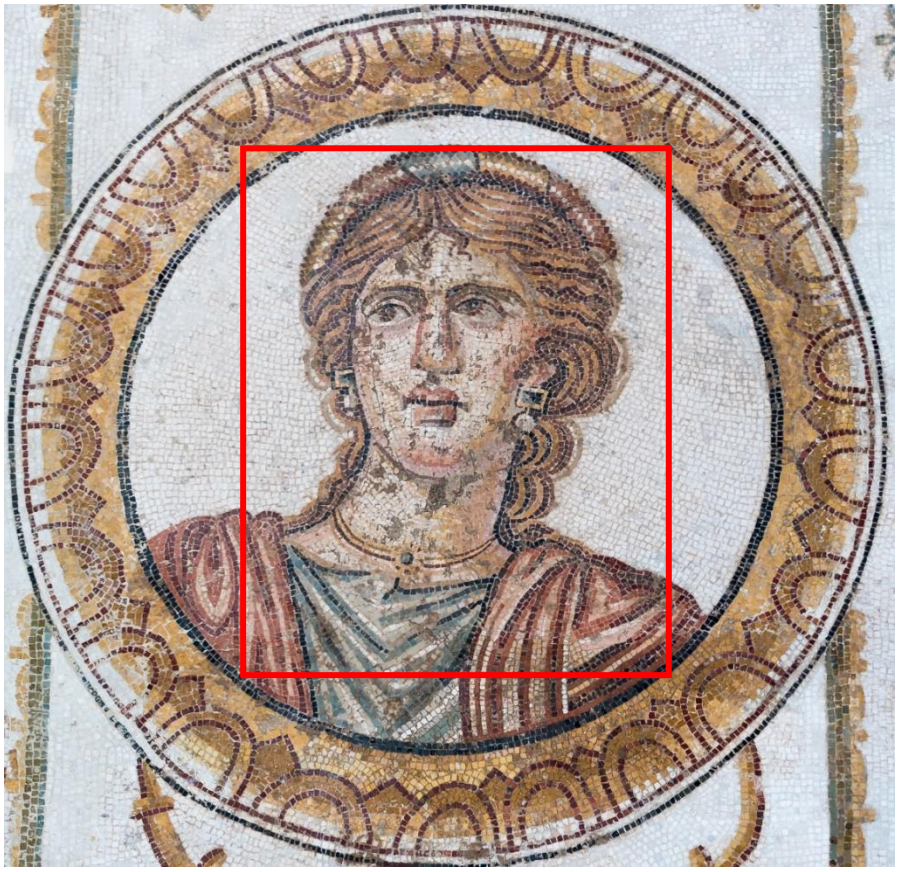


Figure 13. Le premier fragment extrait avec le personnage de la personnification du printemps et le cadre en rouge relatif au recadrage final
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen)

- **Troisième étape : le fragment final**

La figure représente le résultat des étapes précédentes d'extraction et de recadrages successifs. Nous obtenons une image en format portrait de la personnification de la saison du printemps. A partir de cette image, le visage du personnage avec tous les détails tels que la coiffure, l'accessoire des cheveux mais aussi, et le plus important pour nous, ses bijoux, apparaissent de manière évidente. Nous pouvons bien discerner la forme, les parties composantes et les couleurs des boucles d'oreilles. Quant au collier, nous pouvons voir son aspect général ainsi que les couleurs de quelques matériaux qui permettent d'avoir une idée sur sa facture. Nous pouvons dire que là aussi ce format est le plus adapté pour la suite du projet de restitution et de réactualisation.

Figure 14. Le fragment final avec le portrait de la personnification du printemps (crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen)

- **<u>La mosaïque de la Néréide</u>**

- **Première étape : extraction**

La mosaique de la Néréide appartient à l'un des nombreux fragments de forme polygonale d'une grande mosaïque qui représente des scènes marines. La Néréide se trouve dans un fragment à part, au milieu des flots, avec seulement un putto. Ce fragment est déjà un extrait lors de sa découverte par les archéologues. En revanche la photographie prise par le photographe ne nous donne pas une visibilité et une accessibilité au personnage, et plus particulièrement aux bijoux. Donc nous avons procédé à un recadrage pour nous rapprocher davantage des détails de la Néréide. Le cadre surligné en rouge délimite les contours du fragment que nous avons extrait pour la suite du travail de restitution. Ce recadrage est nécessaire parce que, en l'état la photographie, ne nous a pas permis de bien voir le portrait du personnage et les détails de son bijou.

Figure 15. La mosaïque de la Néréide
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage Drira Hanen)

- **Deuxième étape : le recadrage du fragment final**

Après avoir resserré le cadre autour du portrait de la Néréide, nous nous sommes vue contrainte de supprimer l'*influa* qu'elle tient dans les mains pour pouvoir bien mettre en exergue les détails de son visage et de son large collier, serti de plusieurs pierres, selon les couleurs des tesselles utilisées par le mosaïste. Cette image finale rend plus visible ce type de collier, qui est d'un modèle particulier. Nous pouvons déjà, grâce à ce recadrage, en percevoir la forme générale, les dimensions et la présence de plusieurs pierres précieuses de couleur verte.

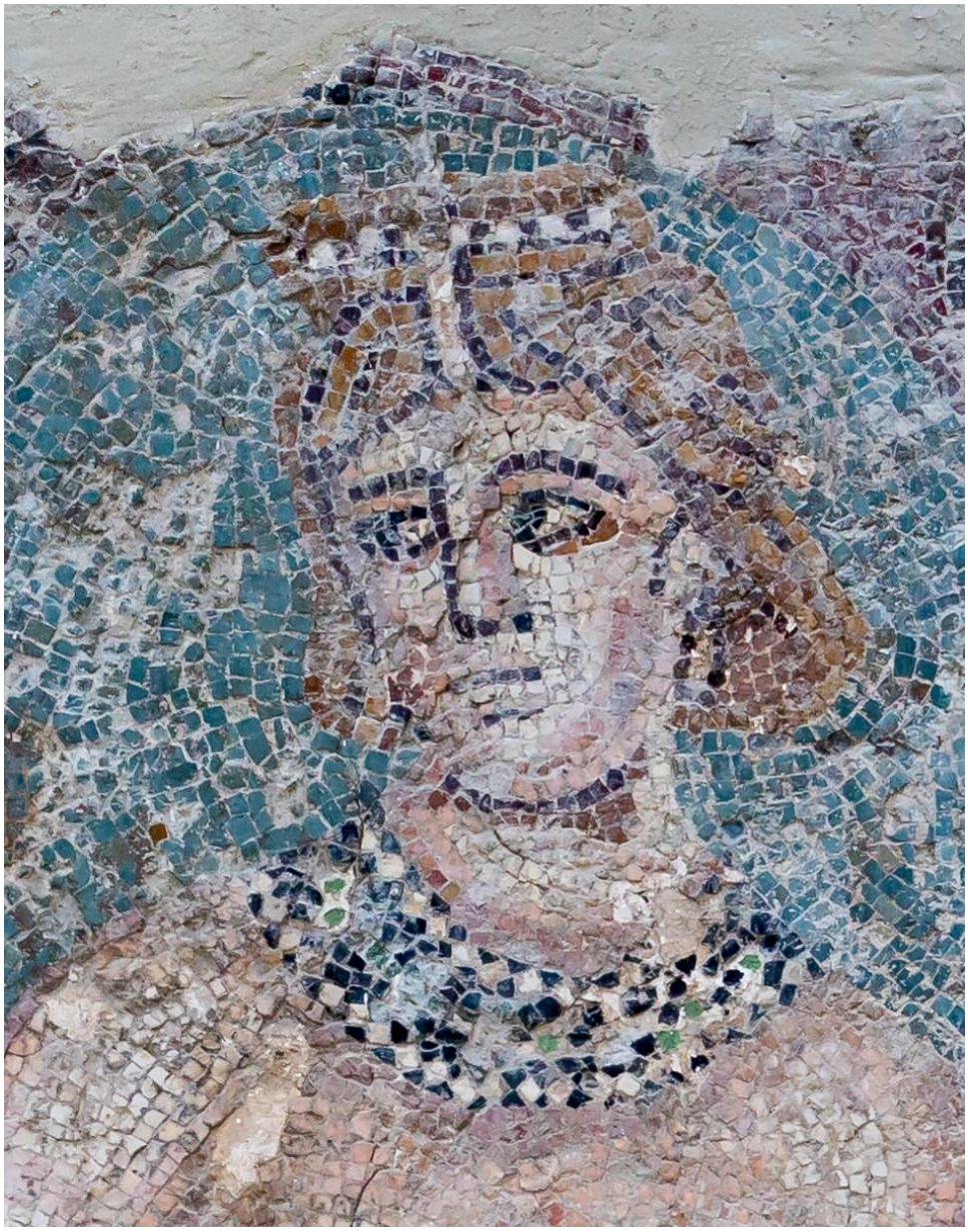


Figure 16. Le fragment final avec le portrait de la Néréide
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen)

III.1.3. Définition de l'aspect formel des bijoux

La deuxième étape de notre travail portait sur le recadrage, au sein des pavements de mosaïque photographiés, des personnages parés de bijoux de manière à leur donner le format de portrait.

La troisième étape sera, à partir de ces portraits, de construire l'interprétation de la forme générale des bijoux représentés. Cette étape nécessite un tirage sur papier des portraits choisis comme support de travail pour procéder à l'observation, au traçage de l'aspect formel et à la détermination des matériaux des bijoux des mosaïques.

En effet, une fois réalisé un tirage de chaque portrait des personnages des mosaïques (la déesse Vénus, la personnification du printemps et la Néréide), nous avons procédé par étapes.

A. Le volet théorique d'interprétation de l'aspect formel des bijoux

Dans la première partie, nous avons observé et étudié les images ; dans la deuxième, nous avons réalisé des croquis préparatoires des portraits parés de bijoux. A partir de ces premières esquisses et croquis, nous n'avons pu obtenir ni un résultat probant ni un rendu satisfaisant au niveau de la forme générale du bijou.

Ce résultat nous a toutefois permis dans, une troisième étape, d'effectuer un travail de recherche pour affiner les comparaisons et nous référer aux formes que nous avions produites sur la base de bijoux antiques. A la suite de la phase d'observation, nous avons alors opté pour une autre méthode. Nous avons placé sur chaque portrait un papier calque et, au crayon mine, nous avons tracé le contour de la forme générale de chaque bijou en suivant le tracé des tesselles.

Nous avons alors pu obtenir la forme générale approximative de chaque bijou. En suivant le contour des modèles représentés, nous avons obtenu un schéma approximatif de ce que pouvait être le modèle porté. En effet, la forme quadrangulaire des tesselles de mosaïques ne permet pas d'obtenir une représentation précise des détails et ne donne pas une idée exacte sur les modèles et les spécificités des bijoux.

Cependant, l'observation attentive des représentations nous a aidée à approcher l'aspect formel général des bijoux. Ainsi, pour les colliers, nous avons pu discerner s'il s'agissait d'un collier court, long ou d'un sautoir ; s'il était composé d'une seule chaîne ou

de plusieurs, s'il comportait un pendentif au milieu ou non et sa taille, s'il était de forme circulaire ou ovale, s'il était serti d'une pierre ou de plusieurs pierres précieuses.

Pour les boucles d'oreilles nous avons pu déterminer, grâce à l'observation, la longueur et la largeur, ainsi que les différentes parties ou les éléments qui les composent. Nous avons aussi essayé de voir les formes et l'aspect général des modèles, ainsi que la taille et la forme des pierres qui les composent et parfois, à partir des couleurs de tesselles, la nature de la pierre précieuse insinuée par le mosaïste.

L'étape de l'observation est certes importante, mais elle ne permet pas une entière interprétation des modèles des bijoux. Elle permet une approche visuelle générale de l'objet, la catégorisation d'un certain nombre de ses qualités formelles plastiques, l'identification de certains éléments matériaux et techniques. C'est un regard attentif porté sur l'objet pour en établir les caractéristiques les plus manifestes.

Le regard de l'observateur est un regard scrutateur. Mais, en raison de l'objet de notre observation (les pavements de mosaïque fabriqués à partir de tesselles), les informations ne pouvaient qu'être lacunaires. Nous avons obtenu un aperçu général des bijoux mais pas une vue précise.

Le passage par le dessin est alors nécessaire pour élucider avec plus de finesse et de pertinence les détails formels de chaque modèle. Le dessin sert à expérimenter les formes possibles résultant de l'observation ; il permet également de préciser les contours.

Dans cette perspective, on retrouve le rôle du dessin comme esquisse (propositions en constructions), comme épure (enlèvement du superflu) mais surtout comme élaboration des futures propositions de restitution. La fonction du dessin dans les arts plastiques est bien, notamment en design, de pouvoir construire des hypothèses sur la forme la plus probable et la plus vraisemblable des objets.

En ce sens, ce travail de dessin nourrit les propositions faites par un designer et engage une certaine conception de l'objet représenté ; en somme, le dessin fonctionne comme une première proposition de restitution à partir de l'interprétation issue de l'observation. Ce rôle du dessin est important dans la démarche d'un designer. Le passage par le dessin, avec ses contraintes, pousse le designer à faire des choix, à exprimer un point de vue sur l'objet. Le dessin pense l'objet.

En effet, en prélevant et en agrandissant le fragment, il nous a été possible d'avoir plus de visibilité par rapport aux détails de la forme et de la couleur des matériaux des bijoux représentés. En délimitant les formes globales des bijoux à l'aide du dessin sur papier calque,

nous avons pu cerner les contours des bijoux avec plus de précision : le tracé a servi de guide pour leur conférer une certaine forme.

Dans la phase d'observation, nous avons aussi pu relever d'autres détails, tels que les matériaux et la nature des pierres précieuses. Ce travail s'est établi à partir des couleurs utilisées par les mosaïstes romains, qui se servaient de tesselles colorées pour faire référence à telle pierre précieuse ou tel matériau. Ainsi, à titre d'exemple, la présence de tesselles de couleur jaune or sur la représentation des bijoux implique probablement que le matériau premier du bijou est de l'or ; la présence de tesselles rouges et vertes renvoie probablement à l'émeraude ou au grenat.

Mais toutes ces observations et ces interprétations restent de l'ordre des probabilités qu'il faut manier avec prudence. En effet, il ne s'agit pas de déduction mais d'induction. Le travail de déduction, s'il appartient à la phase d'observation, se fonde sur l'établissement de comparaisons avec des bijoux retrouvés de l'époque contemporaine aux mosaïques.

L'induction est une forme de pensée par tâtonnement – le dessin est cette manière de produire différents essais de lecture et d'interprétation pour aboutir d'abord à une restitution puis à une réactualisation. Cette pratique de l'observation et du dessin renvoie à une certaine logique de création dans les pratiques du design. Les modèles une fois précisés, nous avons procédé à un travail de comparaison et de recoupement. Il a été jugé nécessaire de faire des recoupements pour guider et fonder nos interprétations des bijoux représentés et, ainsi du même coup, conforter nos choix.

Au cours de cette troisième étape, nous aurions souhaité collaborer avec un spécialiste des bijoux de l'époque romaine mais, malheureusement, en Tunisie, ce n'est pas encore un sujet qui passionne les archéologues. Nous nous sommes donc tournés vers les études iconographiques des mosaïques romaines de Tunisie éditées par quelques spécialistes. Elles nous furent utiles pour corroborer certaines de nos propositions, mais en tant que telles, ce ne sont que des descriptions iconographiques qui donnent peu de précisions sur le bijou, sa spécificité, s'il était à la mode de l'époque ou s'il était plus porté par Vénus ou autre personnage illustre.

Les descriptions des archéologues nous ont aidée dans l'interprétation des couleurs des tesselles, afin de déterminer les matériaux, les aspects formels – mais elles ne documentaient pas suffisamment les détails techniques spécifiques de la bijouterie romaine. La limite des savoirs disciplinaires scientifiques est de ne pas ou peu accorder assez d'importance à ce que nous pourrions désigner ainsi, l'histoire des techniques esthétiques

des modes de production d'objet. Peut-être, est-ce là un apport du design aux autres champs disciplinaires : réfléchir, pour les établir, aux formes sensibles instituées par des modes de production d'objet.

Cet apport renvoie à notre conception du design comme espace ouvert collaboratif et participatif. Nous avons donc dû, à ce stade, constituer notre propre catalogue de référence et effectuer recoupements et comparaisons. Nous avons collecté les photographies des bijoux réels exposés dans les musées, tels le Louvre, le British Museum, etc. ; nous avons aussi collecté des informations et des images de livres de bijoux antiques que nous avons pu consulter lors de notre visite en France, dans le cadre de la convention de co-encadrement avec l'École Supérieure d'Art et Design de Saint-Etienne.

Nous avons eu la possibilité de consulter, à la bibliothèque de l'INHA, des manuels spécialisés sur les bijoux antiques. Lors de ce travail de recherche, notre attention a été attirée par deux pratiques de représentation des bijoux : les portraits du Fayoum et les bustes des femmes de Palmyre, qui sont d'époque romaine. Ce travail de recherche et de recoupement nous a aidée à percevoir les ressemblances avec nos modèles et, de là, à élaborer une interprétation et une restitution des bijoux représentés sur les mosaïques, au plus près possible des modèles et de la facture correspondant à l'époque de leur production. Le travail de recoupement a consisté dans la recherche de similitudes avec les bijoux des musées et des références figurées des portraits du Fayoum et des bustes de Palmyre.

Il s'agit de fait d'une opération de comparaison visuelle. Nous l'avons étoffée d'un travail de recherche sur des références textuelles dans les sources ou dans les livres spécialisés pour appuyer nos choix et les légitimer. Grâce à ce travail de recherche comparative, nous avons pu préciser et parachever les détails des bijoux dans nos interprétations. Une fois apportées les précisions et les corrections nécessaires sur la forme des bijoux, leur modèle, les matériaux et les différents détails issus du travail de recoupement, nous avons procédé au volet du traçage technique et des mesures pour préparer le travail de restitution 3d des bijoux.

Pour chaque modèle choisi, nous avons réalisé un dessin technique comportant toutes les cotations utiles. Cependant, les mesures déterminées restent de l'ordre de l'interprétation visuelle sur ce que nous avons pu voir et observer sur les mosaïques, sur le dessin du papier calque et par les comparaisons et recoupements avec des modèles antiques réels. Ces mesures sont également déterminées selon les normes ergonomiques et les guides universels des bijoux.

Les dessins techniques comportant les mesures effectuées, nous avons réalisé des croquis en couleurs pour chacun des modèles de bijoux. Ces croquis sont nécessaires à l'étape suivante de restitution, pour déterminer les couleurs, les matériaux et les pierres de chacun des colliers ou boucles d'oreilles. Cette étape a aussi été réalisée, comme les précédentes, sur ce que nous avons pu observer et étudier sur les mosaïques, sur les informations dans les manuels consultés relatives aux pierres et aux matériaux les plus utilisés et prisés à l'époque romaine, mais aussi sur le travail de recoupement et de comparaison réalisés en se référant aux bijoux réels et aux références figurées les plus proches de nos modèles.

Nous estimons que les informations que nous avons pu collecter sont suffisantes pour un travail de restitution et non de reconstitution. Elles deviennent insuffisantes si notre travail avait dû dans la reconstitution des bijoux représentés sur les mosaïques romaines de Tunisie. Notre projet reste une proposition de restitution et non une reconstitution, car la reconstitution demande un travail d'analyses à partir de données purement scientifiques, archéologiques et historiques. Pour reconstituer un objet, il nous aurait fallu obligatoirement travailler avec un spécialiste en archéologie. La restitution est différente. Elle s'approche de la réalité, tout en restant une proposition d'interprétation que les archéologues manieraient avec précaution dans le cas où ils accepteraient de la prendre en considération.

Notre projet est donc une réactualisation et une médiation d'un artéfact archéologique et muséal. Nous considérons que ce travail de restitution fait par un designer dans le but d'un projet de réactualisation patrimoniale est loin d'être d'un travail de reconstitution purement scientifique et archéologique. C'est un projet de mise à disposition d'un artéfact archéologique selon un dispositif design de transmission. Ce processus de transmission s'appuie sur une mise à disposition de l'objet et une activation, comme l'explique Quintyn Olivier :

> « *L'implémentation, plus complexe. Il vient de l'anglais « to implement » : « faire activer », « faire fonctionner », mais il désigne pour nous quelque chose de différent de l'activation. C'est là où nous nous écartons des définitions de Goodman. L'implémentation désigne, en premier lieu, un cas plus général de réinscription fonctionnelle d'un objet dans un nouveau cadre de référence ou dans un nouveau jeu d'interactions* ».[148]

[148] Quintyn Olivier, *Dispositifs/dislocations*, Al Dante, collection : « questions théoriques », 2007, p.37.

Il s'agit bien de produire un nouveau contexte de perception de l'objet, pas simplement de lui rendre son état originel (reconstitution), de lui donner un cadre inédit où il sera à la disposition du spectateur avec certaines informations nécessaires à son appréhension. Selon Golvin Jean-Claude, architecte et archéologue français, premier spécialiste au monde de la restitution par l'image des grands sites de l'Antiquité, la restitution se définit comme suit :

> *« Rendre l'idée d'une chose ancienne. Pour nous, bien entendu, il s'agira de redonner l'idée d'un monument ou d'un site ancien. Or, dire que la restitution (ou acte de restituer) consiste à redonner l'idée d'un monument, c'est dire du même coup qu'elle vise à nous en redonner l'image*[149] ».

Ce qui nous intéresse dans ces propos, c'est le fait de rendre l'idée d'une chose ancienne selon une vision et une approche et par le biais de dispositifs et d'outils actuels. La restitution renvoie à une image, elle produit un imaginaire et ne cherche pas à être l'objet lui-même. Il s'agit bien de lui donner une représentation acceptable, d'en produire, au sens étymologique, une perception esthétique qui renvoie à un cadre et à un contexte. L'acte de restituer nécessite donc la construction de l'idée d'un objet ancien en image. C'est exactement ce que nous mettons en œuvre dans ce travail. Nous avons constitué une documentation sur les bijoux romains puis nous avons scruté les bijoux représentés sur les mosaïques. Pour chacun d'entre eux, nous avons reconstitué une idée de son image.

Évidemment, la restitution de l'idée de chaque image de bijou est soumise automatiquement dans notre cerveau à un recoupement avec tout ce que nous avons collecté comme images de référence des bijoux romains, ce qui permet à chacun de nous d'en construire, à partir de ce qui est fourni, d'en établir une image et un imaginaire actuels. Nous considérons qu'une restitution est une évocation qui fait appel aux indices, aux sources et aux références, mais aussi à l'imagination et à l'intention du restituteur. Il y a donc une part d'incertitude, surtout lorsqu'on manque de preuves indubitables.

Il y a aussi une part d'interprétation subjective qui s'inscrit, certes dans le sensible mais avec un retour et un attachement aux références et aux données historiques d'une époque. Golvin Jean-Claude écrit à ce propos :

> « *Le vrai peut quelquefois n'être pas vraisemblable » : on le sait, mais on n'y peut rien. Une restitution est foncièrement une proposition. Elle est la meilleure*

[149] Golvin Jean-Claude, « L'image de restitution et la restitution de l'image », cours de Tunis, volume I, pp. 2-3. https://rome.unicaen.fr/pdf/COURS1.pdf.

proposition que l'on puisse faire en fonction de l'état de la connaissance du sujet. Elle est discutable et perfectible[150] ».

Chaque restitution est donc une proposition qui peut changer et qui dépend de la vision du restituteur et de son intention. Dans le cadre de notre projet, nous faisons des restitutions dans un but et une finalité totalement différente de ceux des spécialistes. Nous élaborons un travail de restitution dans l'intention d'une réactualisation des mosaïques, en vue d'une transmission.

Le travail de restitution des bijoux dans le cadre de notre recherche s'inscrit dans une forme de réactualisation des images des mosaïques. La restitution devient un stimulant pour le spectateur et elle sert à une réactivation afin de transmettre les conditions de compréhension et de perception de l'objet. Nous renvoyons aux propos de Fleury Philippe qui résument bien le rôle de la restitution dans notre travail :

> « *La restitution a toujours été utilisée comme adjuvant ou comme moyen de la transmission des connaissances sur des objets disparus, endommagés ou difficilement accessibles. Il s'agit en somme, à partir de l'analyse des sources anciennes textuelles, archéologiques ou iconographiques, de reproduire sur des supports variés des outils, des machines, des constructions, des environnements reconstruits d'abord mentalement* ».[151]

La restitution, en somme, nourrit la représentation mentale des objets. Elle active l'imagination et l'imaginaire liés aux objets. Ce que Fleury Philippe correspond à une partie de notre projet de restitution et de réactualisation – il faut encore y ajouter, parce que ce sont des images possibles, que nos propositions sont des constructions ouvertes qui laissent sa part à l'autre.

Cette part ouverte à l'autre réside, dans le cadre d'un projet design, dans un rapport à l'esthétique produite par des anciens et qui est reprise, ressaisie dans le temps présent. A ce stade, tout le travail de préparation à la modélisation 3D est achevé ; nous avons procédé à la constitution d'un dossier pour chaque modèle qui sera restitué. Chaque fichier contient la photo du pavement de mosaïque, du fragment extrait du personnage paré de bijoux, du croquis du personnage, du traçage du bijou sur papier calque, des dessins techniques avec les dimensions et des planches de couleurs pour les matériaux ainsi que des photos références des modèles réels, d'un des portraits du Fayoum ou des bustes de Palmyre qui contiennent

---

[150]Golvin Jean-Claude, « L'image de restitution er la restitution de l'image », cours de Tunis, volume I, p.31. https://rome.unicaen.fr/pdf/COURS1.pdf

[151] Fleury Philippe, « La réalité virtuelle et son intégration dans un projet », *in : Les nouvelles de l'archéologie : la médiation en archéologie*, n°122, 2010, p.7.

des similitudes avec l'un des modèles des mosaïques et qui facilite le travail pour l'étape de modélisation.

Tout ce travail de collecte de photographies et de consultation des manuels a été un apport considérable, mais rappelons malgré tout que notre point de départ fut une observation directe des bijoux réels présents dans nos musées. Nous en avons trouvé très peu d'exemples au musée du Bardo et, dans les autres musées, quasiment aucun. Ceci a rendu cette étape difficile et a créé de l'incertitude sur nos interprétations des bijoux.

B. Le volet pratique de l'interprétation : l'aspect formel, les matériaux et les dimensions des bijoux selon leur représentation sur les mosaïques et les recoupements

Il est temps maintenant de présenter le processus que nous allons suivre dans l'interprétation de l'aspect formel des bijoux. Il s'agit de décrire les trois étapes que nous allons effectuer pour construire une restitution interprétative du modèle final de chaque bijou.

La première consiste dans une approche en deux moments : d'abord l'observation visuelle du portrait du personnage, pour relever des informations sur la forme générale et sur les couleurs des tesselles. Cette phase d'observation est importante car les mosaïstes font référence aux matériaux par les couleurs des tesselles utilisées. Puis, nous passons à l'usage de croquis des bijoux.

La deuxième étape se caractérise par une approche comparatiste qui amène des recoupements entre les modèles figurés par le dessin et les portraits du Fayoum ainsi que les bustes de Palmyre, puis avec des bijoux réels. La dernière enfin consiste en l'élaboration du modèle final de chaque bijou en précisant sa forme, ses couleurs (matériaux) et ses dimensions, de manière à nous rapprocher le plus possible des bijoux réels ou des bijoux représentés sur les portraits du Fayoum ou les bustes de Palmyre.

- **<u>Les croquis du portrait de Vénus</u>**

Figure 17. Le portrait de la déesse Vénus extrait de la mosaïque
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen)

L'image photographique doit être précise, nette et frontale pour que la perception visuelle de la mosaïque soit la plus objective possible. Ceci permet d'avoir le même niveau de visibilité de tous les éléments d'un pavement.

Figure 18. Croquis n°1 du portrait de Vénus sur papier calque avec la forme enveloppante des bijoux.

Figure 19.Croquis n°2 du portrait de Vénus avec interprétation de l'aspect formel des bijoux.

Figures 20.Croquis couleur du portrait de Vénus avec les bijoux : interprétation des couleurs selon les tesselles de la mosaïque.

Premier essai de figuration des bijoux de Vénus pour en déterminer l'aspect formel. Cette approche se fonde sur une interprétation effectuée par l'observation visuelle et le dessin.

- **1ère étape : interprétation du modèle du collier de Vénus selon la représentation sur la mosaïque**

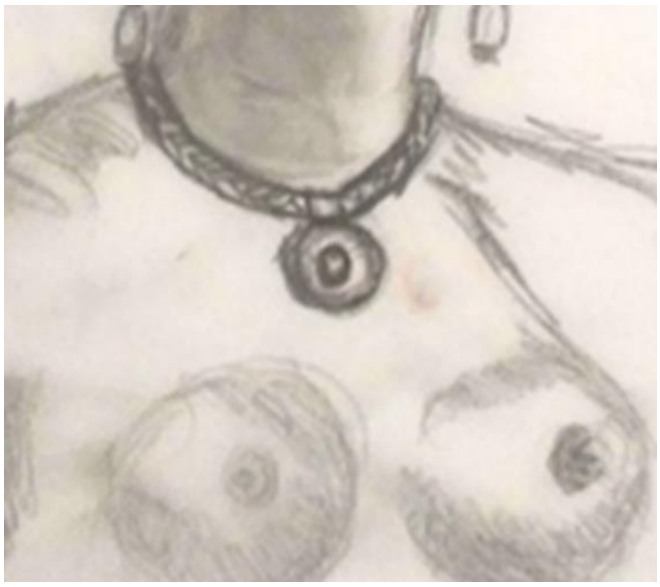


Figure 21. L'aspect formel du collier de Vénus à partir d'une interprétation visuelle et formelle de la représentation sur la mosaïque

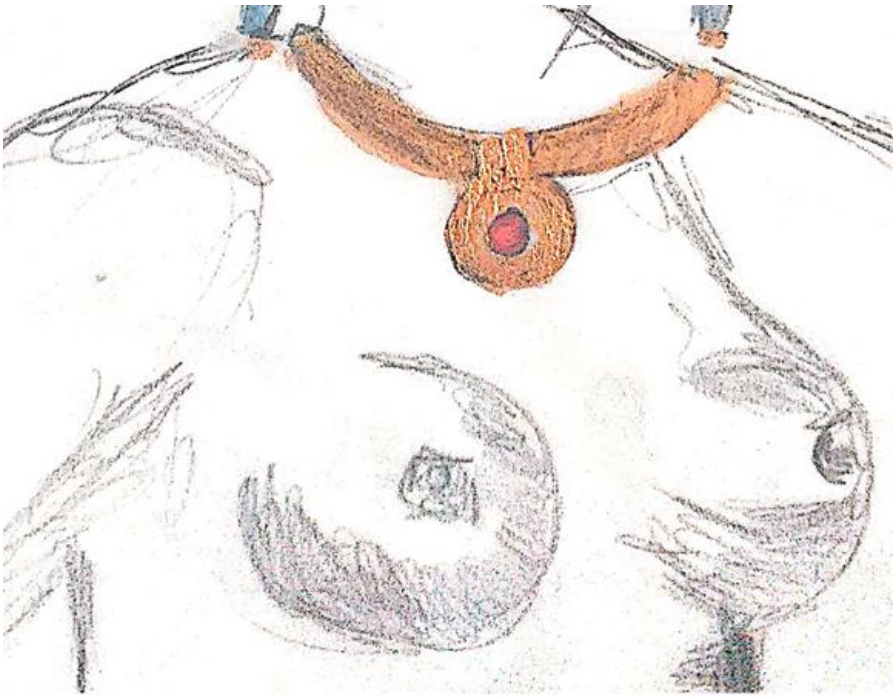


Figure 22. Interprétation des couleurs du colliers selon la représentation sur la mosaïque.

Commentaires :

- La déesse Vénus porte un collier ras de cou et de longues boucles d'oreille. Nous avons suivi la forme des tesselles pour déterminer les formes des bijoux et les couleurs des tesselles pour chaque élément matériel. D'après l'observation et en cernant le contour de la forme du collier représenté autour du cou de Vénus, on obtient un type de collier court, un ras du cou avec un pendentif au milieu.
- Le pendentif représenté sur la mosaïque ne présente aucune particularité ni décor, ni sertissage. La forme du pendentif est indéterminée elle n'est ni totalement circulaire ni totalement carrée.
- La représentation de la chaîne ne fournit aucune information sur sa texture ; en revanche la couleur des tesselles d'un jaune doré fait probablement référence à l'or.
- Nous avons aussi remarqué que la chaîne est large et épaisse, mais sans autre particularité telle la présence de pierres de couleurs ou autres éléments spécifiques.

- **2ème étape : le modèle du collier de Vénus selon le recoupement et la comparaison**

Comme nous l'avons indiqué, notre travail de restitution et d'interprétation des bijoux est basé sur les représentations mosaïquées mais aussi sur une comparaison et un

recoupement avec différents supports collectés comme autant de références, afin de nous aider dans l'étape de la détermination des modèles des bijoux.

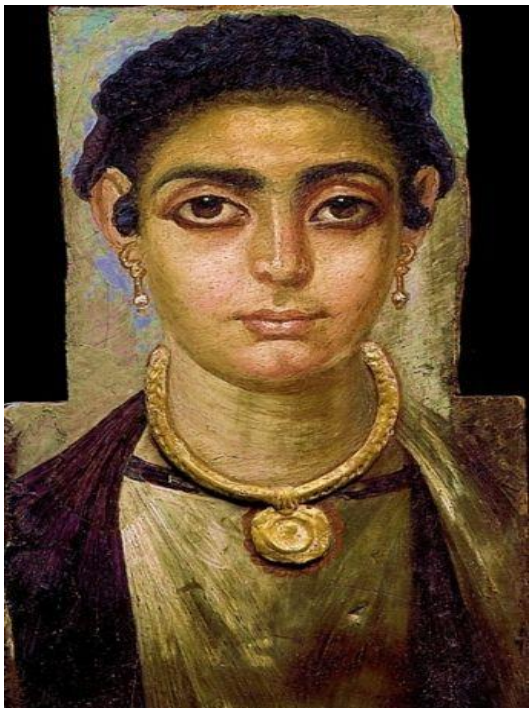


Figure 23. Portrait funéraire de femme du Fayoum, IIème siècle après J.-C. Institut des Arts de Détroit (Etats-Unis).

Figure 24. Buste d'une femme de Palmyre avec plusieurs colliers autour du cou et des pendentifs circulaires suspendus. PENN MUSUEM (Philadelphie Pennsylvanie), galerie de Rome, n°B8904.

Figure 25. Buste de femme de Palmyre. IIème siècle après J.-C. Musée national de Damas, Syrie. Inv. 7444.

Figure 26.Collier en or. British Museum, numéro d'inventaire : EC 245. Provenance ; Carthage. IVe siècle après J.-C.

Figure 27. Parure en or et grenat, Période : hellénistique, Date : 1er siècle après J.-C.

Figure 28.Broche disque en or avec ornements en filigrane et incrustation centrale de grenat ovale – Découvert en Italie – Début du 7e siècle – British Museum.

Commentaires :

- Nous avons comparé le collier de Vénus à l'un des portraits funéraires du Fayoum (fig.23) qui représente une femme parée d'un collier en or avec un pendentif au milieu. Ce modèle s'approche de celui du collier de Vénus.
- Nous avons aussi trouvé un modèle de collier sur deux bustes de femmes de Palmyre (fig.24 et fig.25) qui pourrait correspondre à celui du collier de Vénus.
- Nous avons aussi trouvé deux colliers d'époque romaine et un pendentif qui pourraient nous aider à déterminer le type de chaîne et le pendentif du milieu. (Fig.26, fig.27 et fig.28) sur le collier de Vénus.
- Le collier de la figure 26 provient de Carthage. Ce type de collier à maillons tressés a été porté dans la Tunisie romaine d'où proviennent nos échantillons mosaïques. Ce fait nous conforte dans le choix de ce type de chaîne pour le collier de Vénus.
- Après avoir cherché dans notre répertoire de références, nous n'avons pas trouvé de modèle qui concorde ou qui soit identique à celui représenté sur la mosaïque.
- La représentation par tesselles n'est formellement pas bien déterminée, ce qui ouvre un espace à l'interprétation pour la restitution.
- Des rapprochements ont été faits avec ce que nous avons comme références, à savoir un modèle porté par une défunte du Fayoum et un autre sur le buste de femme de Palmyre.
- Les deux modèles ne sont pas identiques à celui du collier de Vénus mais nous nous sommes inspirée de ces deux modèles pour interpréter et restituer le collier de Vénus.
- Ce modèle restitué est peut-être différent de celui voulu ou insinué par le mosaïste, mais il reste d'inspiration et d'interprétation conformes aux bijoux produits à l'époque romaine.
- Comme nous l'avons indiqué à plusieurs reprises, ce travail ne prétend pas à une reconstitution des modèles de bijoux représentés sur les mosaïques mais bien à une interprétation et à une restitution, dans la perspective d'une réactualisation et d'une médiation par le dispositif design.

- **3ème étape : Le modèle final du collier de Vénus : forme, couleurs (matériaux) et dimensions**

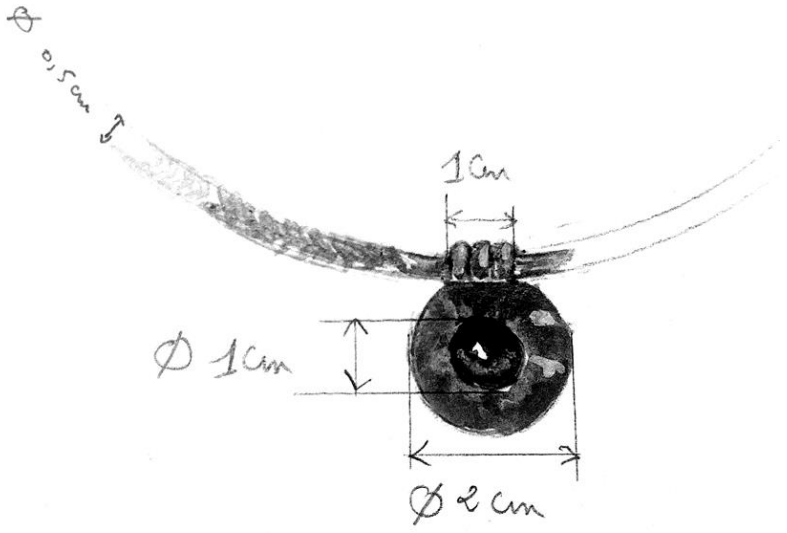


Figure 29. Les dimensions du collier et du pendentif

Figure 30. Croquis couleur finale du collier et du pendentif.

Commentaires :

- Le modèle final du collier de Vénus est interprété selon les étapes précédentes ; il est composé d'une chaîne en or à maillons tressés avec un pendentif en forme de disque au milieu, serti d'un grenat de forme circulaire en son centre.
- Les chaînes à maillons tressés existent et sont fréquentes dans les bijoux de l'époque romaine. C'est le cas en Tunisie romaine. Le modèle de la figure a d'ailleurs été trouvé à Carthage.
- L'utilisation de pierres précieuse et de la polychromie dans les bijoux est attestée archéologiquement à l'époque romaine, selon C. Metzger :

> *« Le goût pour la polychromie se développe au IIe s. et ne se démentira pas jusqu'à la fin de l'empire. Les pierres dures (cornaline, onyx, agate) ou précieuses (émeraude, améthyste, grenat) venues d'Orient sont largement utilisées en chatons de bague, éléments de colliers ou pendentifs variés. »*[152].

- Ceci justifie le choix de mettre une pierre de grenat au centre du pendentif.
- La forme circulaire des pendentifs avec un grenat au milieu existait à l'époque romaine et la (fig.29) du pendentif du *British Museum* en est la preuve et conforte notre interprétation du modèle du pendentif.

▪ **1 ère étape : interprétation du modèle des boucles d'oreille selon la représentation sur la mosaïque**

Figure 31.L'aspect formel des boucles d'oreilles de Vénus selon la représentation de la mosaïque

[152] Metzger, Catherine. « Les bijoux du trésor de Vaise », *in : Le trésor de Vaise à Lyon (Rhône)*. Lyon : Alpara, 1999 (généré le 12 janvier 2021), p.17.ISBN : 9782916125411. DOI : https://doi.org/10.4000/books.alpara.1966.

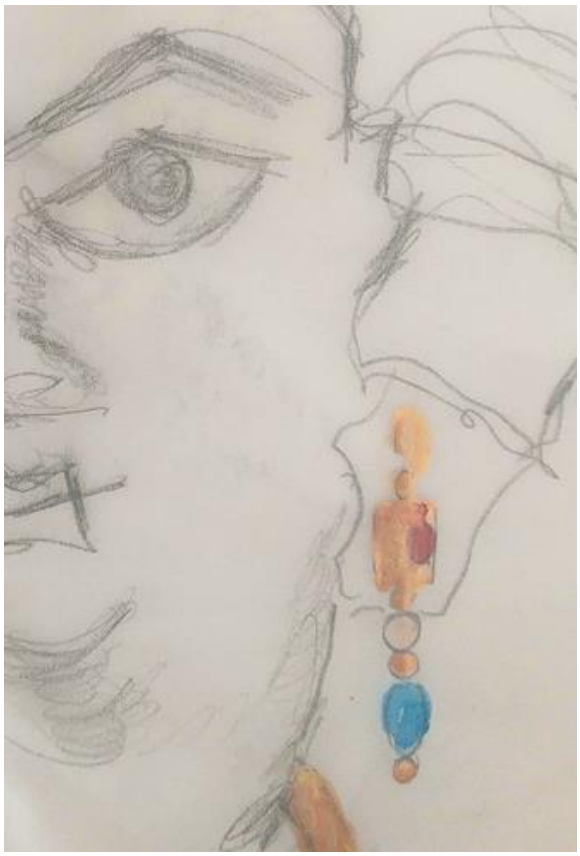


Figure 32. Croquis couleur des boucles d'oreilles de Vénus

Commentaires :

- Pour les boucles d'oreilles de Vénus, la représentation du mosaïste fournit plus de détails que celle du collier.
- Pour commencer, nous avons une idée de la dimension des boucles : la longueur et la largeur sont en rapport avec le visage de Vénus.
- Nous constatons que les boucles d'oreilles se composent de plusieurs éléments ou parties.
- Nous avons une idée sur la couleur, qui indique probablement la nature des pierres précieuses qui les composent.
- Nous avons pour les boucles d'oreilles plus d'informations, lesquelles nous ont aidée à déterminer l'aspect et les matériaux.

- **2ème étape : le modèle des boucles d'oreilles de Vénus selon le recoupement et la comparaison**

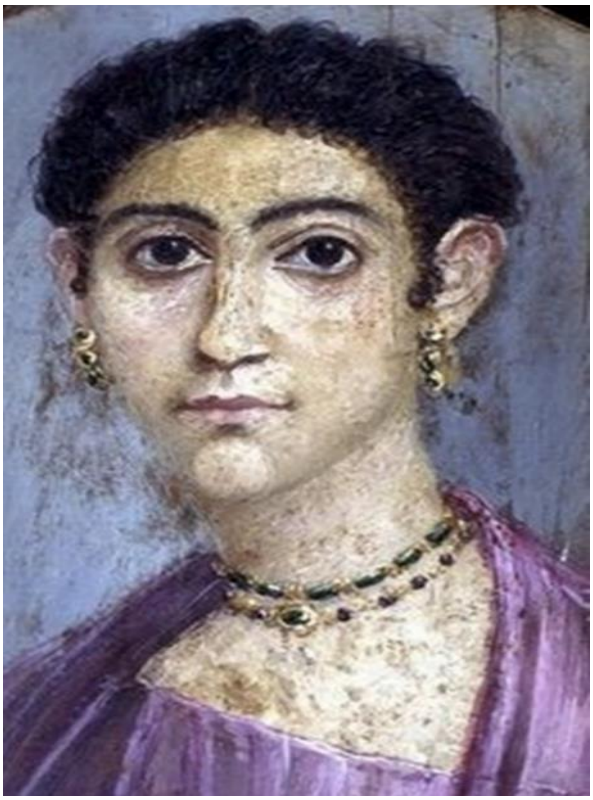


Figure 33. Portait d'une défunte du Fayoum avec un détail des boucles d'oreilles. IIème siècle après J.-C., British Museum.

Figure 34. 35 Buste d'une femme de Palmyre du IIème siècle après J.-C. Musée du Louvre.

Figure 35. Portrait funéraire d'une femme du Fayoum avec détail des boucles d'oreilles. IIème siècle, Institut des Arts de Detroit (Etats-Unis).

Commentaires :

- Nous avons trouvé, dans nos références figurées de l'époque romaine, trois exemples qui se rapprochent de l'aspect général des boucles d'oreilles de Vénus.
- Ces exemples figurés de l'époque romaine attestent de la présence de boucles d'oreilles longues composées de plusieurs éléments.
- Ils attestent de l'existence de boucles d'oreilles serties de pierres de couleurs ainsi que de la présence de perles.
- Ces exemples ne ressemblent pas parfaitement au modèle des boucles d'oreilles de Vénus, mais ils peuvent nous inspirer pour une interprétation référencée.
- Les boucles d'oreilles de la figure 33 sont les plus proches, au niveau de l'aspect général et des parties qui les composent. Pour les pierres, il y a une différence, si nous nous appuyons sur la couleur des tesselles utilisées par le mosaïste.

Figure 36. Boucles d'oreilles, or, saphirs, émeraudes et perles. British Museum. Numéro du musée : AF324-325/EC243. Époque romaine Carthage. IVe siècle après J.-C.

Figure 37. Trésor de la Piazza della Consolazione, Rome début du Ve s. Washington, Dumbarton Oaks

Figure 38. Boucles d'oreilles IIe siècle après J.-C., or et saphir transparent
VIRGINIA MUSEUM OF FINE ARTS
Numéro d'objet: 2008.140.1-2
Galeries grecques, romaines et hellénistiques

Figure 39. Thuburbo Maius. Boucles d'oreille, musée du Bardo

Commentaires :

- « *Aux lobes percés de ses deux oreilles elle enfonce des boucles, à trois chatons, à l'aspect granuleux, où éclate un charme infini. Sa tête enfin, la toute divine la couvre d'un voile tout beau, tout neuf, tout blanc comme un soleil. À ses pieds luisants elle attache de belles sandales. Enfin, quand elle a ainsi autour de son corps disposé toute sa parure, elle sort de sa chambre, elle appelle Aphrodite à l'écart des dieux […]* »[153]. Dans ce passage de l'*Iliade*, Homère décrit le moment où Héra se prépare pour séduire son époux en se parant de tous ses atours. Nous ne retenons que la description des boucles d'oreilles longues et leur importance dans la parure de la femme dans l'Antiquité.
- *« Il semble participer à une recherche de polychromie à la mode un peu partout dans le monde romain au IIIe. Comme en témoignent des exemplaires retrouvés répartis sur différents points »*[154]. Nous avons ici encore une fois une citation de C. Metzger selon laquelle elle confirme le goût de la polychromie chez les Romains, d'où la présence de différentes pierres précieuses
- « *Le modèle des boucles d'oreilles en chandelier comprend une pierre enchâssée dans l'or et trois autres, plus petites, disposées comme des pendentifs, articulés de façon à tinter quand celle qui les portait remuait la tête* »[155]. Cette description correspond peu ou prou aux boucles d'oreilles de Vénus représentées sur la mosaïque.
- Nous avons le modèle la figure.36, des boucles d'oreilles de l'époque romaine et provenant de Carthage qui correspond parfaitement à celui des boucles d'oreilles de Vénus ; c'est lui qui a constitué notre modèle d'inspiration pour déterminer l'aspect final.
- Nous nous sommes basée, pour déterminer la dernière pierre suspendue des boucles d'oreilles de Vénus, sur la représentation de la mosaïque qui correspond à une tesselle de couleur bleu clair. Nous avons pensé qu'il pourrait s'agir d'un saphir transparent, surtout en nous référant au modèle de la figure 39. Mestzger Catherine écrit à ce sujet : *« Par ailleurs, on peut trouver sur des pavements en mosaïque des représentations de boucles d'oreilles qui ne sont pas sans évoquer les bijoux rencontrés à Carthage, Thuburbo Majus ou Mactar. Même si ce type de comparaison est à manier avec beaucoup de précautions, il semble bien que les longues pendeloques ornant les oreilles de la Vénus couronnée entre des centaures*

---

[153] Homère, *Iliade*, XIV, 170-189 (traduction P. Mazon, CUF).
[154] Metzger Catherine, « Les bijoux du trésor de Vaise », *in* : *Le trésor de Vaise à Lyon (Rhône)*. Lyon : Alpara, 1999, p.5. DOI : https://doi.org/10.4000/books.alpara.1966. Consulté le 12 janvier 2021.
[155] Black Anderson, *Histoires de bijoux*, Edition Atlas, Paris, 1984, p.84.

d'Ellès ou encore celles de la Vénus marine des Thermes Nord-Ouest de Sétif, reproduisent des bijoux à la mode en Afrique du Nord à la fin de l'Antiquité[156] ».

- **3ème étape : Le modèle final des boucles d'oreilles de Vénus : forme, couleurs (matériaux) et dimensions**

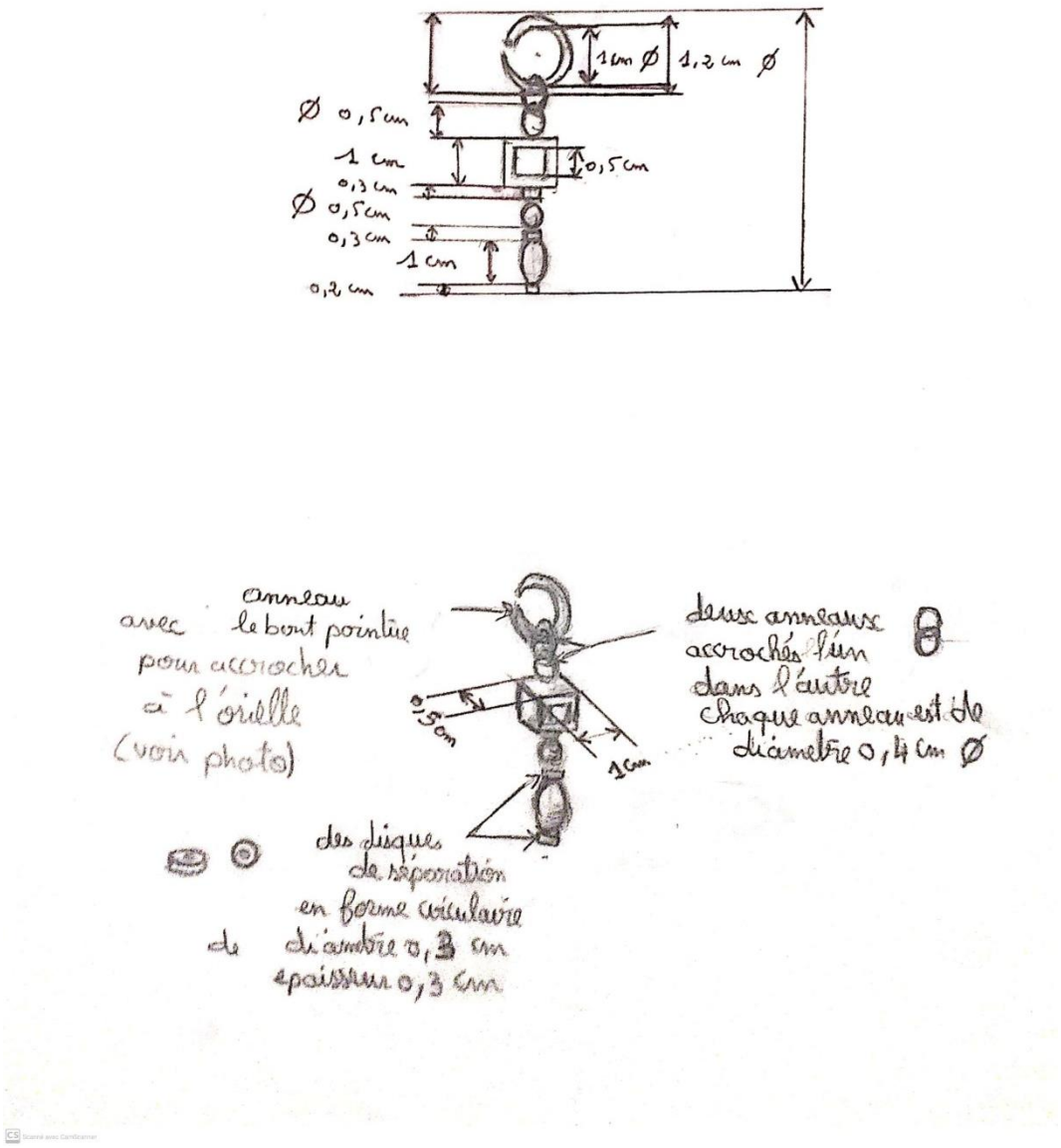


Figure 40. : Les dimensions des différentes composantes des boucles d'oreilles

[156] Metzger C., *Les Trésors antiques. Bijoux de la collection Campana*, 5 continents Broché, 2005, p.191, p. 80

Figure 41. Croquis des boucles d'oreilles de Vénus

Figure 42. Croquis couleurs finale des boucles d'oreilles de Vénus

Commentaires :

- Après avoir déterminé l'aspect des boucles d'oreilles et avoir renvoyé à plusieurs références figurées et textuelles, nous avons défini le modèle final des boucles d'oreilles de Vénus.
- Ces boucles d'oreilles sont composées d'un anneau en or accroché au lobe de l'oreille suivi de deux petits anneaux en or qui permettent la mobilité du petit cadre carré en or dans lequel est enchâssé un rubis. Nous avons à la suite deux petits disques en or au milieu desquels se trouve une perle de nacre. Enfin, à l'extrémité, nous avons une pierre suspendue en saphir transparent de forme ovale entre deux petits disques en or.

Figure 43. Croquis final du portrait avec les modèles finals des bijoux.

Figure 44. Croquis final en couleurs des bijoux de vénus

- **<u>Les croquis de la mosaïque du triomphe de Dionysos</u>**

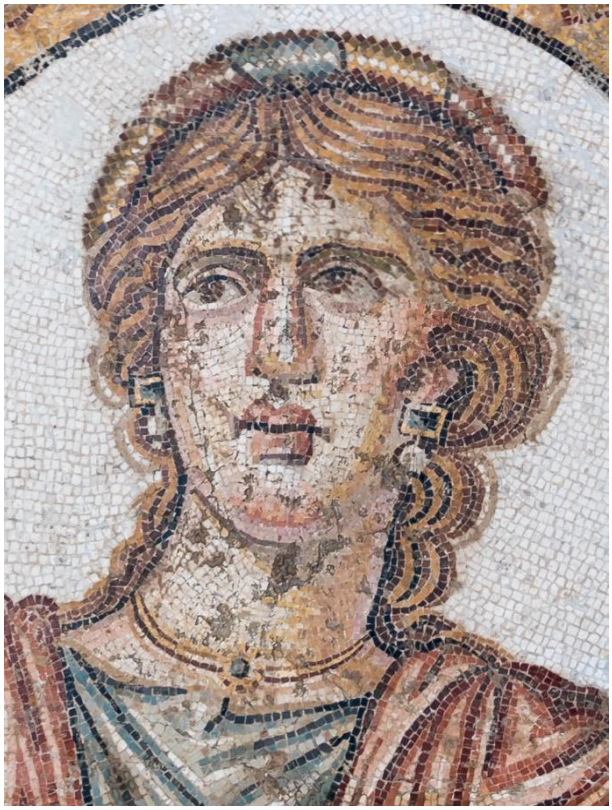


Figure 45. Portrait de la personnification du printemps, extrait de la mosaïque. (Crédit photo Abdelmoula Ahmed. Recadrage Drira Hanen)

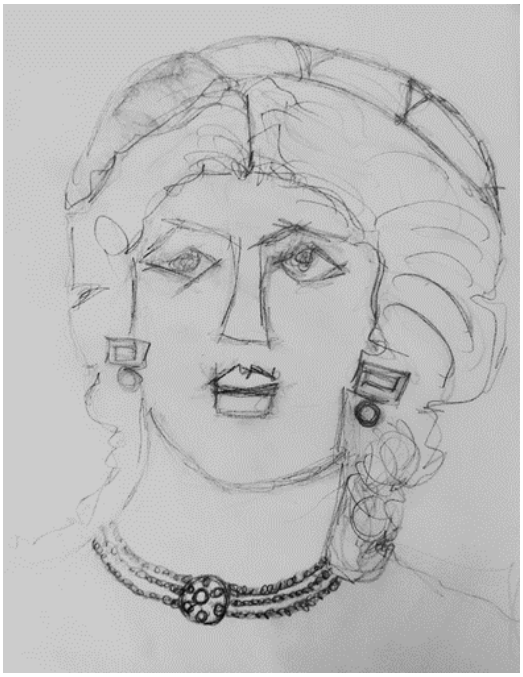


Figure 46. Croquis n°1 du portrait du personnage sur papier calque avec la forme enveloppante des bijoux.

Figure 47. Croquis n°2 du portrait du personnage avec interprétation de l'aspect formel des bijoux.

Figure 48. Croquis couleur de la personnification du printemps avec les bijoux : interprétation des couleurs selon les tesselles de la mosaïque

- **1ère étape : interprétation du modèle du collier de la personnification du printemps selon la représentation sur la mosaïque**

Figure 49. Croquis de l'aspect formel du collier du printemps selon la représentation sur la mosaïque

Figure 50. Interprétation des couleurs du collier du printemps selon la représentation sur la mosaïque

Commentaires :

- Pour la personnification du printemps, nous avons trouvé des boucles d'oreilles et un collier court autour de son cou. A première vue, le collier ressemble un peu à celui de Vénus, avec des différences au niveau des dimensions et du pendentif. Quant aux boucles d'oreilles, elles sont d'un modèle différent, déjà plus court que celles de Vénus.
- D'après la mosaïque, et en cernant le contour de la forme du collier représenté autour du cou de la personnification du printemps, on obtient un type de collier court, un ras du cou avec un pendentif au milieu.
- Le pendentif représenté sur la mosaïque est différent de celui du collier de Vénus il n'est pas suspendu à la chaîne mais figure en son centre. Ça veut dire que la chaîne est accrochée de part et d'autre du pendentif. On le voit très bien dans la représentation, surtout en le comparant avec celle de Vénus.
- Concernant la forme du pendentif, elle est bien déterminée. Il s'agit d'une forme circulaire bien tracée.
- En se référant à la couleur des tesselles, le pendentif est un disque en or, serti en son centre par une tesselle de couleur verte, et tout autour on trouve des tesselles de couleur rouge sombre.
- Le disque du pendentif sur la mosaïque est complètement plaqué au cou de la personnification du printemps.
- La représentation de la chaîne nous donne une idée sur sa largeur, parce qu'elle est composée de deux rangées de tesselles brunes et d'une troisième de couleur jaune or.
- La chaîne est sans autre particularité, telle la présence de pierres de couleurs ou d'autres éléments spécifiques.

- **2ème étape : le collier de la personnification du printemps selon les recoupements et la comparaison**

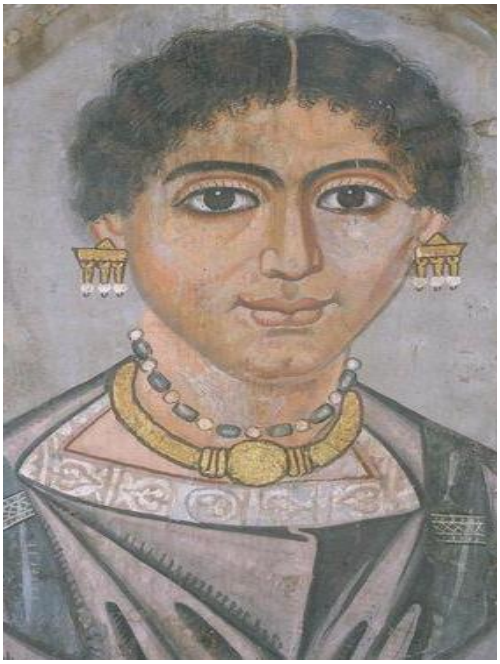


Figure 51. Portrait funéraire du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Edimbourg, Musées nationaux d'Écosse, Musée royal d'Écosse. N°A 1902.70.

Figure 52. Portrait du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Phoebe A. Hearst Museum of Anthropology

Figure 53. Collier à maillons tressés. Or et cabochon d'agate. Art Romain d'Orient, Ier siècle av. J.-C. - Ier siècle après. J.-C.

Figure 54. Collier avec médaillon Ve s. après. J.-C. Musée du Louvre. Cat.IV.36.

Figure 55. Collier avec un pendentif. Ier siècle après J-C Louvre Abu Dhabi

Figure 56. Un disque romain en or et grenat. IIe-IIIe siècle après J.-C.

Commentaires :

- Nous avons trouvé deux portraits du Fayoum avec des modèles de colliers qui se rapprochent de celui de la personnification du printemps.
- Le collier de la figure 51 est court, avec un médaillon en son centre, sans aucune particularité au niveau de la texture de la chaîne ni sur la spécificité des décors du médaillon central.
- Le deuxième portrait de la figure 52 est semblable au précédent, avec le détail de la texture de la chaîne en maillons tressés très fréquente à l'époque romaine. Quant au médaillon central, nous n'avons pas pu discerner la particularité de son décor ; c'est peut-être une pièce de monnaie.

- Ce qui nous intéresse dans les deux modèles de colliers de ces deux portraits du Fayoum, c'est que ce sont deux colliers courts avec le médaillon au milieu de la chaîne, ce qui correspond au modèle du collier sur la représentation de la personnification du printemps sur notre mosaïque.
- Donc ces deux modèles de colliers du Fayoum, même s'ils ne sont pas identiques à celui de la représentation mosaïquée, nous confortent néanmoins dans la détermination du modèle pour lequel nous avons opté quant au collier de la personnification du printemps.
- Nous n'avons pas trouvé dans notre répertoire de références un modèle qui se rapproche de celui représenté sur la mosaïque. Car, comme nous l'avons indiqué auparavant, la forme des tesselles ne permet pas de rendre précisément l'aspect du modèle de bijou.
- Nous avons fait des rapprochements avec ce que nous avions comme références, à savoir deux modèles portés par deux défuntes du Fayoum et avec des bijoux réels d'époque romaine.
- Pour les deux colliers du Fayoum, ils ont un aspect général proche de notre collier trouvé sur la mosaïque, à savoir un collier court avec un médaillon central et la chaîne est attachée de part et d'autre du médaillon. Donc le médaillon n'est pas suspendu au centre de la chaîne, il est placé au milieu de la chaine et la divise en deux parties, ce qui coïncide exactement avec le collier de la personnification du printemps. Ceci confirme l'existence de ce type collier à l'époque romaine.
- Quant aux bijoux réels, nous avons aussi trouvé deux modèles de colliers (fig.53 et fig.54) qui se rapprochent de celui du printemps, soit un collier court avec un pendentif attaché au milieu de la chaîne. Nous avons trouvé deux pendentifs sertis de pierreries qui pourraient se rapprocher de notre modèle (fig.55 et fig.56).

- **3ème étape : Le modèle final du collier de la personnification du printemps : forme, couleurs (matériaux) et dimensions**

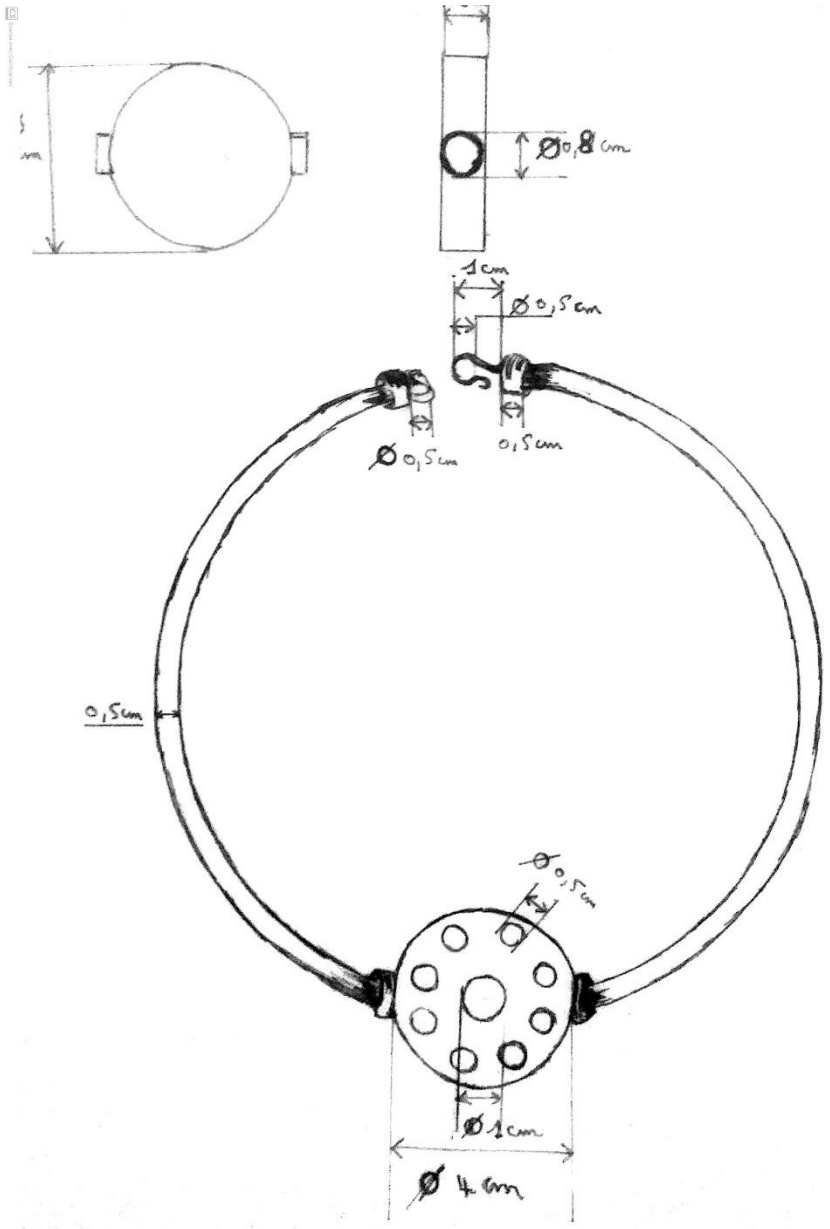


Figure 57. Les dimensions du collier et du pendentif de la personnification du printemps

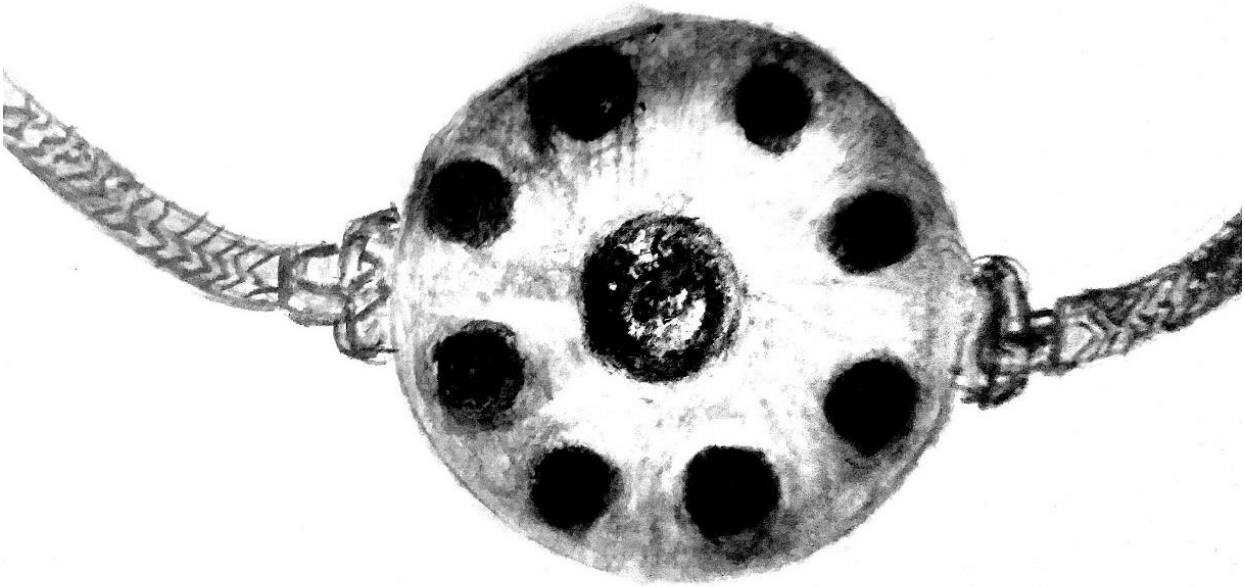


Figure 57. Croquis final du modèle du collier de la personnification du printemps

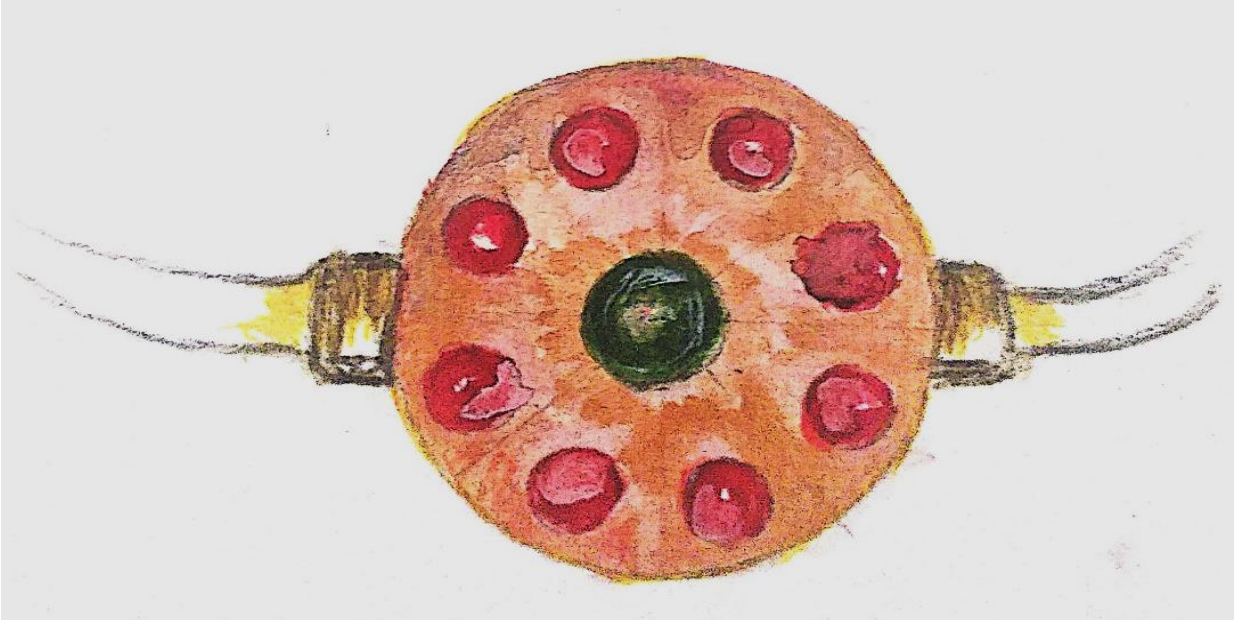


Figure 58. Croquis final couleur du pendentif de la personnification du printemps

<u>Commentaires :</u>

- Au vu du dessin que l'on a pu faire après l'observation de la mosaïque et après avoir suivi le contour du collier, tout en confortant notre interprétation avec des recoupements entre des

références figurées et des bijoux réels de l'époque, nous avons pu donner forme au collier de la personnification du printemps.

- Le modèle du collier qu'on a choisi est un collier court, avec un pendentif en forme de disque en or serti de pierres, au centre d'une chaîne en maillons tressés – chaîne que nous avons choisie selon le modèle le plus fréquent de l'époque
- Le pendentif, comme nous l'avons signalé un peu plus haut, nous l'avons déterminé en nous référant aux couleurs des tesselles utilisées par la mosaïste, qui a mis une tesselle circulaire au centre de couleur verte et tout autour des tesselles de couleur rouge foncé. Nous avons pensé que le mosaïste, avec la couleur verte, faisait probablement référence à l'émeraude et, avec le rouge foncé, au grenat. Donc le pendentif est un disque en or avec une émeraude sertie au milieu et tout autour des grenats. Et nous avons encore une fois la preuve de l'engouement des Romains pour la pierreries, selon les propos de Merlin Alfred « *Le style polychrome connaît avec lui un essor renouvelé.*[157] »

- **1ère étape : interprétation du modèle des boucles d'oreilles de la personnification du printemps selon la représentation sur la mosaïque**

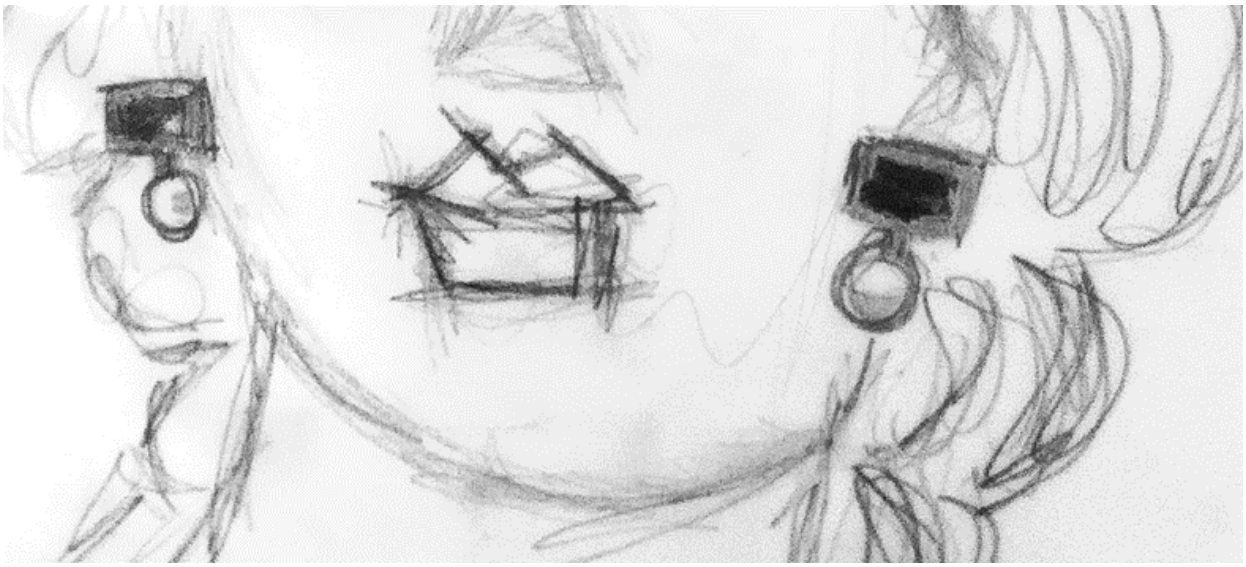


Figure 59. Croquis des boucles d'oreilles de la personnification du printemps

[157] Merlin Alfred, « Les bijoux antiques », *in* : *Journal des savants*, 1956, 3, p.138.

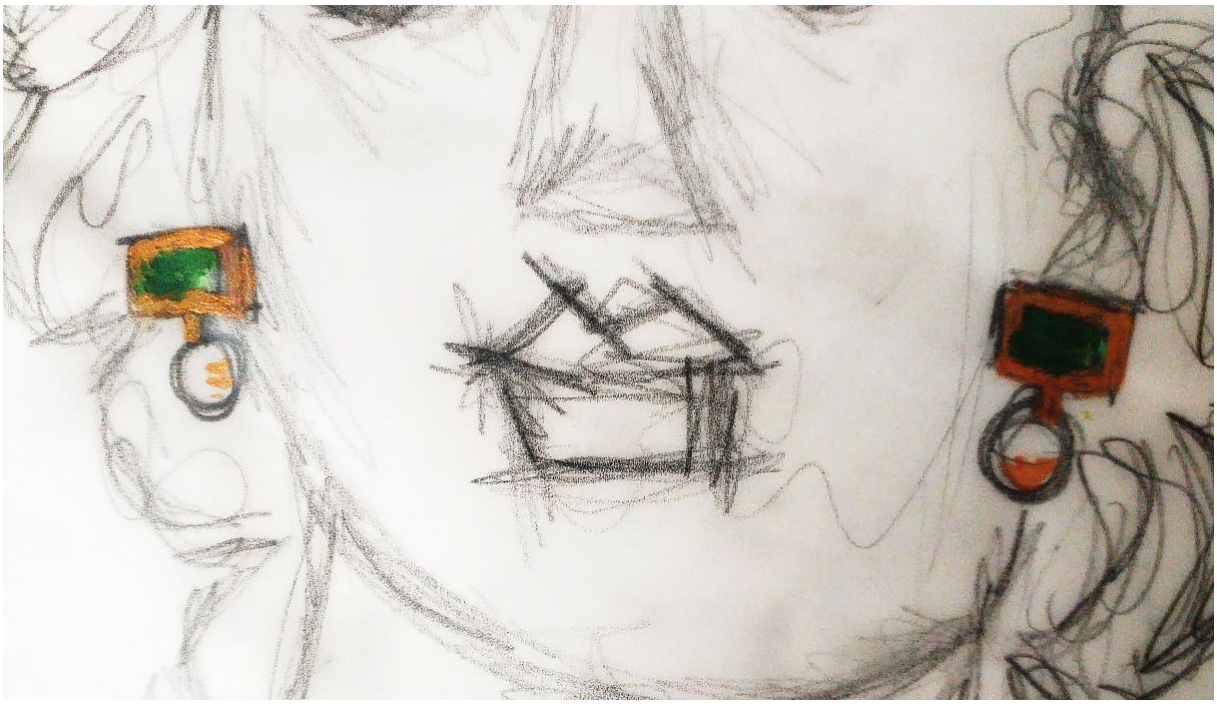


Figure 60. Croquis couleur des boucles d'oreilles

Commentaires :

- Après une première observation de la représentation des boucles d'oreilles de la personnification du printemps sur la mosaïque nous avons pu discerner à peu près la forme, la longueur et les matériaux car nous avons une représentation qui rend plusieurs détails au sujet des bijoux.
- Après avoir dessiné le contour des boucles d'oreilles sur la mosaïque, nous avons trouvé un carré accroché au lobe de l'oreille, carré dans lequel est suspendue une boule.
- Nous avons aussi, dans le cas des boucles d'oreilles du printemps, les couleurs des tesselles qui nous donnent une idée sur la nature des matériaux utilisés. Nous avons, pour le carré du haut, le contour en jaune d'or, avec au milieu du vert, et la boule suspendue est de couleur blanc cassé.
- Donc pour les boucles d'oreilles, déjà à l'étape de l'observation, nous avons à peu près déterminé le modelé précis, il nous reste le travail de recoupement qui va conforter notre interprétation.

- **2ème étape : les boucles d'oreilles de la personnification du printemps selon les recoupements et la comparaison**

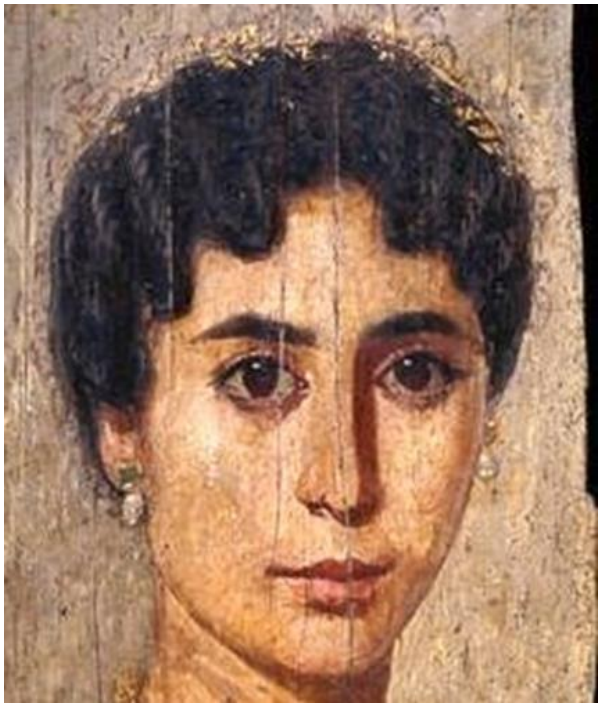


Figure 61. Portrait d'une défunte du Fayoum. British Museum. N°EA 65346

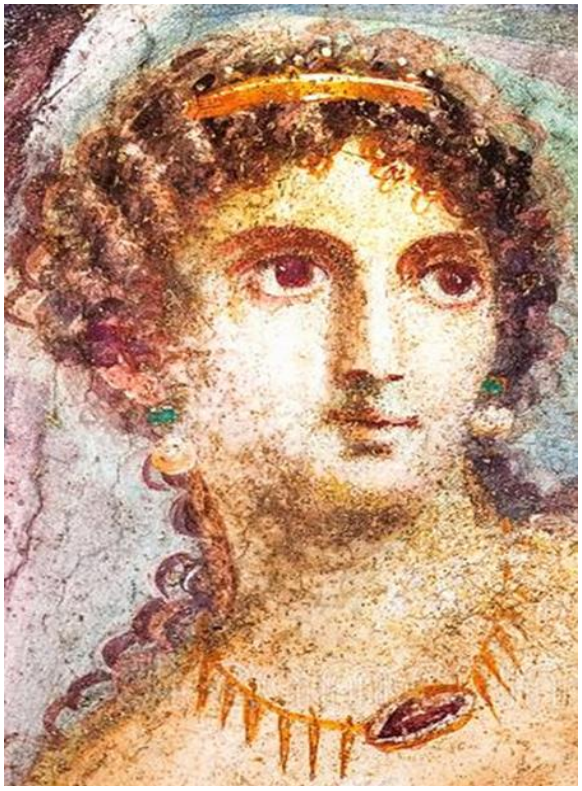


Figure 62. Vénus, fresque de la Villa des Mystères (1er siècle après J.C.), Pompéi. Naples

Figure 63. Boucles d'oreilles époque romaine, IIe-IIIe siècle après J.-C. Musée Thorvaldsens N°H1827

Figure 64. Boucles d'oreilles ; époque romaine, IIe-IIIe, Or, émeraude, perle. Musée Thorvaldsens N°H1827

Commentaires :

- Parmi les portraits du Fayoum, un modèle de boucles d'oreilles de la figure 61 présente de grandes similitudes avec le modèle de boucles d'oreilles de la personnification du printemps
- Nous en avons aussi trouvé un exemple porté par le personnage de Vénus sur une fresque de la Villa des Mystères de la figure 62 qui correspond parfaitement à celui de la personnification du printemps
- Dans les bijoux réels, nous avons trouvé deux modèles (fig.63 et fig.64) de boucles d'oreilles qui se rapprochent beaucoup du modèle dessiné sur la mosaïque au niveau de la forme et des matériaux.
- Toutes ces références attestent l'existence de ce type de boucles d'oreilles à l'époque romaine et appuie notre interprétation.

- **3ème étape : Le modèle final des boucles d'oreilles de la personnification du printemps : forme, couleurs (matériaux) et dimensions**

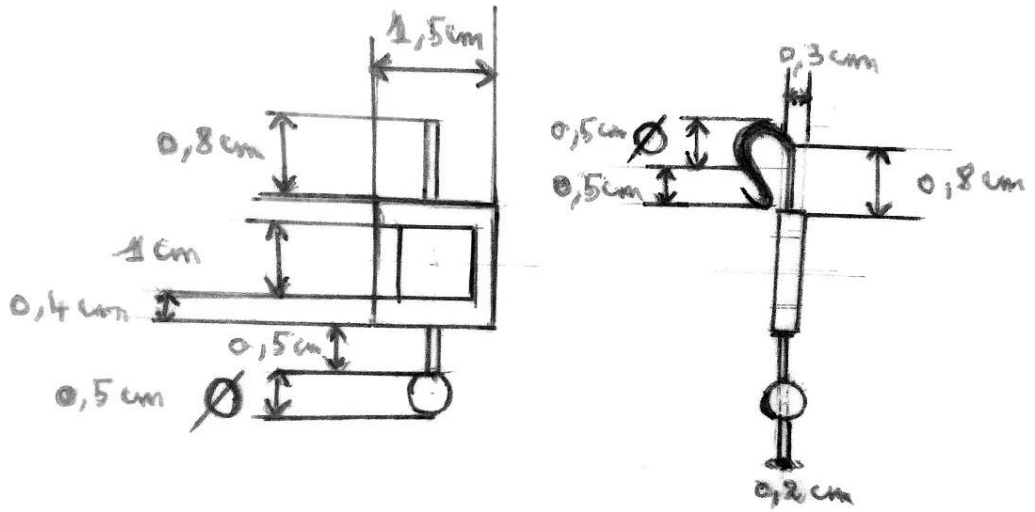


Figure 65. Les dimensions des boucles d'oreilles de la personnification du printemps

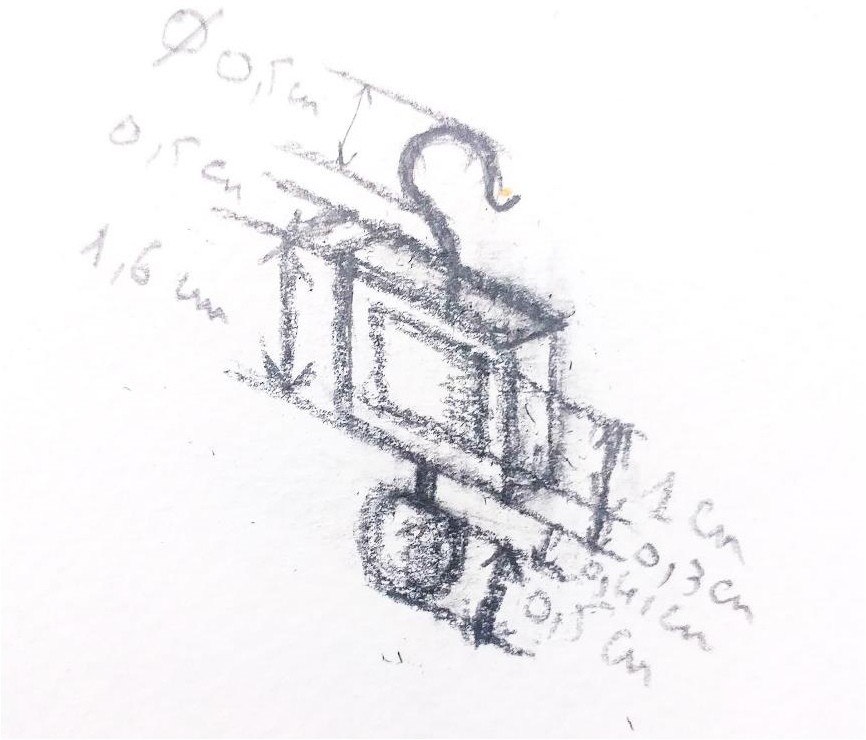


Figure 66. Croquis des boucles d'oreilles de la personnification du printemps avec les dimensions

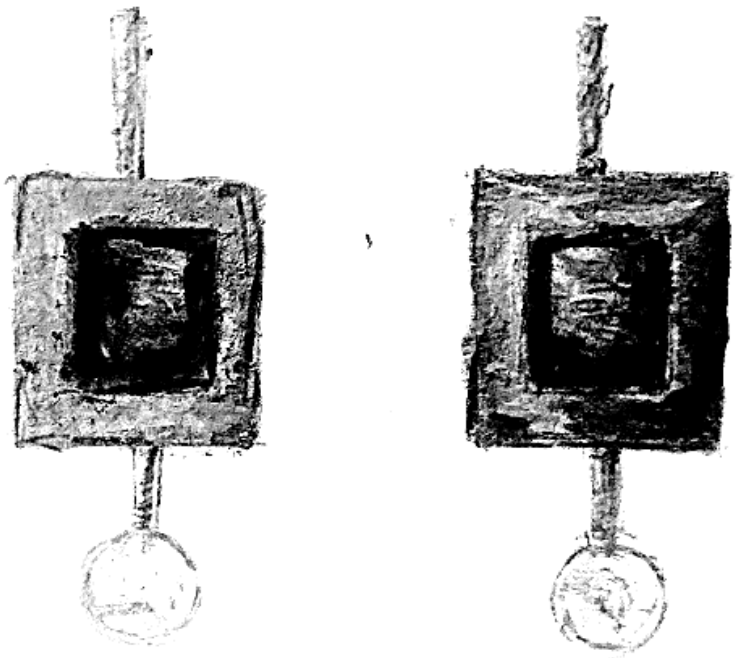


Figure 67. Croquis final des boucles d'oreilles de la personnification du printemps.

Figure 68. Croquis final couleur des boucles d'oreilles de la personnification du printemps

Commentaires :

- La preuve de l'engouement des Romains pour les perles se trouve dans le livre de Pline l'Ancien : « *Les femmes mettent leur gloire à en charger leurs doigts, et à en suspendre deux et trois à leurs oreilles. Il y a pour cet objet de luxe des noms et des raffinements inventés par une excessive corruption. Une boucle d'oreille qui porte deux ou trois perles s'appelle grelot, comme si les femmes se plaisaient au bruit et au choc de ces perles. Déjà les moins riches affectent ces joyaux ; elles disent qu'une perle est en public le licteur d'une femme. Bien plus, elles en portent à leurs pieds ; elles en ornent non seulement les cordons de leur chaussure, mais encore leur chaussure tout entière ; ce n'est plus assez de porter des perles, il faut les fouler et marcher dessus*[158] »
- Il rajoute aussi ces propos par rapport à l'émeraude :
  « […] l'homme en soit venu à chercher la perle dans les profondeurs de la mer rouge (IX, 55) et l'émeraude dans les entrailles de la terre. C'est pour ces pierres précieuses qu'a imaginé de blesser les oreilles, sans doute ce n'était pas assez de les porter autour du cou et dans les cheveux, il fallait encore les incruster dans la chair »[159].
  Ces deux citations sont une preuve du goût des Romains et du type de bijoux et de pierres qu'ils chérissaient. La passion des Romains pour les perles est aussi démontrée par la

[158] Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, tome second, livre IX contenant les animaux aquatiques, LVI. Abrégé.
[159] *Ibid.*, livre XII.2.

multitude des bijoux composés entièrement avec ces ornements, par les références figurées et textuelles que nous avons pu collecter.

- Les références trouvées et le travail d'observation de la représentation mosaïquée et du dessin ont permis de déterminer l'interprétation du modèle final des boucles d'oreilles du printemps
- Les boucles d'oreilles sont constituées d'un cadre de forme carrée en or dans lequel est incrustée une émeraude et auquel est suspendue une perle en nacre.

Figure 69 . Croquis final des bijoux de la personnification du printemps

Figure 70. Croquis final couleurs des modèles des bijoux de la personnification du printemps

- **<u>Les croquis de La mosaïque de la Néréide</u>**

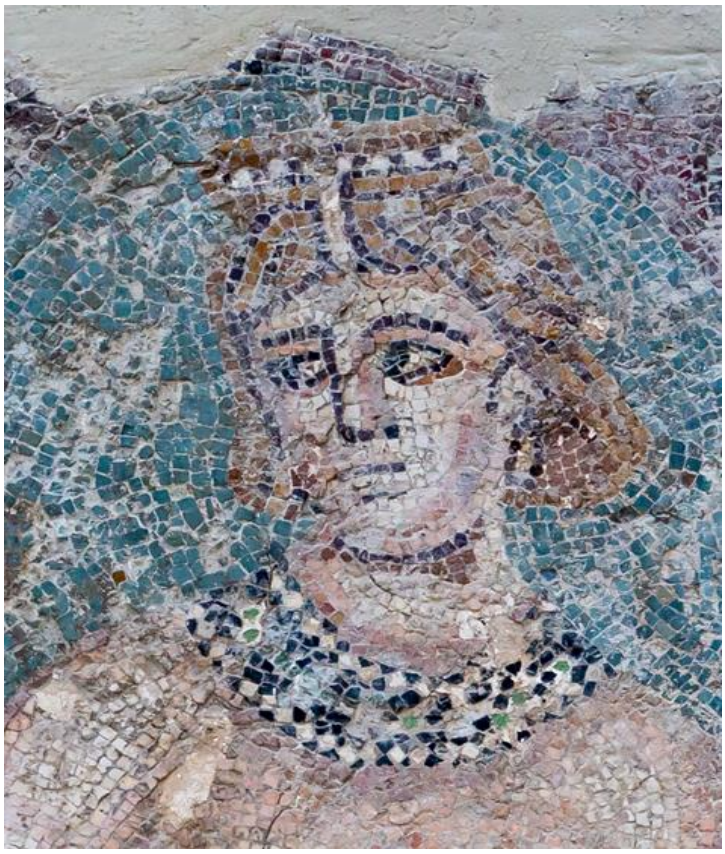


Figure 71. Portrait de la Néréide extrait de la mosaïque.
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed. Recadrage Hanen Drira)

Figure 72. Croquis n°1 du portrait du personnage sur papier calque avec la forme enveloppante des bijoux.

Figure 73. Croquis n°2 du portrait du personnage avec interprétation de l'aspect formel des bijoux

Figure 74. Croquis couleur de la Néréide avec les bijoux : interprétation des couleurs selon les tesselles de la mosaïque.

- **1ère étape : interprétation du modèle du collier de la Néréide selon la représentation sur la mosaïque**

Figure 75. L'aspect formel du collier de la Néréide à partir d'une interprétation visuelle et formelle de la représentation sur la mosaïque

Figure 76. Interprétation des couleurs du collier selon la représentation sur la mosaïque

Commentaires :

- À la suite de l'observation de la représentation, nous avons vu autour du cou de la Néréide un collier large sur lequel nous n'avons pas pu discerner la présence de boucles d'oreilles.
- Le collier est court. Il est différent des colliers précédents par sa largeur ainsi que par la présence d'un nombre plus important de pierres de couleur. Nous n'avons pas pu déterminer avec précision ses composantes. C'est un modèle particulier difficile à déterminer parce que la représentation n'est pas précise sur les détails ; elle rend compte juste de l'aspect en général, de sa largeur et de la présence de pierreries.
- Nous savons au moins qu'il s'agit d'un collier large ; il est peut-être composé de plusieurs colliers ou bien c'est un collier composé de plusieurs rangs.

- **2ème étape : le collier de la Néréide selon les recoupements et la comparaison**

Figure 77. Buste funéraire de Palmyre. IIIème siècle après J.-C. LACMA (Los Angeles County Museum of Art). N°M.76.174.249.

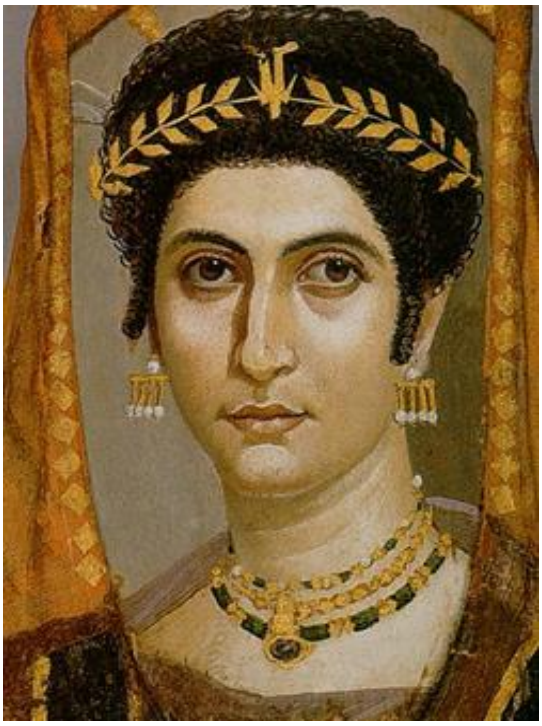


Figure 78. Portrait du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Musée J. Paul Getty, Los Angeles, Californie, États-Unis. N°81. AP.42.

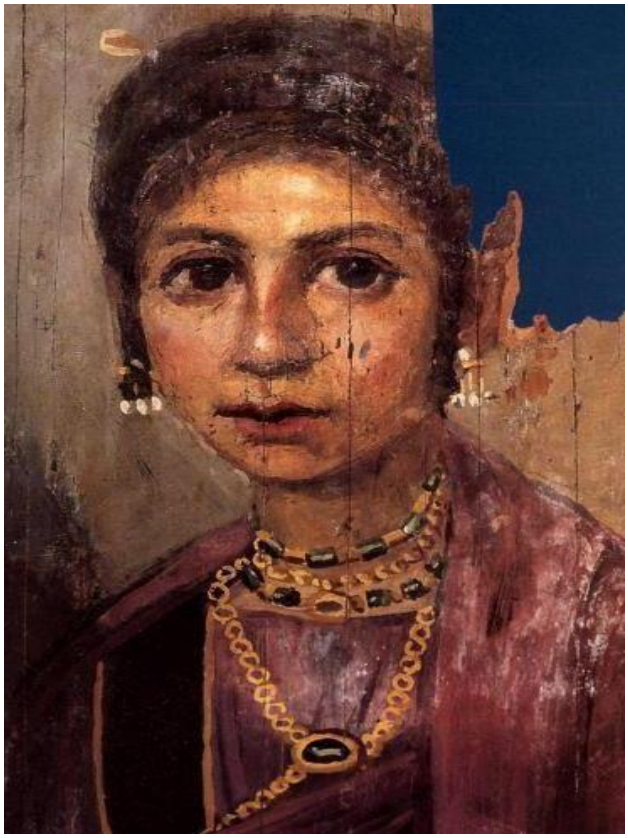


Figure 79. Portrait du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Musée municipal de la ville de Simeonstifit. Trèves. N°CC-BY-SA-3.0.

Figure 80. Collier de l'exposition de Pompéi au grand palais[160]

Figure 81. Collier de l'époque hellénistique Musée du Louvre. Numéro catalogue : Bj 581

[160]https://www.idboox.com/culture/exposition-pompei-une-promenade-entre-reel-virtuel-et-une-experience-vr/

Figure 82. Collier. Carthage, IVème siècle après J.-C. British Museum. Numéro d'inventaire :AF.323

Commentaires :

- Il s'agit d'un collier large avec beaucoup de détails. La représentation n'a pas pu le rendre avec précision ; cependant, en cherchant dans les références figurées, nous avons trouvé, sur le buste de Palmyre de la figure 77 un modèle de collier large qui se rapproche du collier de la Néréide au niveau de la largeur, sans que nous sachions toutefois s'il correspond au modèle que le mosaïste a voulu représenter.
- Nous avons cherché dans les portraits du Fayoum, parmi lesquels nous avons trouvé deux exemples qui peuvent aider dans ce travail de recoupement.
- Dans le premier modèle de la figure 78, nous avons un collier court composé de trois rangs attachés au milieu avec un pendentif serti d'une pierre au niveau du dernier rang. Le collier est composé d'une alternance de perles en or et en nacre mais aussi de petits cylindres en émeraude.
- Le second collier de la figure79 est un collier court et large composé de trois rangs. Le rang du milieu est en or, les deux autres rangs de part et d'autre sont composés d'une alternance de petits cylindres en or et en émeraude.
- Ces deux modèles de colliers du Fayoum (fig.78 et fig.79) sont la preuve du port de collier large à trois rangs à l'époque romaine.

- Nous avons trouvé, dans les références de bijoux réels, un collier large composé de plusieurs rangs de la figure 80 présenté à l'exposition de Pompéi au Grand Palais. Il ne ressemble pas au collier de la Néréide : c'est un modèle, toutefois, qui conforte notre interprétation sur l'existence de colliers larges à plusieurs rangs à l'époque romaine.
- Parmi les bijoux de l'époque romaine, nous avons trouvé un exemple au musée du Louvre de la figure 81 qui atteste de la présence de boules en or enfilées dans des colliers romains, en alternance avec des émeraudes.
- Enfin le dernier modèle de la figure 82 de collier de l'époque romaine trouvé à Carthage est pour nous une preuve de plus qui appuie et légitime notre interprétation du collier de la Néréide. Dans ce collier, nous avons de petites boules ou perles en or et nous avons aussi les petits cylindres en émeraude.

- **3ème étape : Le modèle final du collier de la Néréide : forme, couleur (matériaux) et dimensions**

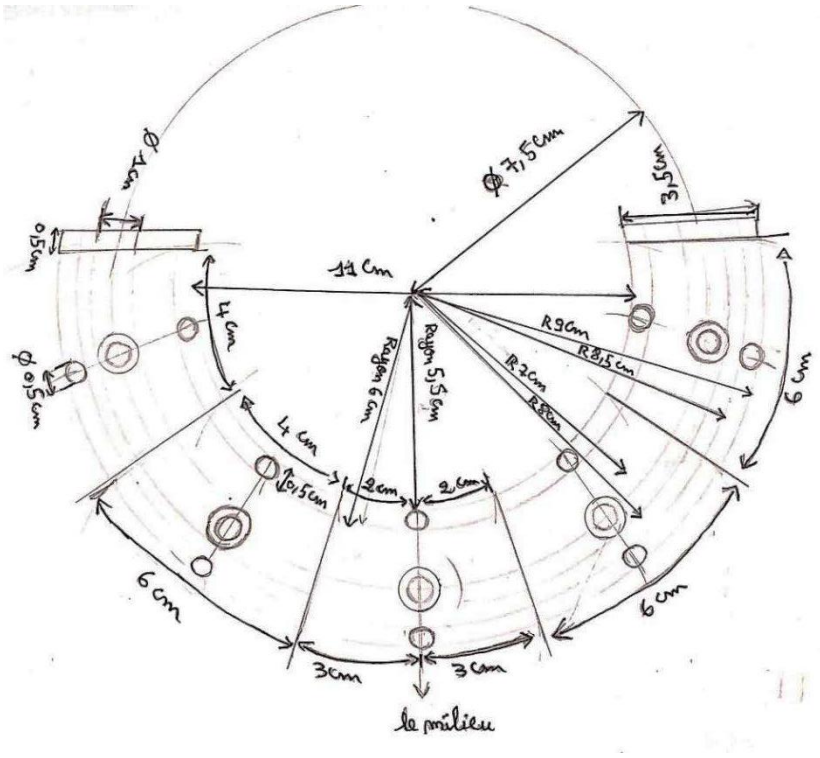


Figure 83. Croquis des mesures des rayons des trois rangs et des parties qui les composent.

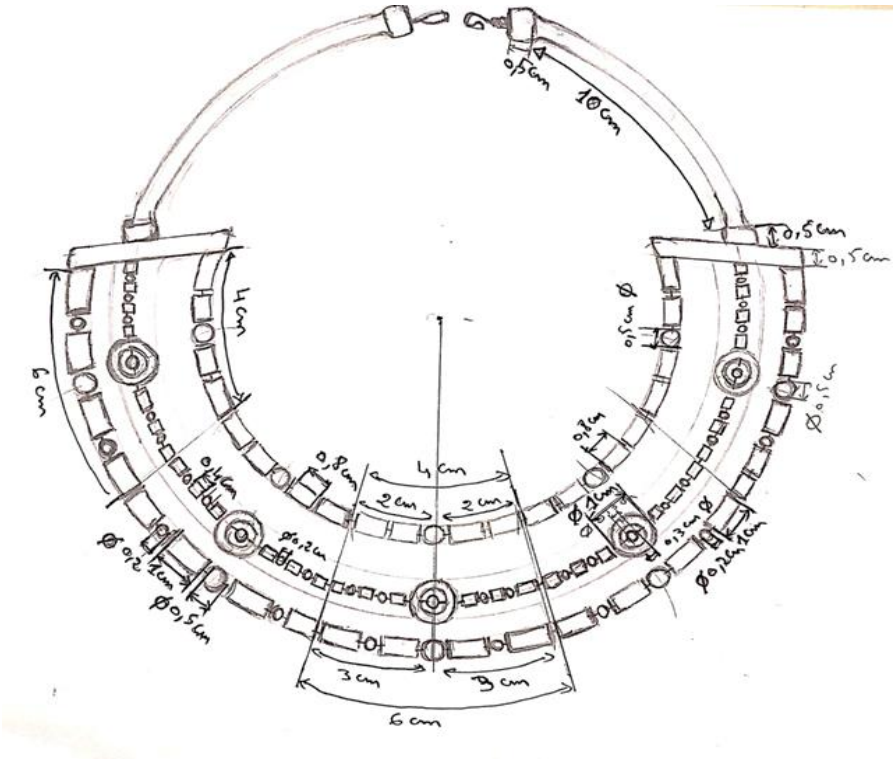


Figure 84. Croquis des dimensions des perles et des différents éléments.

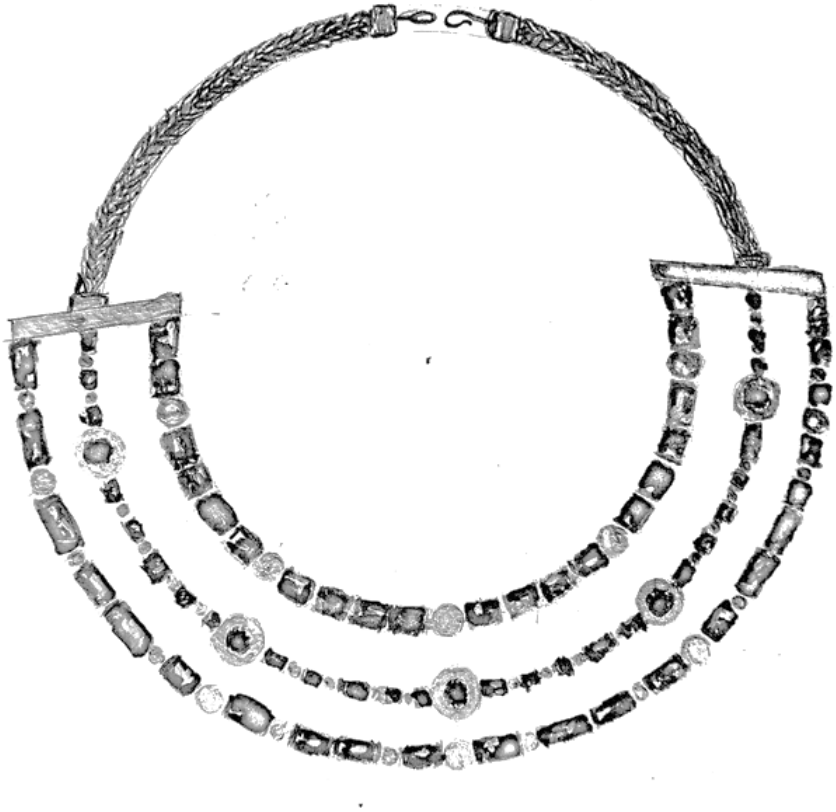


Fig.82. Croquis du modèle final du collier de la Néréide

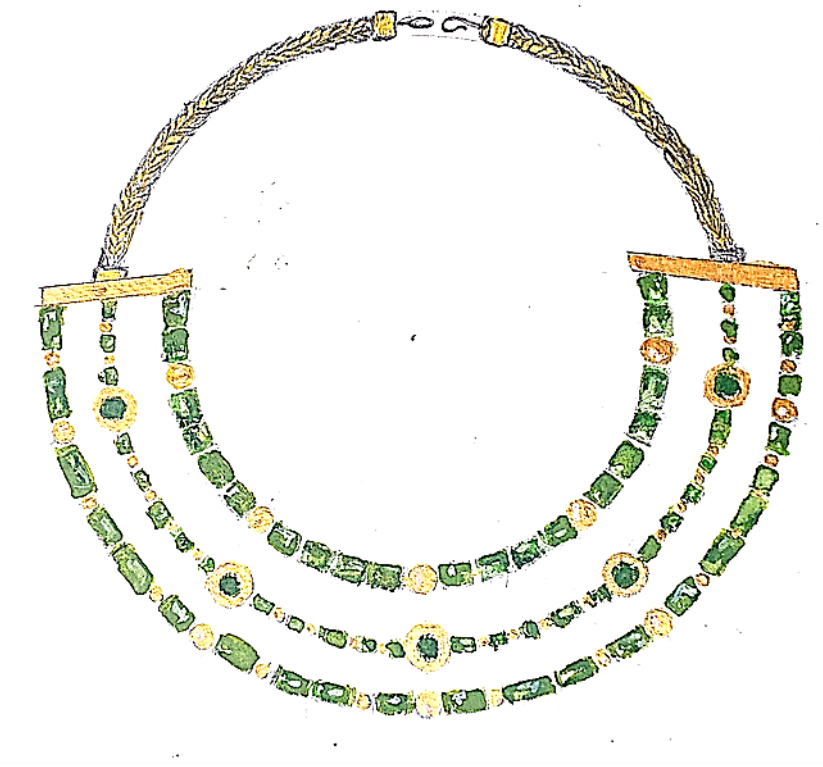


Figure 85. Croquis couleur du modèle final du collier de la Néréide

Commentaires

- Avec les références figurées et les bijoux des musées, nous avons aussi cherché des références textuelles pour expliquer et légitimer le choix de notre interprétation du collier de la Néréide.
- Les propriétés magiques des pierres ont favorisé le succès du style polychrome. Coche de la Ferté écrit à ce propos : *« La vogue des pierreries, dont plusieurs variétés nouvelles, comme la racine d'émeraude, le saphir, alternent désormais avec le grenat, et auxquelles depuis le Ier siècle, se sont ajoutées les perles fines, constitue l'essor ultime et définitif du style polychrome*[161] *»*.
- A propos des colliers, Coche de la Ferté précise que :« Les *colliers, par exemple, sont fréquemment constitués de chaine d'or chargées de racine. Mais, c'est à partir du IIIe siècle surtout que les effets de couleurs sont remarquables et généralisés*[162] *»*. Ces propos légitiment notre interprétation du modèle du collier de la Néréide.
- Pline l'ancien explique l'engouement des Romains pour l'or à cause des raisons suivantes :

[161] Coche de la Ferté Etienne, *Les bijoux antiques*, Presses universitaires de France, Paris, 1956. p. 94.
[162] *Ibid.*

« *L'or est de plusieurs façons efficace dans les remèdes. On l'applique aux blessés et aux enfants, pour rendre moins paisibles les maléfices dirigés contre eux. Lui-même il agit comme maléfice lorsqu'on en passe sur la tête* »[163].

C'est aussi le cas avec les pierres précieuses, à qui l'on attribuait des qualités magiques, selon Higgins Reynold :

« *A l'époque grecque et romaine, les pierres ont été utilisées autant pour leur magie que pour leurs qualités décoratives, il semble que chaque pierre avait sa propre puissance particulière*[164] ».

« Le port des bijoux chez les Romains va, jusqu'aux IIIe et IVe siècle après J.-C., s'accentuer. A cette époque c'est la mode des bijoux syriens qui prédomine. Ce sont de grands bijoux, lourds et imposants, avec des colliers composés de cylindres d'or, des bracelets à enroulements multiples des boucles d'oreilles qui tombent et constituées de pendeloques et de perles[165]*"* ». Cette citation apporte un témoignage quant à l'aspect imposant que prenaient les bijoux à l'époque romaine, ce qui est le cas du collier de la Néréide.

- *« Le modèle du collier le plus utilisé est d'origine grecque : il s'agit d'un collier de pierres enchâssées et disposées symétriquement »*[166] .

  Cette citation décrit parfaitement le modèle du collier de la Néréide que nous avons interprété. Certes, la citation ne précise pas si ce type de collier se constituait de trois rangs. Cependant, nous avons la preuve que les colliers avec les pierres enchâssées et disposées symétriquement existaient. Nous en avons donc déduit que les trois rangs du collier de la Néréide sont constitués ainsi.
- Dans le *Livre des bijoux anciens*, nous avons trouvé une référence sur la présence de colliers à trois rangs à l'époque romaine : *« Ces colliers s'appellent* linea *ou* linum *quand ils étaient composés d'un seul rang, et* dilinum *ou* trilinum *quand ils avaient deux ou trois rangs*[167] ».
- L'interprétation du collier de la Néréide après observation, dessins, recoupements et comparaisons se présente comme suit : il s'agit d'un collier court et large, composé de trois rangs attachés sur les bords à deux petites barres en or et en forme de parallélépipède à partir desquelles sont attachées deux chaînes en maillons tressés.

---

[163] Pline l'Ancien. *Histoire naturelle*, Tome second, livre XXXIII, « L'or » II.

[164] Higgins Reynold., *Greek and Roman Jewellery*, University of California, Press Berkeley and Los Angeles, Second Edition, 1980, p. 35.

[165] La parure et les bijoux dans l'antiquité Romaine. La Culturothèque – mardi 7 novembre 2020. 2017.file:///C:/Users/hanen/Desktop/les-bijoux-dans-lantiquit%C3%A9.pdf. p.4

[166] Anderson Black. *Histoire des bijoux*, éditions Atlas, Paris 1984, p.84.

[167] Eugène Fontenay, Victor Champier, *Les bijoux anciens et modernes*, Paris, Société d'encouragement pour la propagation des livres d'art, 1887, p.179.

Le rang du milieu est composé d'une alternance de petites perles en or et de petits cylindres en émeraudes avec cinq disques en or troué dans lesquels est sertie une émeraude. Ces disques sont disposés symétriquement.

Pour le rang le plus court, il est composé d'une alternance de quatre petits cylindres en émeraudes aves cinq petites perles en or.

Pour le rang le plus long il est composé de petites et de grandes perles en or avec des cylindres d'émeraudes de mêmes dimensions.

- Pour conclure, ce modèle de collier n'a pas, à notre connaissance, de modèles similaires dans les références que nous avons à notre disposition. Néanmoins, il s'inscrit parfaitement dans le type des colliers de l'époque romaine.

Figure 86. Croquis du portrait de la Néréide avec le modèle final du collier

Figure 87. Croquis final couleur du portrait de la Néréide avec le modèle final du collier

III.1.4. Restitution 3D des bijoux

Les étapes précédentes sont des étapes préparatoires à la dernière étape du travail de modélisation des bijoux représentés sur les trois échantillons de mosaïque du projet. Nous avons fait, cette fois aussi, appel à un spécialiste de la modélisation 3D.

En effet, comme nous l'avons déjà expliqué, les étapes antérieures constituent la base et le support pour le travail de modélisation. Nous avons alors constitué un fichier relatif à chaque bijou contenant toutes les informations que nous avons jugées nécessaires à la réalisation de la modélisation : le spécialiste de la modélisation 3D avait en effet pour tâche d'exécuter la restitution des modèles en se basant sur les informations que nous lui avions fournies et que nous avions interprétées et définies. Pour mener à bien cette étape et pour garantir un rendu le plus proche possible de l'effet recherché, nous avons dû alors effectuer en cours de l'exécution des points de discussions réguliers avec le spécialiste.

D'abord, nous avons fait un premier point avant le début de son travail pour établir le cadre et le contexte du projet, et par la suite un point après chaque moment pour discuter ensemble du rendu et trouver les solutions adaptées aux problèmes qu'il avait rencontrés au niveau des formes, de la matière, des couleurs, des textures et des modèles.

Enfin, nous avons eu un dernier point avant le rendu final pour remédier à quelques problèmes et quelques détails avant l'étape finale de l'incrustation des bijoux sur les images des personnages des mosaïques. Le premier point fut une mise en contexte du projet. Nous l'avons déterminé avant de commencer le travail. C'était le premier contact avec le spécialiste pour lui présenter et exposer le projet en général, le rendu recherché, l'effet recherché et l'aboutissement de ce travail de restitution des bijoux des mosaïques romaines en 3D.

Ce point, nous l'avons organisé après l'envoi de fichiers comportant les informations nécessaires à la restitution de chaque bijou. Chaque fichier envoyé contenait une photographie du pavement en général relatif à la première étape, une photographie de l'image du personnage en format portrait représenté paré de bijoux relatif à la deuxième étape de l'extraction et toutes les images de la troisième étape de l'interprétation de l'aspect formel et des informations techniques sur les matériaux et les mesures de chaque bijou.

Donc nous avons envoyé des croquis sans couleurs et des croquis avec couleurs réalisés après l'observation du portrait. L'envoi comprenait aussi les photos des références

figurées relatives aux portraits du Fayoum ou aux bustes de Palmyre ainsi que des références sur les bijoux d'époque romaine exposés dans des musées.

Chaque fichier comprenait également des dessins avec les mesures des bijoux et des croquis du modèle final en couleurs que nous avions proposé comme autant d'interprétations des objets. De ce fait, le spécialiste de la modélisation a pu se constituer une idée générale du projet avant notre première mise au point.

Le deuxième point eut lieu après qu'il eut terminé l'étape du traçage technique en 3D des formes des bijoux. Cette étape est déterminante pour la suite du travail ; elle correspond au premier passage du dessin en 2D des bijoux à des formes modélisées en 3D.

Nous avons pu alors en effet visualiser les formes des modèles des bijoux que nous avions interprétées sans couleurs. Nous avons remédié alors à certains problèmes avec le spécialiste, tels que le rapport des dimensions, l'équilibre des formes entre elles, rectifié parfois des mesures et fait un point sur le côté esthétique et l'équilibre plastique des modèles. Car, comme nous l'avons précisé à plusieurs reprises, toutes les étapes précédentes ont été réalisées sur des interprétations formelles et visuelles, et non sur des données techniques et scientifiques exactes ; pour la modélisation 3D, cela a pu parfois poser quelques problèmes que nous n'avons pu résoudre qu'en concertation avec le spécialiste.

Ces problèmes portaient surtout sur l'équilibre des formes, comme par exemple sur l'épaisseur des chaînes par rapport au pendentif, l'espacement entre certains éléments constituant les bijoux, etc. Nous rappelons que ce travail est une restitution et non une reconstitution et que, de ce fait, il y a donc une interprétation relative à partir des données que nous avons et sur ce que nous avons pu observer à partir des images de mosaïque.

A la suite de ce deuxième point sur les formes techniques, le spécialiste a poursuivi son travail sur les couleurs, les textures, sur la facture des bijoux et sur l'effet recherché sur les modèles restitués. Nous avons alors fait un troisième point après un premier essai de texture : le résultat était bon au niveau de l'aspect et des formes générales des bijoux mais les matériaux et les textures des bijoux avaient un aspect très moderne et loin de l'effet et de la facture recherchés.

Nous avons insisté avec le spécialiste sur l'importance de retravailler les rendus en se référant aux caractéristiques des bijoux réels que nous avions pu voir ensemble et qui constituent la source et la référence de notre restitution, comme nous l'avons déjà indiqué.

En effet, les bijoux réels d'époque romaine portent l'empreinte et l'effet d'un travail manuel, artisanal loin de toute forme de mécanisation, tout en étant néanmoins déjà bien

élaborés. Nous avons gardé cet aspect et cette facture dans nos modèles pour la restitution en 3D.

Ceci nous semble évident : nos bijoux sont certes modélisés avec des logiciels relevant de la technologie informatique mais il est important de conserver leurs spécificités liées à l'époque de leur production et d'utilisation. Nous rappelons que le but de ce travail n'est pas seulement la modélisation 3 D des bijoux, mais surtout de donner à voir une restitution des bijoux représentés sur les mosaïques romaines interprétés par un designer.

Nous voulons restituer des bijoux qui portent les spécificités et la facture de bijoux de l'époque romaine pour ne pas créer un anachronisme entre la nature des images des mosaïques et les bijoux. Même si le fait de créer des bijoux avec les outils actuels constitue en soi une forme d'anachronisme, nous voulons que, quand ils seront incrustés sur les photos des mosaïques, ils se fondent dans l'image et qu'ils ne s'en détachent pas.

Alors pour être sûre d'atteindre ce résultat sur lequel nous avons beaucoup insisté avec le spécialiste, nous avons fait un dernier point après les retouches effectuées sur les modèles. Lors de ce point, le modéliste 3D a remédié à ces problèmes et il a pu proposer le résultat souhaité, proche de ce que nous cherchions à faire et à produire.

Enfin, vient la dernière étape – celle de l'incrustation et des prises de vues des trois images finales pour le travail de transmission par les dispositifs design. Les bijoux modélisés en 3D sont d'abord incrustés sur les portraits 2D des personnages des mosaïques.

Nous avons alors signalé au spécialiste le fait que l'incrustation des bijoux ne devait pas être en décalage par rapport à la nature des mosaïques. Les bijoux incrustés doivent porter la marque de l'usure du temps et l'aspect des techniques de l'époque. Nous pensons que c'est là où réside l'essence même de la restitution et de la réactualisation.

Le spécialiste en charge d'appliquer les bijoux modélisés au fragment extrait des mosaïques, nous a expliqué qu'après l'incrustation des bijoux sur les images des mosaïques, il procède avec un logiciel Blender approprié à la mise en scène du portrait final pour le restituer photographiquement afin d'avoir les photographies finales des portraits avec les bijoux incrustés.

Donc, il y a là aussi un certain dispositif photographique qui s'opère avec ce que cela implique sur la lumière, l'angle de prise de vue sur l'effet recherché et évidement sur la facture et l'aspect des bijoux. Une fois ce travail fini, nous avons obtenu les trois portraits des personnages des mosaïques avec les bijoux 3d. Ces portraits serviront les autres étapes de transmission.

Ces portraits sont le résultat de la mise à contribution de moyens informatiques à des fins de restitution du patrimoine ou pour reprendre les termes de Michaux sur un autre sujet *: « il n'y a pas d'essence immuable de l'œuvre d'art mais une essence historique qui dépend des transformations sociales et des découvertes techniques*[168] ».

Nous pensons que faire revivre ces personnages des mosaïques et les libérer de leur essence immuable d'œuvres muséales pour devenir des images qui portent l'essence de leur histoire est l'un des buts majeurs de ce projet. Nous désirons que ces images réactualisées par la technologie informatique gardent les traces de leur référence d'origine, ce qu'explique Davallon Jean avec ces mots :

> *« C'est dire que la notion même de « référence » change radicalement de signification. D'objet de référence (d'objet exemplaire), l'objet patrimonial devient support d'une référence, au sens communicationnel et sémiotique du terme. Il est l'opérateur d'une relation entre l'univers dans lequel nous nous trouvons et un autre univers qui n'est autre que son monde d'origine. La focale se déplace depuis l'objet vers l'univers de référence auquel celui-ci appartient »*[169].

Nous voulons, par cette réactualisation avec l'incrustation des bijoux modélisés en 3D, « *établir un lien intemporel permettant aux images du passé de cohabiter avec le présent* »[170]

- **Les étapes techniques de la modélisation et d'incrustation des bijoux sur les portraits des mosaïques**

Nous présentons dans ce qui suit les étapes suivies par le spécialiste pour la modélisation des bijoux et leur mise en scène, et enfin l'incrustation des bijoux sur les portraits des personnages de mosaïques. Nous joignons à chaque étape quelques photographies pour visualiser la démarche technique de la modélisation ainsi que les photographies du rendu final de chaque bijou et les incrustations sur les portraits.

En premier lieu, nous commencerons par donner la liste des logiciels utilisés par le spécialiste en modélisation, sachant que tous les logiciels utilisés sont libres de droits. C'est un choix important, parce qu'il permet à la démarche de se prolonger par l'initiative collective du monde de la société civile.

---

[168]Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux*, éditions Stock, 2003, p. 112.

[169] Davallon Jean, « Le patrimoine comme référence ? », *in* : *Les Cahiers du Musée des Confluences. Revue thématique Sciences et Sociétés du Musée des Confluences*, tome 1, 2008. La Référence. pp.41-49 ; https://www.persee.fr/doc/mhnly_1966-6845_2008_num_1_1_1439

[170] Fortin Jocelyne, « Un héritage précieux, un souvenir impérissable d'Elsie Reford », *in* : *Elsie. Une œuvre hommage de Dominique Blain*. Rimouski : Musée Régional de Rimouski, 2007, p. 24.

C’est un choix que d’affirmer que le travail du designer peut être complété, poursuivi au moyen d’outils de travail participatifs. C’est également une conception du statut du designer qui est en cause – il n’est pas auteur purement au sens juridique, il est co-auteur d’une œuvre déjà et pas encore à venir.

Ensuite, nous présentons la première étape qui consiste dans la modélisation des bijoux et la genèse des prises de vue des bijoux non-incrustés. Dans cette étape, on découvre la construction technique des modèles. Une fois la modélisation brute terminée, un travail de recherche sur les textures, les matériaux et les effets visuels est nécessaire.

Une fois le modèle déterminé au niveau de la forme, des textures et des matériaux, vient l’étape de la mise en scène dans un studio virtuel au moyen du logiciel *Blender* et enfin, la prise de vue dans le logiciel du bijou final.

<u>Liste des logiciels utilisés</u> :

- *Blender* : modélisation et rendu 3D
- *Gimp* : traitement et manipulation d'image.
- *Darktable* : développement d'image "raw"

▪ **1ère étape : la modélisation des bijoux et genèse des prises de vue des bijoux non-incrustés**

1- Étude des plans, modélisations aux côtes dans *Blender*.

2- Construction hybride des matériaux (procédural + basé sur image "map") pour parvenir à des aspects usés, érodés, patinés.

3- Création d'un système lumineux et d'un studio virtuel à l'intérieur de la scène 3D.

4- Rendus (prise de vue à l’intérieur du logiciel).

5- Développement de rendus bruts ("raws") dans *Darktable*.

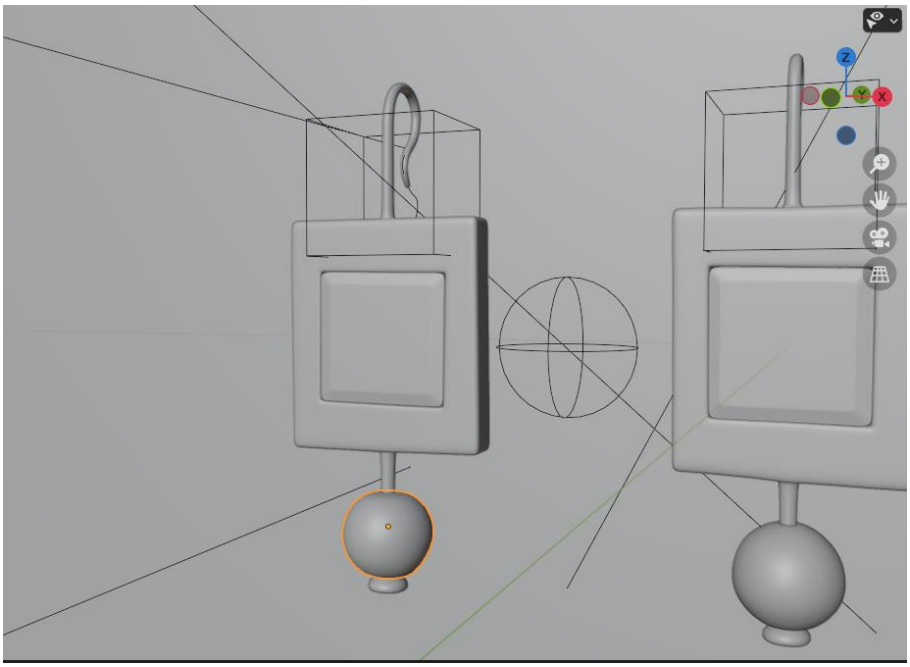


Figure 88 . Modélisation des boucles d'oreilles de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

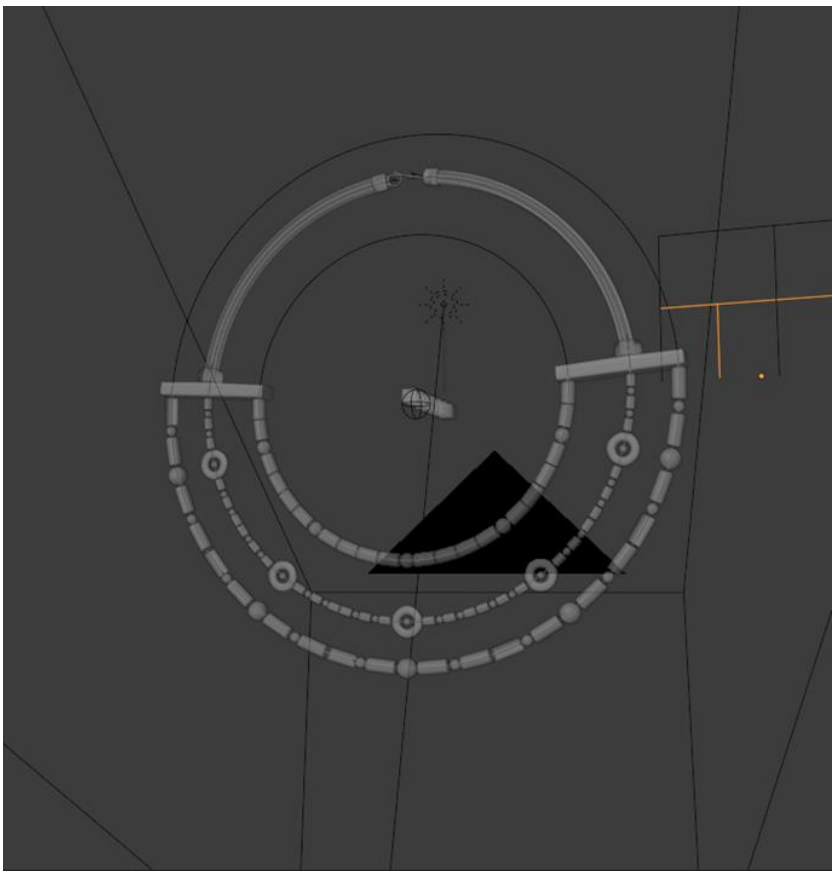


Figure 89. Modélisation du collier de la Néréide (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

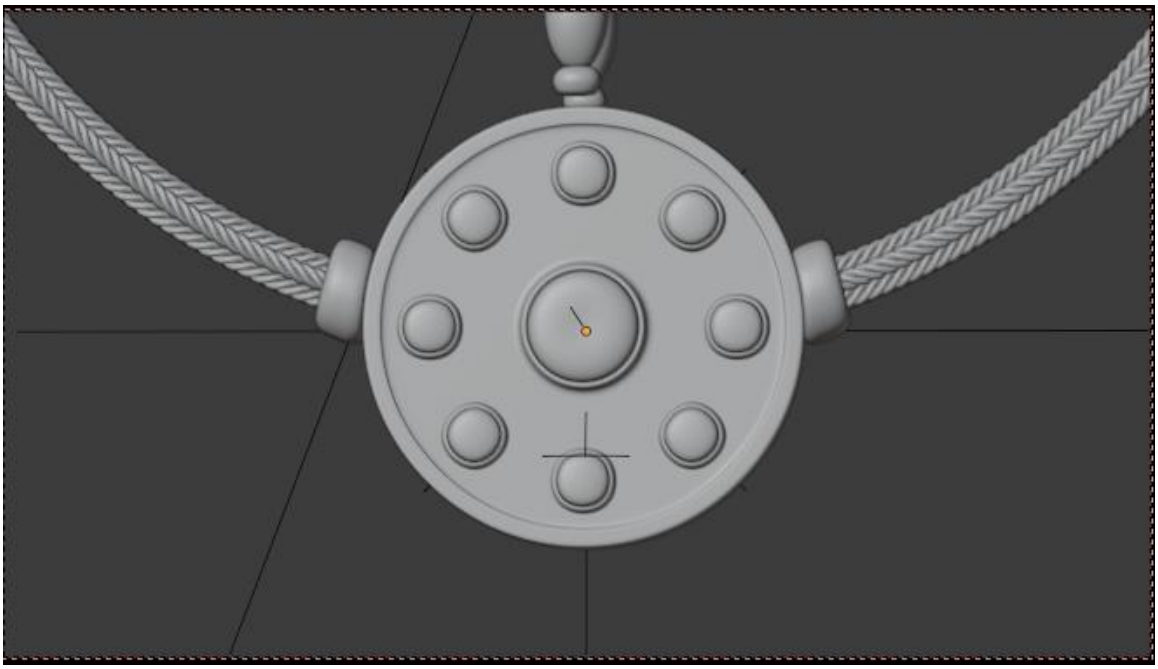


Figure 90. Modélisation du collier de la personnification du printemps.
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

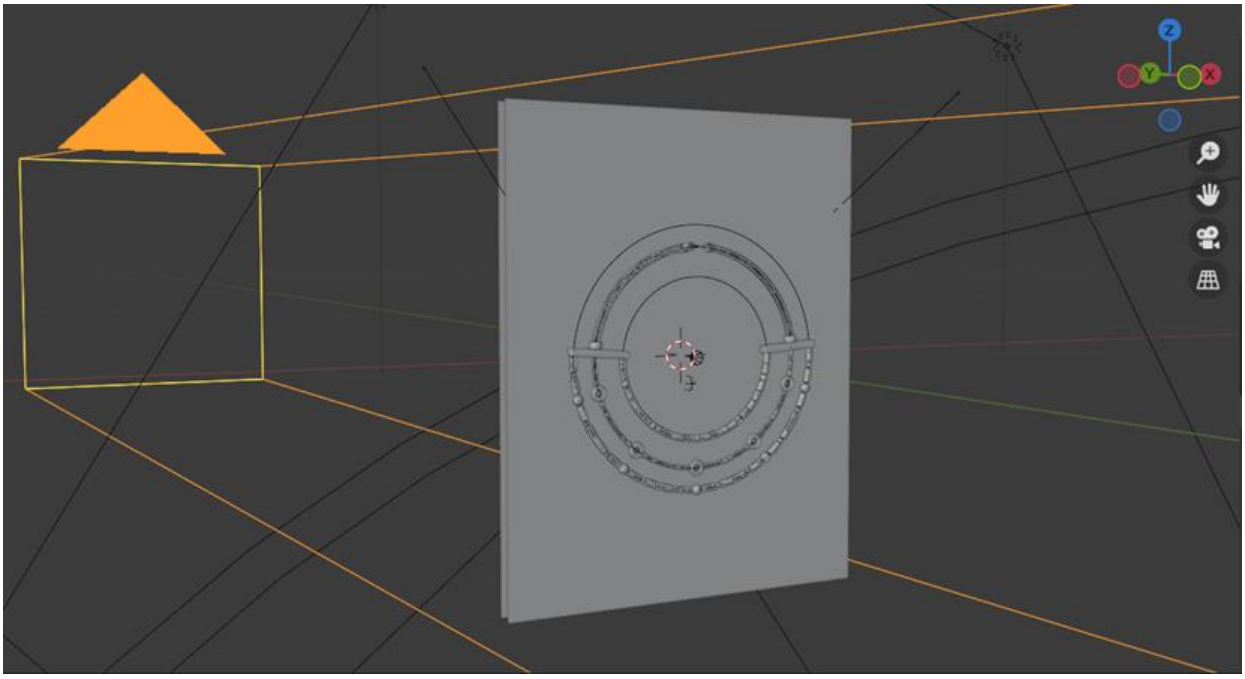


Figure 91. Mise en scène du collier de la Néréide dans le logiciel Blender pour les prises de vues.
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

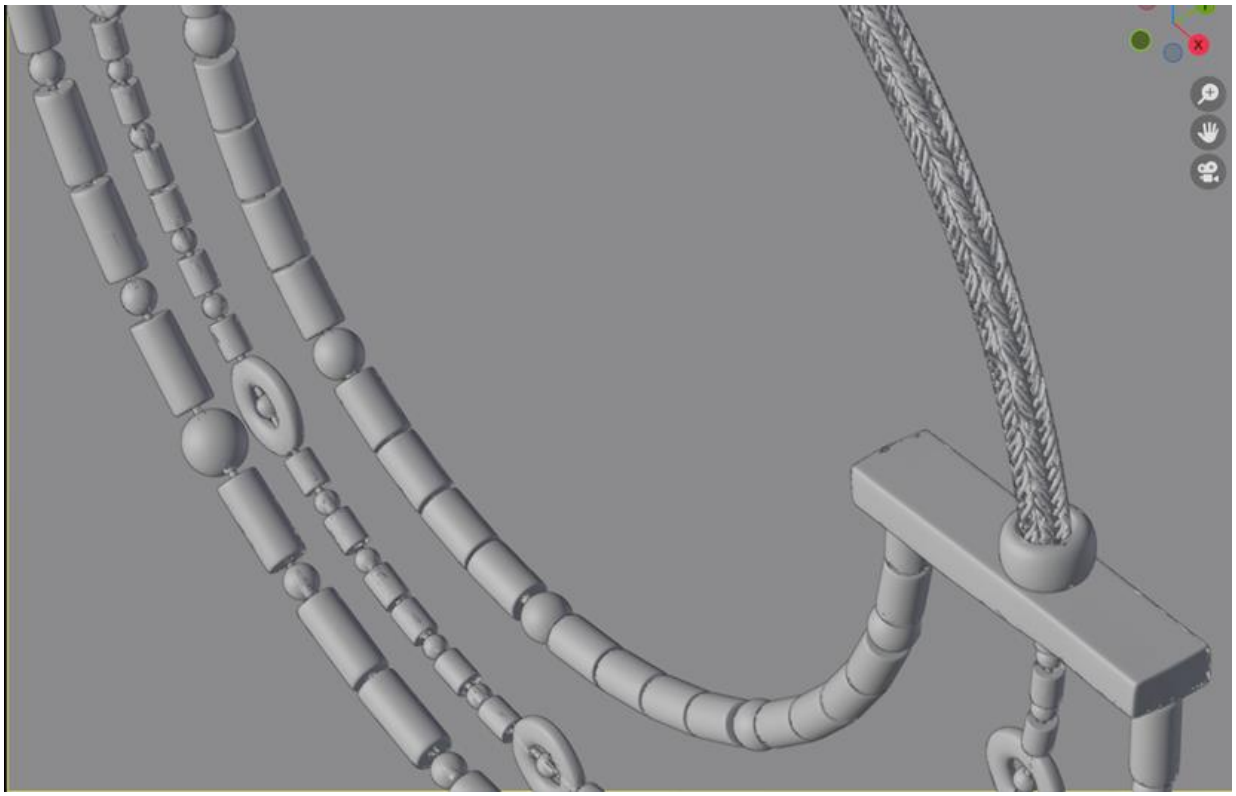


Figure 92. Un exemple de prise de vue d'un fragment du collier de la Néréide. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

- **2ème étape : Genèse des prises de vue des bijoux incrustés**

Après avoir finalisé les modèles des bijoux et effectués les prises de vues, vient le passage à l'incrustation des bijoux sur les portraits des mosaïques par le biais du logiciel pour des prises de vues finales des images que nous allons utiliser dans les trois dispositifs design de transmission.

Au cours de cette étape de réalisation, le spécialiste en modélisation va effectuer des incrustations des bijoux en 3D sur les images des portraits en 2D. Pour cela, il y a tout un travail de préparation à faire sur les images des mosaïques.

- D'abord un découpage des portraits des personnages des mosaïques dans le logiciel *Gimp*.
- Puis, une recomposition de ces images découpées dans le logiciel *Blender*.

Cette recomposition s'articule sur plusieurs plans et à différents niveaux dans l'espace. Toutes les images recomposées sont obligatoirement placées sur le même axe que celui de la caméra qui leur fait face.

De ce fait, s’opère la création d'une profondeur dans l'image par l'utilisation de plusieurs plans agissant comme des calques de bouts d'image dans l'espace. Ce système ne fonctionne qu'en vision de face et en étant parfaitement centré. Il fonctionne selon les règles de la perspective visuelle classique établie depuis la Renaissance italienne.

1- Étude des plans, modélisations aux côtes dans *Blender*.

2- Construction hybride des matériaux (procédural + basé sur image "map") pour parvenir à des aspects usés, érodés, patinés.

3- Création d'un système lumineux et d'un studio virtuel à l'intérieur de la scène 3D.

4- Mise en œuvre d'un système d'incrustation des bijoux dans des images 2D

5- Rendus en vue de face.

6- Développement de rendus bruts ("raws") dans *Darktable*.

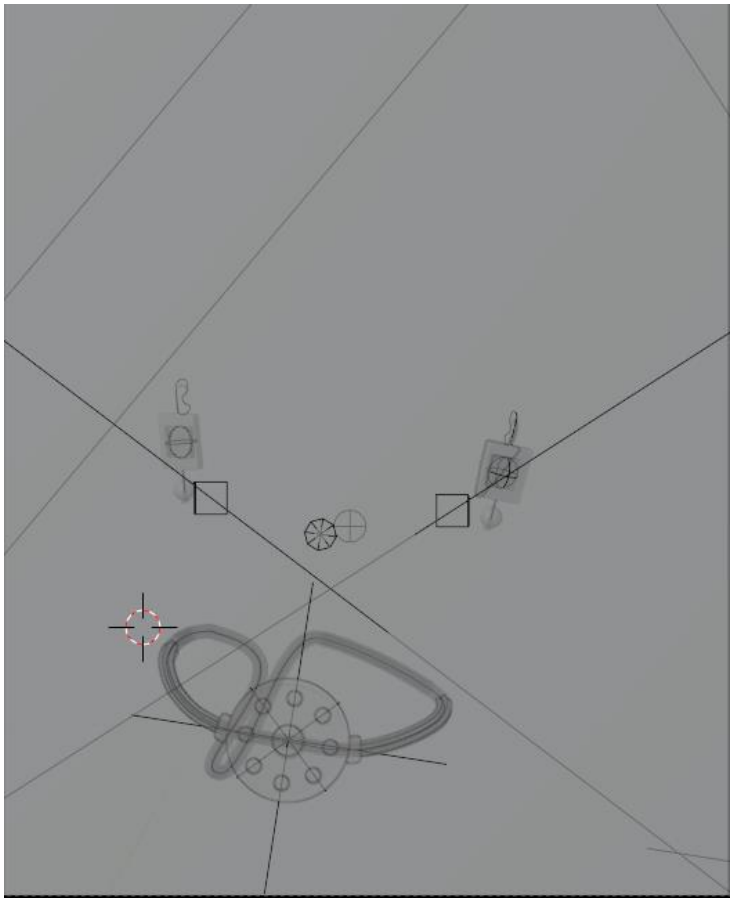


Figure 93. Préparation pour l’incrustation des bijoux de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

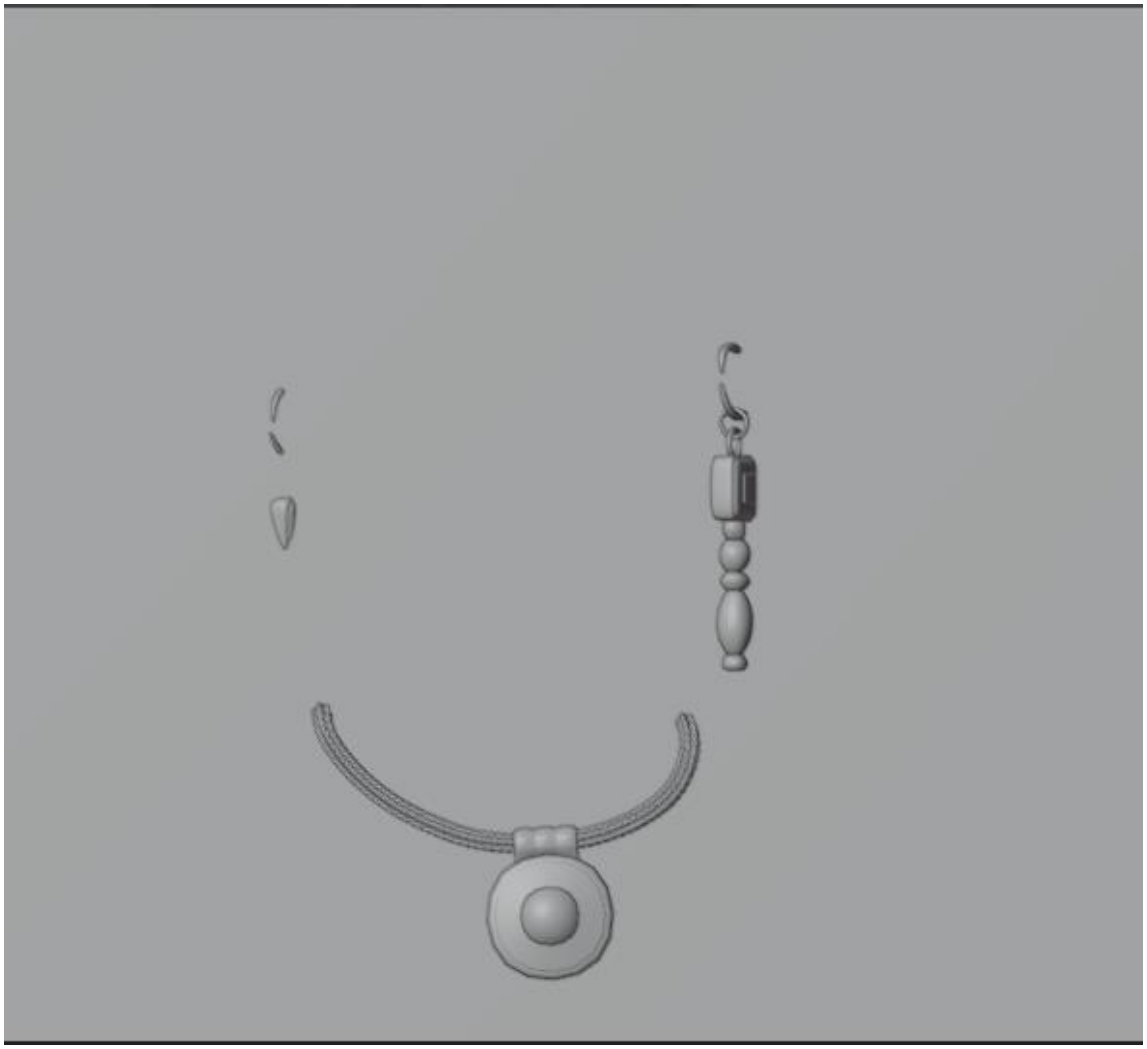


Figure 94.Mise en scène des bijoux de Vénus pour incrustation.

(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

- **Le Rendu final des modélisations 3D des bijoux**

Les bijoux de Vénus

Figure 95. Rendu final de la modélisation 3D des boucles d'oreilles de Vénus.
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Figure 96. Rendu final de la modélisation 3D du collier de Vénus.
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Figure 97. Prise de vue d'un détail du collier de Vénus.
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Les bijoux de la personnification du printemps

Figure 98. Rendu final 3D des boucles d'oreilles de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Figure 99. Rendu final de la modélisation 3D du collier de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Figure 100. Prise de vue d'un détail du collier de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Le collier de la Néréide

Figure 101. Rendu final de la modélisation 3D du collier de la Néréide.
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Figure 102. Prise de vue d'un détail du collier de la Néréide
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Les incrustations des bijoux sur les portraits des personnages des mosaïques

La déesse Vénus

Figure 103. Portrait de Vénus avec l'incrustation des bijoux (Modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas)

La personnification du printemps

Figure 104. Portrait de la personnification du printemps avec l'incrustation des bijoux (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Le Néréide

Figure 105. Portrait de la Néréide avec l'incrustation des bijoux
(Modélisation et crédit photo Mars Nicolas)

Chapitre 2 :

Le dispositif de transmission par le design

La réalisation d'une médiation design à partir des trois portraits des personnages où sont incrustés les bijoux s'effectue selon trois types de dispositifs design de transmission. Mais avant d'en engager la mise en application par les dispositifs, il nous faut préciser le sens de ce concept.

Il est nécessaire, en effet, de saisir l'évolution et le glissement historique de signification du dispositif pour comprendre comment il a pu devenir un concept prédominant dans les pratiques de création contemporaines, de quelle manière il construit des agencements producteurs de perceptions et de savoir et de quelle manière il sert à les mettre à disposition et à les rendre accessibles.

L'étude de ce concept nous permet de construire trois dispositifs design de transmission. Le premier, le dispositif graphique, se matérialise par la conception et l'édition de trois livrets relatifs aux trois portraits.

Le deuxième est un dispositif numérique. Trois QR Codes relatifs aux personnages des mosaïques renvoient à des pages internet contenant des informations sur le projet « Mosaïques en parure » de médiation design.

Enfin, le troisième est un dispositif scénographique qui consiste dans la conception d'une exposition design de médiation. Ce dispositif d'exposition mobile du projet « Mosaïques en parure » met en scène les portraits des personnages, les bijoux et les QR Codes.

III.2.1. La notion de dispositif

Dans le champ des pratiques de création contemporaines, le dispositif est devenu un concept prédominant pour comprendre et concevoir des formes de construction de rapport aux œuvres, aux pièces, aux objets, voire aux installations.

Il irrigue véritablement les pratiques à partir des années 1970, à la suite de la réévaluation, dans le champ des sciences humaines et sociales, des formes institutionnelles de représentation et des analyses portant sur les formes organisationnelles. L'histoire du mot est intéressante : comment est-on passé de la disposition au dispositif ?

Le mot "disposition" relève tout d'abord de deux ordres de langage, le premier s'inscrit dans la rhétorique (les arts du langage), l'autre, dans un sens dérivé, s'inscrit dans les pratiques de décisions du domaine juridique. La disposition rhétorique consiste à étudier les arrangements, les agencements des propositions pour la réalisation d'une finalité.

La disposition rhétorique est l'une des composantes de ce que l'on pourrait appeler le système de la rhétorique, composé de cinq éléments : l'invention, la disposition, l'élocution, l'action et la mémorisation.

La disposition, une fois l'objet du discours déterminé par l'invention, consiste à produire l'ordre des propositions qui pourra permettre de le traiter. Elle organise donc de façon stratégique les propositions liées au sujet abordé, de telle sorte qu'une argumentation agencée se mette en place. La notion porte donc en elle l'idée d'une économie des propositions du discours : quelle valeur chaque proposition porte-t-elle (principe d'évaluation du contenu des propositions et énoncés) et comment vont-elles prendre place dans la structure globale du discours (l'évaluation conduit à une hiérarchisation des propositions pour trouver à chacune sa place optimale).

En somme l'organisation et l'agencement situent les propositions et permettent de leur attribuer la place qui leur convient dans la fabrication du discours. Elle agit comme un stratagème qui permet à l'auteur de façonner son discours mais agit également sur le lecteur (l'auditeur dans la rhétorique classique) pour lui permettre de rentrer dans la logique du discours et de comprendre la démarche de l'auteur.

C'est pour cette raison que le mot glisse historiquement dans le vocabulaire juridique pour dire le règlement administratif ou législatif. L'énoncé juridique dit ainsi d'où il vient, comment il se construit et ce qu'il construit.

La disposition législative, une loi par exemple, énoncera au préalable l'exposé des motifs : le cadre dans lequel la loi s'institue (les conditions de son apparition) dans une forme (les conditions de sa formulation) et également les conditions de son application (le champ de sa réception).

En somme, la disposition vise à produire un état du discours qui légitime l'apparition des énoncés, les organise et les agence de telle sorte qu'ils produisent une situation d'acceptation et de compréhension.

Ce détour par l'historique du mot permet de situer deux enjeux :

- Le mot disposition signifie « mettre en ordre » les choses et les gens. Dans la théologie chrétienne, le mot sert à expliquer la dynamique de création du monde dans la Genèse.

- Le mot implique aussi une signification qui renvoie à la réception de quelque chose : rendre psychologiquement acceptable une organisation (préparer l'esprit de quelqu'un à…)
Mettre en ordre et rendre disponible, et donc pour nous, ce sera rendre possible le regard sur des objets spécifiques (les bijoux) dans des champs discursifs particuliers portant leur propre condition d'énonciation (le champ archéologique, le champ muséographique, le champ patrimonial). La disposition est donc une notion importante à engager dans la pratique du design.

Ces deux horizons intéressent notre démarche. La disposition est à la fois une organisation pour accéder aux éléments qui la composent mais elle construit aussi la prédisposition à cette organisation. La disposition a d'ailleurs pris également, avec les années, une autre signification qui nous intéresse avec le passage à la notion de dispositif.

La raison de cette dimension stratégique de la notion provient de son usage théorique par la philosophie et essentiellement celle de Michel Foucault qui la définit comme :

> « *Un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit. […] Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments* »[171].

Dans ces propos, Foucault souligne le mécanisme de mise en relation et d'articulation du concept de dispositif. En effet, c'est bien cette dimension de réseau et d'articulation des ensembles hétérogènes qui s'applique parfaitement au processus établi dans notre travail de réactualisation et de transmission des mosaïques romaine par le design. Le mode opératoire du réseau est établi sur un enchaînement, une suite d'actions et de systèmes d'articulations capables de générer une organisation entre des éléments hétérogènes et ainsi de produire du sens.

La logique du dispositif ne réside pas dans la nature des éléments mais dans la composition des éléments entre eux. Le dispositif fonctionne comme l'élaboration d'une énonciation par le biais de proposition de cheminement entre les éléments.

Le dispositif fait donc tenir ensemble des éléments disparates, éloignés dans l'espace, parfois dans le temps et dont les horizons de signification n'apparaissent que dans la configuration qui les assemble.

[171] Foucault Michel, « Le jeu de Michel Foucault », (1977). *In* : *Dits et Écrits*, vol. II, Paris, Gallimard, 1999, p.299.

Le philosophe Agamben Giorgio revient également sur ce concept à partir d'une lecture du travail de Michel Foucault et il en généralise la signification, accentuant encore davantage le champ de prolifération et de développement au sein du dispositif en appelant dispositif

> *« […] Tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. Pas seulement les prisons donc, les asiles, le* panoptikon*, les écoles, la confession, les usines, les disciplines, les mesures juridiques, dont l'articulation avec le pouvoir est en un sens évidente, mais aussi, le stylo, l'écriture, la littérature, la philosophie, l'agriculture, la cigarette, la navigation, les ordinateurs, les téléphones portables, et, pourquoi pas, le langage lui-même, qui est peut-être le plus ancien dispositif dans lequel, il y a plusieurs milliers d'années, un primate, probablement incapable de se rendre compte des conséquences qui l'attendaient, eut l'inconscience de se faire prendre »*[172].

Le dispositif devient proliférant et il touche des objets divers. Ce que précise toutefois Giorgio Agamben, c'est que le dispositif est une procédure et une démarche caractérisant le devenir homme de l'homme – il s'agit pour lui d'une caractéristique d'une anthropisation du monde.

De ce point de vue, l'usage de la notion de dispositif prolonge en fait les réflexions de l'anthropologie préhistorique cherchant à comprendre les caractéristiques du passage à l'hominisation (station debout, usage des outils, formation de langage symbolique).

L'une des caractéristiques essentielles de ce processus est l'aménagement stratégique de l'environnement par l'invention, l'adaptation : l'adéquation des outils en instruments permet de « disposer » (au sens de faire usage) du monde naturel et ainsi de créer des procédures permettant d'accéder au monde de la nature.

Si l'on en revient à la définition philosophique du concept dispositif, ce qui ressort essentiellement de ces deux définitions, et sans nous attarder plus longuement sur les enjeux philosophiques de cette notion, c'est une capacité à élaborer et construire un système de relations entre des choses diverses, disparates, voire contradictoires, ce que Michel Foucault désigne par *hétérogénéité*.

---

[172] Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Payot & Rivage, Paris, 2007, pp.31-32.

Le dispositif produit un espace relationnel entre des éléments qui n'ont rien à voir entre eux et à partir desquels il construit une organisation. Le dispositif, par ce travail d'acceptation de l'hétérogénéité, permet d'instituer une forme d'organisation où coexistent des éléments divers.

Le dispositif est un agencement, une construction, une organisation. Il permet de percevoir chacun des éléments en construisant un mode d'appréhension du divers et il autorise la compréhension de ce divers en lui donnant par le système qu'il produit du sens et de la signification.

Il construit donc un agencement producteur de perception, de savoir et, en ce sens, permet de mettre à disposition, d'accéder au sens et de le rendre accessible.

Pour éviter de nous perdre dans les méandres de l'évolution des définitions du concept polysémique du dispositif, nous retiendrons les propos suivants de Fourmentraux Jean-Paul qui résume l'histoire de l'évolution du concept et définit son essence :

> *« De Michel Foucault à Roland Barthes, de la science des signes (sémiotique) aux nouvelles théories de l'information et de la communication, une lente résolution du concept tend aujourd'hui vers la mise en perspective du caractère actif, et surtout, sociotechnique, de tout dispositif*[173]».

Le caractère sociotechnique d'un dispositif se déploie, selon lui, dans l'intérêt de faire le lien entre la dimension humaine et la technique, la machine, etc. Pour résumer, le dispositif est une coordination d'éléments distincts qui produit un résultat et un sens.

Cette définition du dispositif nous intéresse dans notre démarche. Il s'agit bien, à partir de savoirs hétérogènes (archéologie, sciences du patrimoine, muséologie), de construire d'une manière particulière un objet et de le rendre accessible.

C'est bien là l'un des enjeux majeurs de notre projet : rendre possible la perception et la compréhension d'un objet éloigné de nous dans le temps et dont l'approche n'est possible que par la construction d'un dispositif qui le rend accessible et disponible.

Il s'agit, dans le même temps, de rendre accessibles des informations éparses émanant de disciplines différentes pour les articuler en une proposition. Ce que nous autorise le dispositif dans la logique de notre projet est de l'ordre de la construction d'une esthétique fondée de l'objet.

---

[173] Fourmentraux Jean-Paul, « Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art », *in* : *Les dispositifs d'information et de Communication : Concepts, usages et objets*, De Boeck Université, pp.137-147, 2010. hal-00763949, p.138.

Ceci pose le cadre du dispositif. Le dispositif doit pour nous être compris selon trois modalités.

Tout d'abord comme un instrument de contextualisation de la citation d'objet, ensuite comme appareillage rendant accessibles différents niveaux de compréhension de la citation de l'objet, enfin comme résultat produisant une forme sensible autosuffisante, intégrant les différentes dimensions et significations de l'objet.

Le dispositif construit une proposition ouverte, ce n'est pas simplement un énoncé. En tant que proposition, il s'adresse, il autorise une adresse vers – il crée un espace de perception et d'intellection de l'objet-bijou.

Ce que nous mettons en œuvre dans ce travail, c'est un dispositif de transmission par le design qui construit une mise à disposition et une médiation au sujet d'un artéfact archéologique, muséal et patrimonial.

Autrement dit, ce travail de réactualisation, de restitution, de transmission et de médiation s'établit selon des manières de faire propres au design (le dessin comme langage du sensible, la représentation matérielle par la production de formes matérielles adaptées affordantes, etc.) en vue d'un horizon spécifique (la transmission, la valorisation).

Les formes de production du design sont dictées par le but que nous voulons atteindre, l'effet que nous cherchons à produire et le sens que nous espérons rendre accessible et transmettre. Le design est alors aussi, en tant que langage des formes, un moyen de communication, un moyen de construire plastiquement des formes propositionnelles. Les dispositifs du design sont toujours majoritairement des dispositifs intégrant la dimension de l'autre (comme utilisateur, usager, regardeur, manipulateur…).

Le concept de dispositif constitue alors, dans le cadre de cette recherche, la mise en relation des éléments hétérogènes selon des agencements spécifiques à chaque finalité. Nous pensons que cette particularité ou cette spécificité propre au dispositif est importante dans le cas du projet de réactualisation des représentations d'objets que nous élaborons.

Nous créons un réseau, un agencement et une organisation entre plusieurs éléments qui appartiennent à des registres et à des disciplines différentes, dans la perspective de produire un effet :

> « *Le dispositif semble d'abord définir tout ensemble de pièces ou d'éléments formant un agencement machinal, un appareillage conçu en vue d'un effet ou d'un processus. Il articule des fonctionnements d'objets les uns en relation aux autres, en rapport à une ou plusieurs finalités* »[174].

[174] Quintyn Olivier, *Dispositifs/dislocations*, AL Dante, collection : « questions théoriques », 2007, p.25.

Ces propos de Quintyn constituent exactement le socle de notre travail de transmission. Nous développons une chaîne de rapport et un agencement de relations entre des éléments qui au départ n'avaient aucun point commun et le travail consiste dans la création d'une organisation capable de construire des champs de rencontres et d'interactions de ces éléments pour leur donner sens. Selon Quintyn ces distinctions ontologiques forment l'essence de l'organisation :

> « *Un dispositif serait une construction à partir d'entités ontologiquement distinctes, et où cette distinction même devient un principe de fonctionnement et d'articulation de la différence pour produire un effet réel et/ou symbolique »*[175].

L'accent est ici mis sur la distinction des entités qui constituent le principe même du fonctionnement du dispositif et de sa puissance de production d'effets. Ce qui revient à dire que l'hétérogénéité des choses articulées et agencées constitue l'essence même et la condition *sine qua non* de production du sens dans un dispositif.

C'est ce que nous mettons en œuvre par ce projet – c'est un dispositif de transmission design d'un artéfact patrimonial articulé à d'autres éléments qui lui sont contraires et hétérogènes pour former un réseau et un agencement intentionnel producteur d'effet et de sens afin de l'inscrire dans une dynamique sociale et culturelle.

Cependant, les artéfacts archéologiques qui constituent la base de notre travail sont déjà pris dans d'autres dispositifs, ceux de l'archéologie comme discipline scientifique et ceux des institutions muséales. En effet, l'archéologie, dans son mode opératoire, est régie par des dispositifs tels que la stratigraphie, l'électromagnétique, le numérique, etc. mais aussi par des dispositifs de textes législatifs, réglementés et codifiés. L'archéologie cherche à construire l'objet par la découverte de sa situation dans un contexte donné. Quant aux musées, plusieurs dispositifs sont pensés et mis en œuvre afin de conserver en un état donné les objets puis de rendre accessibles aux visiteurs les collections des musées et un savoir relatif à chaque institution muséale.

Dans le contexte de notre projet, le dispositif expographique des musées tunisiens est le plus contraignant et le plus dominant. Il se concentre sur l'idée de présentation « documentaire » de l'objet : protéger l'objet, permettre de le voir dans sa totalité, nourrir le regard d'un nombre suffisant d'informations.

---

[175] Quintyn Olivier, *Dispositifs/dislocations*, AL Dante, collection : « questions théoriques », 2007, pp.26-27.

Ces dispositifs mis en place sont efficaces en fonction de critères d'information et de transmissions scientifiques ou culturelles. C'est à peu près le seul dispositif établi dans nos musées. Son efficacité correspond à une conception institutionnelle du musée, mais démontre un manque considérable dans la stratégie de mise en exposition, dans la communication et la médiation pour rendre sensibles, vivants, actuels les objets présentés.

Cependant, d'autres dispositifs expographiques sont construits dans les musées d'autres pays afin de rendre accessible le savoir sur les objets et de faire en sorte que des artéfacts soient disponibles pour être vus par le public. Le rôle principal d'un musée doit en effet être de mettre en œuvre des dispositifs capables de communiquer un savoir par des mécanismes opératoires de médiation qui peuvent être de l'ordre du scientifique, de l'archéologique, de l'historique, de l'iconographique, de l'esthétique et de l'artistique. Chaque institution muséale devrait pouvoir établir un dispositif d'agencement de l'espace particulier du musée en fonction des enjeux de l'institution et du sens qu'elle cherche à transmettre.

Quant au design, et c'est le cas de cette recherche, il est à même de créer ses propres dispositifs pour rendre accessibles et disponibles les artéfacts archéologiques, évidement d'une manière différentes des deux premières disciplines. Pour commencer, les enjeux et les intentions du design sont différents de ceux de l'archéologie et des institutions muséales, où les dispositifs sont établis dans le but d'une mise à disposition de la valeur scientifique, historique, archéologique et muséale des artéfacts. Ce que le design autorise dans ce cadre de travail, ce qu'il finalise et propose est de l'ordre de l'expérience esthétique, sensible et concrète des objets, de la médiation, de la vulgarisation, de la réactualisation et d'une dynamique de communication sociale et culturelle.

Les dispositifs sont construits selon les enjeux du design et l'agencement et l'articulation d'une transmission par le design, car le design est capable de générer plusieurs dispositifs en fonction d'une situation, un contexte spécifique à l'objet.

Un des horizons historiques du design depuis le début du XXe siècle n'est-il pas de mettre à disposition les choses, de rendre leur apparence perceptible (tangible, visible, audible et depuis peu olfactive) ? C'est ce que vise par exemple le Bauhaus, et ce que W. Flusser développe dans les analyses qu'il développe dans *Petite philosophie du design*[176].

[176] Fussler Wilhem., *Petite philosophie du design*, Circé, 2002, p.93 : « *Vers la fin du dix-neuvième siècle, cette funeste scission a commencé à devenir insoutenable…C'est alors que le mot design a investi la brèche et jeté un pont. S'il a pu le faire, c'est parce qu'il manifeste le rapport intime entre la technique et l'art. C'est pourquoi ce mot désigne aujourd'hui approximativement le point où l'art et la technique (et par conséquent la pensée scientifique, celle qui fixe l'échelle des valeurs) en viennent à se recouvrir pour ouvrir la voie vers une nouvelle culture* ». p.9.

Les dispositifs design sont également souvent des dispositifs d'adaptation de la perception (sensible et intellectuelle) tenant compte de l'espace, du temps et de la conscience historique des usages d'objet.

Nous ne pouvons épuiser tous les dispositifs possibles dans le champ de notre recherche. Nous avons donc choisi d'en présenter trois, liés à des manières de pratiquer le design :

- Le design graphique, qui met en forme et valorise des contenus de significations pour les rendre accessibles. Il peut servir à rendre disponible la communication de savoir et d'information sur les objets que nous étudions. Il ouvre ainsi à d'autres contenus formels et à d'autres formats que la notice, le cartel, le catalogue archéologique ou muséographique.
- Le design numérique. Il autorise une décontextualisation de l'objet adaptée au travail de citation que nous avons envisagé comme nécessaire à l'actualisation des objets bijoux. Il rend d'une certaine manière tangible une certaine expérience de l'objet et il peut répondre aux questions de reconstitution/restitution et d'interprétation.
- Le design d'espace, dans une délocalisation de l'objet utilisant les deux champs précédents et que nous traiterons avec le QR Code, lequel met à disposition l'apparition de l'objet dans des espaces et des temps différents de ceux du musée.

Les dispositifs présentés cherchent à parcourir les grands enjeux que nous avons posés au fur et à mesure de notre analyse et que nous avons formulés ainsi : comment rendre actuels et accessibles des objets du passé sans dénaturer leur valeur archéologique et patrimoniale ? Comment donner forme à une expérience de l'objet au moyen des systèmes de production, de perception et d'accession qui y mènent ?

Dans le cadre de ce travail, nous avons opté pour le choix de trois mosaïques romaines de Tunisie pour la transmission d'un des détails iconographiques qui y figurent.

Le design est présent dans notre cadre de vie quotidien sous plusieurs formes mais notre démarche souhaite aborder la fonction du design comme projet dans le champ de la construction des médiations culturelles (le design comme intercesseur) et le rôle du designer dans le champ culturel (le designer comme médiateur).

Nous visons, par ce projet de médiation de réactualisation et de transmission, à éclairer les mécanismes et les dispositifs designs aptes à transmettre un patrimoine de manière différente. Comme le formule si bien Duguet Anne-Marie :

> *« La notion de dispositif est ici centrale. A la fois machine et machination (au sens de la* méchanè *grecque), tout dispositif vise à produire des effets spécifiques. Cet «*

agencement des pièces d'un mécanisme » est d'emblée un système générateur qui structure l'expérience sensible chaque fois de façon originale. Plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives, engage des situations institutionnelles comme des procès de perception.[177]*».*

Il est certain que notre vision du dispositif de transmission design doit chercher avant tout à être accessible, à rendre accessible et à s'adresser à tout public, car la problématique de tout public et de vulgarisation des formes de médiation restent des éléments que les musées, notamment tunisiens, peinent à réaliser.

En effet, la majeure partie du public ne se rend pas au musée, c'est un constat établi en Tunisie. Une des explications possibles est que le musée, comme nous l'avons évoqué dans la première partie de la thèse, demeure un vecteur de distinction sociale.

C'est un lieu réservé aux connaisseurs, aux intellectuels, à une catégorie sociale bien déterminée. Mais c'est aussi un lieu ennuyeux, sans vie dans l'imaginaire d'un citoyen tunisien : seuls les étrangers ou les spécialistes peuvent s'y rendre pour le visiter, le comprendre et l'apprécier.

Cependant, ce constat ne doit pas nous empêcher d'imaginer des dispositifs capables d'attirer un plus large public au sein de l'espace muséal. Bien au contraire, le designer doit chercher à faire en sorte que les objets du passé existent dans le temps présent ; il doit aider à l'appropriation par les visiteurs d'une culture qui lui est devenue étrangère, alors qu'elle a modelé la structure et l'histoire de ce pays.

Le designer doit utiliser toutes les ressources possibles dans cette perspective pour rendre disponible l'objet en le considérant comme un bien commun partagé. Ce sont les conditions de saisie de ce bien commun partagé que les dispositifs doivent autoriser. Il doit inventer, dans les contextes de diffusion (médias, expositions, presses, réseaux…), les moyens qui conditionnent l'accès aux objets. Le designer invente donc des expériences particulières à construire avec les objets.

Si nos dispositifs se déploient dans des champs spécifiques du design, ils nous contraignent également à être attentifs à la perception imaginaire des objets, aux manières singulières dont on peut construire une relation à eux. On le verra, parfois le dispositif est

[177] Duguet Anne-Marie. « Dispositifs », *in* : *Communications*, 48, 1988. pp. 221-242. doi :https://doi.org/10.3406/comm.1988.1728, https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1728, p.226

sous-tendu par des enjeux relevant de l'imaginaire littéraire, de la fiction ou du récit… : il se construit, par définition, comme l'organisation du divers et de l'hétérogène et légitime ces expérimentations.

Pour conclure sur cette analyse de la notion de dispositif, nous souhaitons mettre en œuvre, dans le cadre de cette recherche, de nouveaux dispositifs pour donner accès à la valeur esthétique, artistique, design des bijoux représentés dans les mosaïques romaines de Tunisie. Ces dispositifs permettent de construire, à partir de photographies, des procédures d'extraction, de fragments, de citations ouvrant à d'autres manières de montrer, de saisir l'objet, par exemple au moyen de la modélisation 3D et d'un montage générateur de sens.

En tant que designer, nous travaillons à construire, à déployer des manières de faire, des pratiques théoriques plastiques utilisant les moyens techniques adaptés. Le design que nous revendiquons dans ce projet vise à créer les conditions d'une perception esthétique commune des objets. Les mosaïques sont des images-objets. Elles sont trop souvent regardées comme des tableaux et trop souvent évaluées selon des critères de goût. La mosaïque raconte autre chose. Elle donne à voir des formes d'objet qui ne sont pas simplement des éléments décoratifs. Ces objets portent des histoires et nous considérons, en tant que designer, que notre rôle est de rendre possible l'expérience commune de ces histoires, de montrer leur vitalité et leur actualité.

Le designer est dans une situation particulière – les objets qu'il va travailler ont déjà une forme propre qui porte une histoire, une fonction et qui se signale discrètement dans l'image globale de la mosaïque. Cette forme propre, il faut donc la distinguer, la faire ressortir – le processus de la citation que nous avons abordé participe de cette mise en évidence mais la citation doit trouver ensuite sa propre signification et sa puissance d'évocation.

Citer, c'est couper, extraire mais pour revitaliser le sens et l'actualiser. Les dispositifs viennent donc accomplir ce que la citation commence : mettre en situation la forme extraite

III.2.2. Le dispositif de transmission par le graphique : les livrets d'images

A- Description du projet

La proposition au sein du projet consiste dans l'élaboration d'un livret d'images pour chacun des trois échantillons de mosaïques. C'est une petite édition comportant des images et des textes. L'enjeu de ces livrets est de transmettre quelques informations sur la mosaïque et les bijoux portés par un des personnages. Le livret cherche donc à fournir les informations nécessaires à la compréhension des parures. Même les fictions proposées (Récits de bijoux) visent à satisfaire une autre forme de curiosité. Le livret doit mettre à disposition et il doit être accessible. L'édition doit être simple et efficace pour pouvoir également être réalisée rapidement et diffusée à un large public.

Le graphisme doit donc s'adapter à ces exigences, celle de communication et celle de disponibilité du document. Pour y répondre, nous avons fait appel à un graphiste professionnel[178] à qui nous avons fourni toutes les informations nécessaires, les textes et les photographies que nous voulions voir présents dans cette petite édition. Nous avons donc préparé un fichier relatif à chacun des trois pavements comportant plusieurs images et textes. Les images photographiques sont de trois ordres ; les unes correspondent aux photographies de chaque pavement de mosaïque, ce qui permet d'en avoir une vision panoptique ; les autres sont les portraits des personnages extraits du pavement avec le portrait de chaque personne ; enfin, une vue photographique restituant le personnage avec les bijoux modélisés en 3D et incrustés sur la photo. Nous avons aussi joint aux fichiers les images numériques des bijoux modélisés en 3D.

Ces différentes images permettent de rendre compte à la fois de la démarche et de son évolution. Elles ont une valeur esthétique et épistémologique, puisqu'elles permettent de suivre l'évolution de la démarche de restitution des bijoux et des pavements. Elles sollicitent une appréhension visuelle variée selon les registres de chaque type d'images. Les textes répondent aux mêmes exigences et contraintes.

[178] Jean-Claude Paillasson est graphiste français depuis 1985, basé à Paris puis à Saint-Etienne. Il a réalisé des affiches, des illustrations, des dessins animés, des éditions et des typographies, surtout en rapport avec le milieu culturel. Il est également professeur à l'ESAD Saint-Etienne depuis 1991 et co-responsable du Laboratoire IRD (« Images, Récits, Documents ») depuis 2010.

Le premier texte est en effet une notice contenant des informations sur le pavement de mosaïque, le deuxième est une petite description iconographique du pavement. Le troisième est un récit fictionnel que nous avons imaginé en rapport avec le personnage du pavement et ses bijoux. Nous pensons, avec ce dernier texte, actualiser l'imaginaire porté par les mosaïques et les bijoux.

Nous avons exposé au graphiste notre vison sur l'organisation et la mise en page des éléments que nous lui avons envoyés. Par exemple, nous voulions intégrer la photographie du pavement de mosaïque accompagnée d'un cartel où nous avons mentionné des informations nécessaires d'ordre archéologique et muséal. En effet, ces pavements de mosaïque sont des objets répertoriés. Il est donc important de présenter leur fiche d'identité archéologique et muséale. Dans chaque cartel, nous avons fourni la chronologie du pavement, le lieu de sa découverte, le lieu de sa conservation avec le numéro d'inventaire du musée, la salle où il est exposé et le titre de la mosaïque.

En plus de cette petite notice d'information sur l'identité du pavement de mosaïque, nous avons fourni aussi un petit texte à joindre au pavement : il s'agit d'une description iconographique de la mosaïque. Ce texte est écrit avec des termes simples afin d'en rendre le contenu accessible au public le plus large. L'ensemble de ces textes vise également à engager les lecteurs à avoir une expérience directe des œuvres présentées – il est donc important qu'ils comportent toutes les indications de localisation dans l'espace muséal pour permettre aux lecteurs intéressés d'aller directement voir-regarder-contempler la mosaïque présentée.

Ces livrets sont comme des cartes de visite et des cartes d'invitation à avoir une expérience physique directe de l'objet. Matériellement, chaque livret est constitué de huit pages présentant les bijoux en 3D et les resituant dans le contexte des mosaïques. Il comporte également les simulations en 3D des bijoux, présentées soit de manière isolée, soit remises en situation sur la mosaïque dont les parures sont issues.

Afin de pouvoir être manipulée aisément, l'édition a un format de 165x210mm dans le sens de la hauteur (210x330 ouvert). Chaque couverture est un détail agrandi des mosaïques montrant les bijoux en situation. Le titre générique de ces livrets, « *Mosaïques en parure* », est composé en *Faune italique*, caractère dessiné par la typographe française Alice Savoie. Le caractère Faune est libre de droit, avec mention de l'auteure, car il s'agit d'une commande de la délégation aux arts plastiques à la typographe. Il est disponible au

téléchargement sur le site du ministère de la Culture français[179]. Pour les titres de chaque bijou et mosaïque ils sont composés en *Fedraserif*. Ce caractère a été créé par le typographe slovaque Peter Bilak. Cette typographie n'est pas libre de droit et elle est distribuée par Typotheque.com[180].

Les titres sont encadrés d'un cartouche coloré, ainsi que l'ensemble des textes. Pour la première page, *Fedraserif* italique a été utilisé ; pour les pages trois et cinq, la *Fedraserif book* et pour la page 7, la *Fedra sans*. Il faut préciser que, si ces livrets devaient être édités de façon commerciale, il deviendrait nécessaire d'acquérir les polices de caractère utilisées. L'utilisation dans le cadre de ce travail de thèse comme modèle ne pose aucun problème de droit.

Chaque typographie utilisée cherche à avoir un effet visuel fort – surtout pour les titres et intertitres. Elles servent la visibilité des informations écrites et cherchent à produire une lisibilité aisée des textes. Les couleurs des titres sont extrapolées à partir des teintes de la mosaïque. Pour rester très lisible, l'organisation de cette édition alterne images et textes composés en une seule colonne. Les images des bijoux et des mosaïques sont accompagnées de textes descriptifs et techniques ainsi que de courts récits ou fictions signifiant l'imaginaire qui s'en dégage.

Nous présentons l'organisation des livrets pour mieux en comprendre la logique.

- **Page numéro 1 : la couverture**

La couverture du livret de Vénus est l'image d'un détail agrandi du portrait avec les bijoux incrustés qui occupent presque la moitié de la page. Le titre du pavement auquel appartient le personnage se situe sur la partie supérieure droite et le titre du projet « Mosaïques en parure » équilibre la composition de la page.

La situation des titres n'est pas anodine. Mosaïque en projet est comme le nom d'une collection éditoriale se déclinant pour chaque pavement. La couleur orangée de la typographie reprend la tonalité générale de la mosaïque, ce qui donne une impression de continuité. Le détail du portrait agrandi avec les bijoux incrustés est la première impression

[179] https://www.cnap.fr/sites/faune/

[180] http://www.planete-typographie.com/infos/police/fedra-sans.html

visuelle du livret qui donne une première idée sur le contenu et doit susciter l'intérêt et amener à le feuilleter.

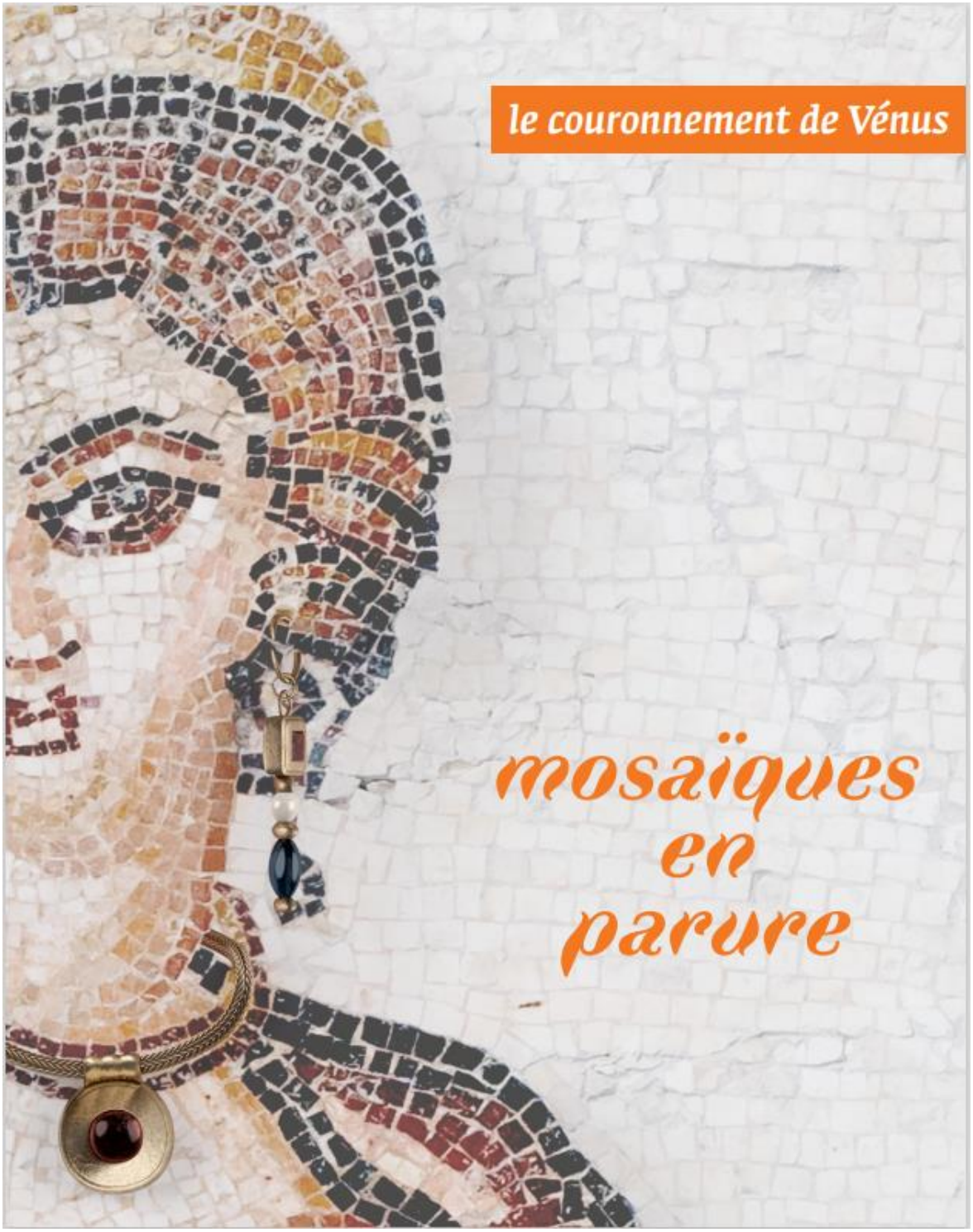


Figure 106. La couverture du livret du couronnement de Vénus.
(Conception graphique Paillasson J-C. Crédit photo Abdelmoula. A. Texte Drira H.)

- **Pages numéro 2 et 3 : la déesse Vénus**

La Vénus et les deux centauresses Salle Ulysse

La mosaïque représente le couronnement de Vénus. Elle est au centre entourée de deux centauresses. La déesse est représentée debout, de face, le pied légèrement plié, le corps entièrement nu; seule une draperie foncée attachée à son cou tombe en pli derrière elle. Les cheveux foncés, relevés en chignon sont rehaussés par un diadème en demi-lune. De sa main droite levée, elle tient une fleur, l'autre est posée sur sa taille. Elle porte autour du cou un collier court composé de deux rangées de tesselles rouges cernant de part et d'autre une rangée de tesselles dorées avec un pendentif accroché au milieu. Elle porte aussi de longues boucles d'oreilles qui semblent être en or, composées d'un rectangle serti d'une grande pierre précieuse accrochée au lobe et à laquelle est suspendu un chaînon se terminant par une autre pierre précieuse.

Les deux centauresses, elles, sont présentées le buste de trois quarts. Mi-femme mi-chevale, les cheveux sont séparés par une raie médiane et attachés en chignon. Chacune d'elle tient l'extrémité d'une guirlande de fleurs, passée au-dessus de leur tête. De leur autre main, elles tiennent une couronne orfévrée, ornée de cabochons de formes carré et circulaire, juste au-dessus de la tête de la déesse.

Figure 107. La déesse Vénus et le texte descriptif
(Conception graphique Paillasson J-C. Crédit photo Abdelmoula. A. Texte Drira. H)

Une fois le livret ouvert, la page 2 présente l'image de la silhouette de la déesse Vénus. Cette image est une extraction de la mosaïque. Vénus est présentée sans les deux centauresses qui, dans le pavement, la mettent en valeur. La page 3 est composée d'un texte descriptif détaillant l'iconographie générale du pavement.

Ce texte non justifié est un choix graphique pour donner le sentiment d'un contenu léger et plus libre par rapport aux notices scientifiques et muséales. Il détonne par rapport aux autres textes justifiés en blocs. Il est destiné à un large public ; il explique et décrit simplement l'image-mosaïque et le contenu du pavement du *Couronnement de Vénus et des deux centauresses* sans entrer dans des détails archéologiques et historiques. Ce texte accompagne le lecteur dans le regard qu'il pourra porter sur la mosaïque réelle exposée au musée.

- **Pages numéro 4 et 5 : le pavement du couronnement de Vénus par les deux centauresses**

Le Couronnement de Vénus

Lieu de la découverte :

Ellès. À 12 km de Mactar au Sud du bassin de Cérès. Pavement d'une salle rectangulaire découvert fortuitement à moins de 50m en amont vers le sud de l'école franco-arabe construite sur la pente qui descend vers l'ouest.

Lieu de conservation :

Musée du Bardo : pas de numéro d'inventaire. Salle Ulysse.

Dimensions :

Rectangle de 4.70 m de large sur 3.40 m de long.

Chronologie :

Début du IVe s. apr. J.-C

Figure 108. La photographie du pavement de mosaïques du couronnement de Vénus par les deux centauresses.

(Conception graphique Paillasson J-C. Crédit photo Abdelmoula. A. Texte Drira H.)

Les pages 4 et 5 proposent la photographie complète du pavement de mosaïque du couronnement de Vénus sur la quasi-totalité des deux pages. Cette situation permet de la mettre en valeur et de donner une idée de la splendeur de la collection des mosaïques du musée du Bardo. Juste sur le côté droit de la photographie se trouvent quelques informations importantes, comme une fiche d'identité comportant les éléments qu'il est important de joindre à un artéfact archéologique et muséal. Mais ce qui doit primer ici, c'est l'expérience visuelle de la mosaïque.

- **Pages numéro 6 et 7 : le portrait de Vénus avec l'incrustation des bijoux**

Figure 109. Le portrait de Vénus avec l'incrustation des bijoux, les bijoux modélisés en 3D et le récit fiction. (Conception graphique Paillasson J.-C. Crédit photo Abdelmoula A. Modélisation et incrustation des bijoux Mars N. Texte Drira H.)

La page de droite présente le portrait de la déesse Vénus avec les bijoux restitués incrustés, l'autre les boucles d'oreilles et un détail du collier avec le pendentif modélisé en 3D. Les bijoux sont accompagnés d'une petite légende qui indique la nature des matériaux et des pierreries des bijoux. Dans la partie inférieure de la même page, un récit fictionnel s'inspire du personnage de la déesse Vénus, de ses bijoux et permet aussi de parler de l'endroit où a été découvert le pavement.

- **Page numéro 8 : le collier de Vénus**

Figure 110. Le collier de Vénus.
(Conception graphique Paillasson J.-C. Modélisation bijou Mars N.)

La dernière page met en valeur la photographie du collier de Vénus. Elle porte à nouveau le titre du projet en bas à droite et le colophon à gauche détaille les acteurs ayant participé à la réalisation éditoriale du livret.

B- Interprétation du projet

Il faut nous attarder maintenant sur le sens du projet de transmission par le design graphique : comment le dispositif de transmission par l'édition mobilise-t-il le concept de la citation pour la médiation du patrimoine ? quels sont les méthodes et les moyens que nous avons utilisés pour élaborer ce travail ?

Comme indiqué dans la description, ce projet de transmission par l'édition prend forme dans la conception de trois livrets d'images. Nous nous intéressons ici à la place de ces livrets dans le processus de transmission et de médiation. Ces livrets prennent la forme d'une petite exposition en format papier. Cela renvoie non seulement au travail de réactualisation mais aussi aux mosaïques romaines de Tunisie et à l'institution muséale et sa collection.

En effet, ce dispositif permet de mettre en œuvre le concept de citation que nous avons abordé lors de la deuxième partie de la thèse, qui constitue la base de notre problématique de recherche et que nous avons déjà développé. Nous n'allons pas revenir sur le sens que nous lui attribuons. Cependant, nous allons expliquer à chaque fois comment ce concept se formalise dans la réalisation de chacun des trois dispositifs design de transmission que nous proposons.

En effet, partant du constat que la citation consiste dans l'extraction d'une image pour la recréer, la restituer et l'insérer dans un nouveau contexte, les différents dispositifs mis en œuvre pour la transmission servent alors à recréer les nouveaux contextes des images citationnelles extraites des images sources. Ces images sont les pavements de mosaïques romaines et les images citationnelles sont produites par un processus photographique et par l'extraction. Le dispositif utilisé nous permet alors un déplacement contextuel qui octroie à l'image un renouveau et une réactualisation qui autorisent un croisement entre l'actuel et l'ancien.

L'élément le plus important dans la citation est qu'elle nous permet, à partir d'une image source, de produire d'autres images dont l'interprétation sera différente selon le contexte, le médium et donc selon le dispositif design mis en œuvre. Pour le dispositif graphique, en l'occurrence ici pour les livrets d'images, les images citationnelles sont au nombre de trois pour chaque pavement. Il y a l'image du pavement de mosaïque produite par le medium photographique, l'image du portrait du personnage de la mosaïque obtenue par une extraction effectuée à partir de la photographie du pavement sur laquelle nous avons

incrusté les bijoux modélisés en 3D. La troisième image est celle des bijoux modélisés en 3D à partir du portrait du personnage.

Nous considérons que les images citationnelles produites sont suffisamment explicites, puisqu'elles gardent des traces d'adjonctions et de mimétisme perceptibles au regard de l'image source. Ces images sont transmises par le biais du medium graphique sous forme de livrets d'images. Le medium livret est une édition en papier, il est donc totalement différent de celui de l'image source qu'est le pavement de mosaïque. Ceci engendre un écart de signification entre les livrets et l'image source qui est le pavement de mosaïque.

Les images citationnelles des livrets d'images résultent en premier lieu du dispositif photographique qui permet d'obtenir une image restreinte et choisie de la mosaïque, en second lieu elles résultent d'une citation par extraction d'un détail pour autoriser une appropriation et une transposition de l'œuvre source vers le medium graphique choisi. Même si notre image citationnelle maintient un lien à l'image source, elle construit sa propre singularité. Elle produit et construit des écarts de sens, de style, d'esthétique.

L'image citationnelle se libère alors de sa dépendance à l'image source, tout en continuant à y renvoyer. Cet objet culturel qui est le livret d'image permet de faire revivre l'œuvre citée en réorganisant les images afin de produire de nouvelles constructions contextuelles signifiantes. Le format papier des livrets permet d'avoir un document disponible où le processus de réactualisation devient disponible, aussi bien dans l'espace du musée que dans d'autres espaces publics (aéroports, offices de tourisme, universités, etc.).

Cette forme de transmission par l'édition s'explique par diverses raisons. Avant tout, le livret papier est un objet culturel à caractère symbolique qui procure une expérience sensorielle particulière. C'est ensuite un objet avec une ergonomie d'usage parfaite.

Les techniques graphiques sont le bon outil pour rendre disponible l'idée du projet de réactualisation des mosaïques et montrer la splendeur des pavements par le biais du dispositif photographique. Le livret d'images devient un véritable moyen de diffusion, de publicité et de médiation pour le musée et plus particulièrement pour les mosaïques romaines de Tunisie.

Le musée utilise traditionnellement l'édition pour rendre compte de ses collections sous forme de catalogue. Le catalogue est un objet documenté comportant une série d'objet classé, inventorié. C'est à la fois un inventaire raisonné, un livre de savoir donc ; mais aussi un livre cherchant à rendre compte de la logique des collections du musée.

Notre livret d'images vise autre chose. Il focalise sur un objet, une œuvre particulière et s'y attarde. Il vise à faire participer à une expérience esthétique documentée.

Ce livret fait partie des possibles dispositifs muséographiques de médiation, il est fait pour durer dans le temps ; sa fonction principale est de jouer le rôle de médiateur entre l'institution et son public. Il peut même constituer une collection construite par le visiteur ou le lecteur. Il peut donc devenir un beau-livre à collectionner, tant pour la qualité formelle de l'objet que pour la qualité de son contenu. Sa logique s'inspire d'ailleurs, dans la modestie des moyens, des premiers livres d'artiste[181]. Les livrets d'images sont un moyen de transmission stratégique dans lequel entrent en interaction le visuel et le verbal. Ce sont des objets autonomes, malgré le lien qu'ils gardent avec l'institution muséale et la collection des mosaïques romaines.

Avec l'usage des nouvelles technologies, il y a un aspect éphémère dans nombre de nouvelles pratiques de réactualisation des œuvres muséales. C'est pourquoi nous avons opté aussi pour des livrets matériels d'images qui constituent une trace durable du projet. Nous avons donné de l'importance aux images, à leur qualité et à leur définition.

Notre but est avant tout d'attirer le public par des images de qualité et de rendre perceptible la réelle qualité plastique des pavements des mosaïques dans une petite édition plus accessible et plus abordable, aussi bien par la forme que par le contenu.

Nous espérons, par ces livrets, faire circuler notre travail de restitution et d'interprétation des bijoux représentés sur les mosaïques et réactualiser ces mosaïques romaines pour les faire découvrir au public.

La couverture livre une première impression et annonce le contenu pour attirer l'attention du public. Les portraits avec incrustations des bijoux occupent la première page pour susciter la curiosité et inciter à la découverte du contenu. Les images ne sont pas les seules à avoir cette fonction et à prendre place dans les livrets, il y a aussi quelques textes : ils peuvent intéresser différents publics, c'est pour cette raison que nous en avons diversifié les contenus.

Nous souhaitons que ces livrets d'images soient accessibles au grand public. D'où le travail graphique et esthétique sur l'organisation de la page, où le texte ne vient pas supplanter les images mais vient proposer un contrepoint au regard. Les textes doivent être

[181] Cette démarche s'apparente, à une échelle toutefois différente, à celle d'artistes contemporains tel Ed Ruscha où, dans *Twenty six Gazoline Stations*, un objet est extrait photographiquement de son milieu pour devenir un objet participant du monde de l'art.

simples et efficaces pour ne pas gêner l'expérience des objets. Le texte de fiction vient alors dans cette logique nourrir un imaginaire et crée un espace plus ouvert et plus ludique.

Toutes ces perspectives impliquent un travail particulier pour organiser les éléments de signification et les éléments iconiques que nous voulons partager. Les relations entre le texte et l'image sont composées selon des critères de signification qui fournissent une valeur documentaire et culturelle.

Dans cette même perspective, les gros plans de la mosaïque sont repris dans un texte qui en livre certaines interprétations et certaines informations. Le texte de fiction se nourrit de toutes les images et en développe certaines potentialités. Il incite le lecteur à penser autrement les images, à les situer dans un cadre imaginaire où il pourra lui-même produire une réactualisation en inventant des récits.

Il serait possible d'ailleurs que certaines éditions de livret soient l'occasion d'ouvrir les *Récits de bijoux* à des auteurs reconnus, mais aussi au grand public. Ce serait l'occasion de faire des livrets d'images des éléments participatifs et collectifs. Cela supposerait une ligne éditoriale spécifique au sein des institutions muséales.

Ces livrets cherchent à établir entre le public et les œuvres un mouvement de retour : un retour à l'œuvre dans sa présence mais aussi à ses origines et sources, afin de réinventer un passé et de se le réapproprier pour qu'il soit, autant que possible, en adéquation avec le monde actuel et ses exigences.

Car nous pensons que les photographies des objets de valeur culturelle, symbolique et esthétique ont un vrai pouvoir – un pouvoir de séduction certes, mais aussi un pouvoir d'émotion –, celui de mobiliser l'attention, le désir.

En ce sens, l'édition papier, malgré le développement des nouvelles technologies qui a entraîné de nombreux changements dans le monde de l'édition, reste un incontournable objet culturel. Il peut se conserver, s'exposer sur les étagères d'une bibliothèque et être transmis. En somme il s'agit là de l'un des pouvoirs du livre, et nous espérons que nos livrets auront un devenir objet singulier.

Une autre raison pour ce choix d'un éditorial papier provient d'un constat issu de nos visites dans les musées tunisiens. Nous avons en effet remarqué que, dans les différents musées de Tunisie, les boutiques dédiées aux publications et aux éditions ne proposent que des livres spécialisés, destinés à un public averti. Il n'y a quasiment pas de petits ouvrages ludiques avec une conception graphique moderne et revisitée – il n'y a d'ailleurs pas non

plus de cartes postales, sauf quelques-unes, très anciennes, et qui ne montrent pas la splendeur des pavements.

Ces livrets pourraient occuper cet espace éditorial peu sollicité : être à la fois des livrets documentés mais aussi des livres d'images que l'on peut offrir, comme on envoie une carte postale. Et pourquoi pas, faire de certaines pages, de possibles cartes postales…

Pour les touristes étrangers comme pour le grand public tunisien, il n'existe pas de beaux petits livres, avec de belles images des pavements ou des autres artéfacts des musées, ni même des cartes postales ni des posters ou d'autres objets de conception graphique.

Notre projet design vise également à rendre accessibles ces œuvres et à en rendre disponibles les éléments scientifiques, en passant par une mise en scène esthétique et graphique au sein des livrets. Ce livret se veut donc une sorte de catalogue comportant de belles photographies des pavements et des images avec le travail d'incrustation des bijoux.

Ce produit peut également servir à lever des fonds pour le musée et pour l'agence du patrimoine. Il peut être vendu à un coût modeste, au regard des modes de production, au public qui désire garder une trace de ce travail de réactualisation. Les propositions graphiques peuvent même se diversifier en proposant des posters des mosaïques, des marque-pages, produits qui peuvent être destinés à la vente au profit des musées et des institutions patrimoniales.

Ce livret est un objet culturel ; il se veut à la fois scientifique, en tenant comptes de toutes les données archéologiques et historiques relatives à chaque pavement dont la photographie de très haute résolution est capable de transmettre en partie le génie des mosaïstes romains d'Afrique et, dans le travail de restitution et de réactualisation effectués sur les bijoux de ses pavements, c'est aussi un document de médiation, de communication.

L'organisation des différents éléments de signification sert à construire un sens, un savoir à transmettre et à produire un effet (une expérience esthétique). Le livret établit, dans un même espace de communication, des relations entre des représentations iconiques et textuelles qui deviennent, par le travail d'extraction et de citation, des formes autonomes. Ces relations permettent d'établir des résonnances de significations, des corrélations impromptues propres aux lecteurs.

Nous ne prétendons pas, par ce travail, concurrencer les ouvrages scientifiques des spécialistes du patrimoine et de l'archéologie. Ces ouvrages restent une source incontournable pour ces deux domaines, mais nous voulons présenter au grand public un produit différent, plus ludique, plus accessible et conçu selon une vision plus ouverte et plus contemporaine.

C'est un travail de transmission design et un essai de réactualisation d'un artéfact muséal où le designer « s'appuie sur un « déjà-là » et remanie les signes, et où il devient « sémionaute »[182].

Dans un musée de la valeur du Bardo, de telles éditions doivent exister, comme c'est le cas de grands musées dans le monde. A titre d'exemple, le musée des Confluences à Lyon a édité des livres avec des textes d'écrivains sur un des objets du musée[183]. Ces livres sont des récits imaginés pour redonner vie ou créer une autre vie aux objets du musée à travers une fiction.

Dans un autre registre, le musée des Beaux-arts de Lyon[184] a lancé un parcours jeu-jeunesse sur livret et tablette. C'est une manière simple et ludique de faire découvrir le musée aux enfants et cela attise la curiosité, puisqu'il s'agit de résoudre des énigmes tout au long de la visite. Ce ne sont là que quelques exemples représentatifs parmi d'autres d'une forme de médiation via l'édition mis en œuvre dans les musées européens.

Pour conclure, graphiquement, il y a beaucoup à faire dans les éditions muséales de Tunisie et aussi dans les boutiques de souvenirs de ces musées. Nos livrets constituent une modeste contribution dans le cadre d'un projet pluridisciplinaire de transmission par le design. Il cherche à ouvrir une brèche à d'autres initiatives de réactualisation de notre riche patrimoine par le biais de plusieurs dispositifs, dont l'édition.

Nous pensons que, quel que soit l'apport considérable des nouvelles technologies dans la réactualisation patrimoniale, l'édition reste une forme de médiation irremplaçable, d'une grande valeur et surtout qui manque actuellement dans nos musées.

---

[182] Bourriaud Nicolas., « Petit manifeste du sémionaute », *in* : *Technikart,* n° 47, novembre 2000, p. 34.
[183] https://www.museedesconluences.fr/fr/r%C3%A9cits-dobjets. Consulté en juin 2021.
[184] http://www.club-innovation-culture.fr/musee-beaux-arts-lyon-parcours-jeu/. Consulté en juin 2021.

III.2.2. Le dispositif de transmission par le numérique : QR code

A- Description du projet

Le projet de transmission par le numérique consiste dans la création d'un QR Code pour chacun des trois portraits des personnages de la mosaïque. Le code QR est un type de code-barres en deux dimensions, constitué de modules quadrangulaires noirs disposés dans un carré à fond blanc.

Le QR code est une abréviation de « Quick Response », ce qui signifie « réponse rapide ». Il permet un décodage et un accès rapide au contenu par le biais d'applications installées sur un téléphone mobile ou smartphone. Les modules qui le composent codent différentes données (textes, images, sons, vidéos…) ; c'est la raison pour laquelle nous avons opté pour ce dispositif.

Pour la réalisation, nous avons fait appel, comme les fois précédentes, à un graphiste programmeur[185] afin de mettre en application ce que nous avions prévu de faire. Nous lui avons fourni toutes les informations nécessaires dans des fichiers spécifiques (images, sons, textes) relatifs à chaque portrait, contenant ce que nous voulions déposer sur chaque page internet à laquelle chacun des QR Code doit renvoyer.

Chaque QR Code permet d'accéder directement à une page internet dans laquelle le public peut trouver des informations sommaires relatives au projet sous forme de textes ou d'images. Il existe donc un QR Code pour le couronnement de Vénus par les deux centauresses, un autre pour la Néréide et les Amours pêcheurs et un troisième pour la personnification du printemps du pavement du triomphe de Dionysos. Les trois pages internet ont la même structure et contiennent plusieurs éléments choisis de signification en rapport avec le travail de réactualisation des mosaïques.

Ces QR Code, nous comptons les placer dans l'espace public sous forme d'affiches avec chaque portrait et comportant un message qui pousse à la découverte du contenu mais aussi afin d'inciter le public à aller visiter le musée. Nous envisageons également de placer les QR Code dans le musée du Bardo à proximité des pavements sur lesquels nous avons travaillé, mais cette alternative dépendra de l'approbation de l'institution muséale.

Les pages internet s'organisent ainsi :

[185] Damien Baïs, designer, graphiste et programmeur. Co-fondateur du collectif corp (http://www.corp-lab.com/ de Saint-Etienne, il enseigne également à l'école d'Art et de design de Saint-Etienne et il est chercheur au *Random (Lab)*.

- **Le titre**

Chaque page internet s'ouvre d'abord sur le titre du projet « *Mosaïques en parure* », suivi du titre du pavement de mosaïque d'où a été extrait le personnage.

Figure 111. Le titre du projet et de l'un des pavements.
(Conception graphique et programmation Damien Baïs)

- **Le fichier audio**

Nous avons mis au point pour chacun des trois personnages un récit sous forme de texte, audio accompagné du portrait du personnage des mosaïques avec l'incrustation des bijoux. Ce message est enregistré dans deux langues, le dialecte tunisien et le français. Un bouton est présent pour autoriser le choix de la langue du message audio.

Dans ce récit, le personnage de la mosaïque s'adresse au public ; il se présente, puis il fait référence à ses bijoux pour attirer l'attention du public. Ensuite, il convie les spectateurs à regarder ce travail de réactualisation, à revoir et admirer les œuvres des

musées, qu'il invite à visiter. Nous souhaitons ainsi rendre compte de toute la richesse des objets que possède la Tunisie.

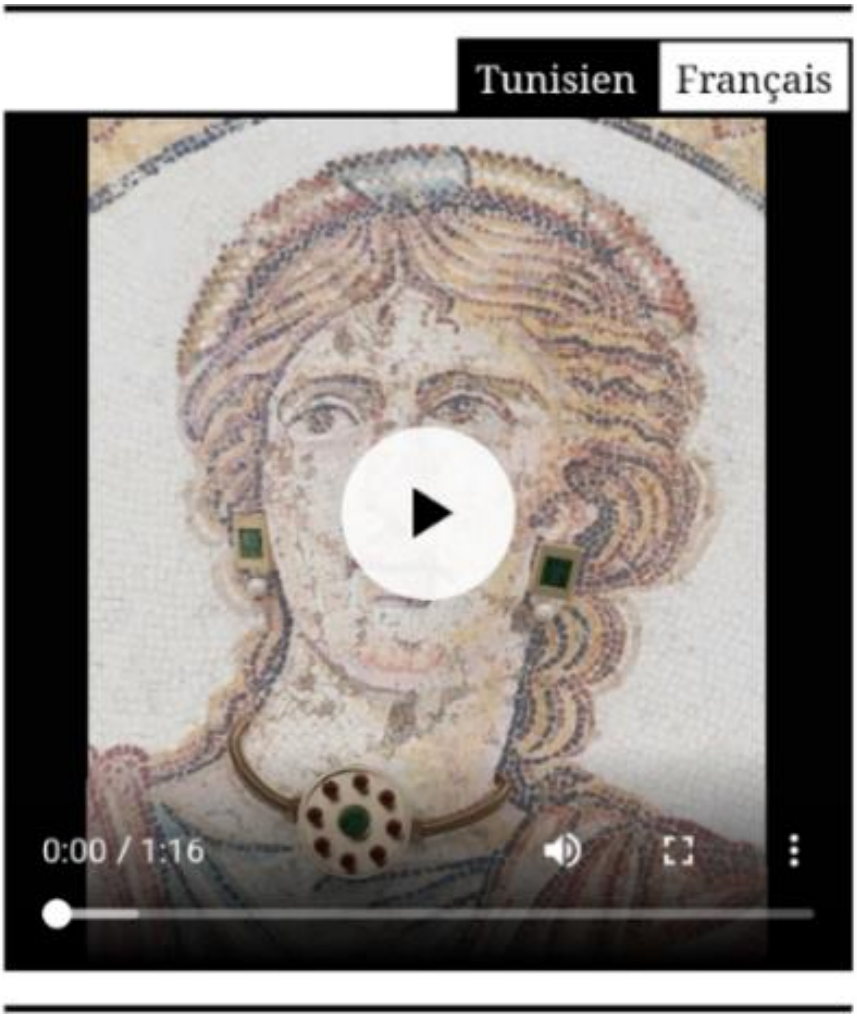


Figure 112. Le message audio avec le portrait et les deux boutons pour le choix des langues. (Conception graphique et programmation Damien Baïs. Crédit photo et incrustation des bijoux Mars. N. Texte audio, français et arabe, Drira. H)

- **Le projet « Mosaïques en parure »**

  Sous le bouton du message audio, un autre porte le titre « *Le projet Mosaïques en parure* », dans lequel nous avons inséré un texte explicatif du projet en général, permettant ainsi à tout un chacun d'en prendre connaissance s'il le désire.

Figure 113. Le bouton pour la présentation sommaire du projet.
(Conception graphique et programmation Damien Baïs. Texte Drira. H)

- **La mosaïque**

La photographie du pavement de mosaïque est accompagnée en dessous d'un bouton intitulé « La mosaïque », par le biais duquel le public peut accéder à une petite vignette où se trouvent des informations génériques sur le pavement de mosaïque, tel que le lieu de conservation, le lieu de la découverte et la chronologie.

Figure 114. Photographie du pavement dans la page internet du QR CODE.
(Conception graphique et programmation Damien Baïs. Crédit photo Abdelmoula. A. Texte vignette Drira. H)

- Le GIF

Ensuite, nous proposons une animation image par image, au format GIF. GIF est l'acronyme de *Graphics Interchange Format*, ce qui veut dire littéralement « format d'échange d'images ». Il s'agit d'un format d'image numérique, à mi-chemin entre une image fixe et une courte vidéo.

Ce format fut inventé en 1987 et il permet de stocker plusieurs images dans un fichier, à partir duquel on peut créer de brèves animations qui peuvent tourner en boucle. De nombreux logiciels gratuits permettent de créer des Gifs animés personnalisés en jouant sur la durée d'affichage de chaque image, tel que le logiciel *Gimp*. Mais nous avons choisi de réaliser les Gifs avec le logiciel *Photoshop*.

En effet, nous avons élaboré pour chaque portrait un Gif dans lequel se trouve le déroulé des étapes du projet pour donner un aperçu sommaire sur les étapes de la construction de la modélisation 3D des bijoux. Chaque gif contient le portrait du personnage de la mosaïque sans les bijoux incrustés puis, apparaît le croquis crayonné du personnage, suivi des croquis en couleur des essais et enfin, le portrait avec l'incrustation des bijoux modélisés en 3D.

Ce déroulé permet de faire participer le public aux étapes de réalisation. Cela nous semble important que le public, l'auditeur, le spectateur comprennent comment s'est construit le projet pour qu'ils puissent y adhérer et voir que le travail de réactualisation n'est pas simplement un travail d'adaptation mais qu'il suppose une véritable élaboration formelle et plastique en fonction des enjeux.

Figure 115. Les images des étapes du GIF
(Crédit photo Abdelmoula Ahmed. Portrait avec l'incrustation des bijoux Mars Nicolas)

- **Les bijoux**

En actionnant le bouton avec le titre « *Bijoux* », le public peut visualiser les photos de chaque bijou modélisé en 3D, accompagnées d'une petite vignette relative aux types de matériaux utilisés pour chaque bijou. Il s'agit de donner quelques informations techniques sans pour autant saturer le public d'informations.

Figure 116. Les photos et les informations sur les bijoux dans la page internet du QR CODE. (Conception graphique et programmation Damien Baïs. Bijoux modélisés en 3D Mars Nicolas. Vignette Drira Hanen)

- **Le portrait avec l'incrustation**

Le portrait du personnage avec les bijoux incrustés est présenté dans un format de bonne qualité ; ainsi l'utilisateur pourra, s'il le souhaite, l'agrandir pour en voir les détails. Les images des portraits avec les incrustations sont la base de notre travail de réactualisation pour chaque personnage des mosaïques.

Figure 117 . Le portrait de la mosaïque avec incrustation des bijoux (le portrait avec l'incrustation des bijoux Mars Nicolas)

- **Les fictions**

Enfin, un dernier bouton titré « Fictions » permet d'accéder à un texte de fiction. Cette fiction est inspirée des portraits des personnages de la mosaïque et de leurs bijoux et sont écrites par Elina Stoflique[186]. Dans cette rubrique, nous pouvons toujours ajouter d'autres essais de fictions écrits dans d'autres langues et par d'autres personnes.

C'est un espace qui peut devenir participatif et collaboratif – ouvert à des propositions de textes venant du public ou bien à des propositions demandées à des auteurs, des designers, des muséographes.

Le principe est de montrer comment ces portraits, ces images nourrissent l'imaginaire individuel et collectif. Et là aussi l'objectif est bien de rendre vivant le patrimoine tunisien en lui donnant corps dans l'esprit et la rêverie suscitée parfois par la littérature.

Traditionnellement le design résume son rapport à la fiction par la notion de scénario afin de déterminer les usages, les fonctions, les cadres sociaux des objets. Là, ce que nous visons va au-delà, ces textes ne sont pas des études de et pour l'objet mais bien des éléments d'appréhension esthétique et sensible des objets.

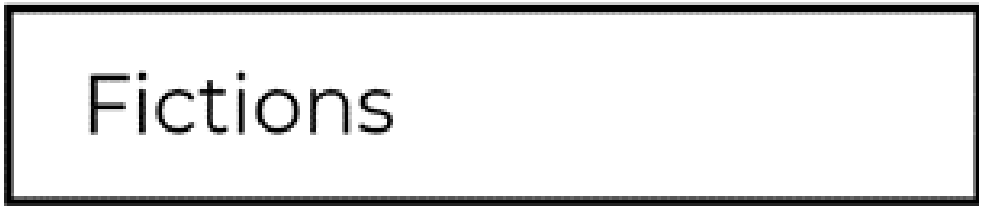


Figure 118. Le bouton pour les textes de fictions dans la page internet du QR CODE. (Conception graphique et programmation Damien Baïs. Conception littéraire Stoflique Eléna)

[186] Stoflique Elena est étudiante en Master ART-Espace à l'école supérieure d'Art et de Design de Saint-Etienne.

Les QR Codes des trois personnages des mosaïques

Figure 119. Le QR CODE DE LA PERSONNIFICATION DU PRINTEMPS.

(QR Code généré par Damien Baïs)

Figure 120. LE QR CODE DE LA NEREIDE.

(QR Code généré par Damien Baïs)

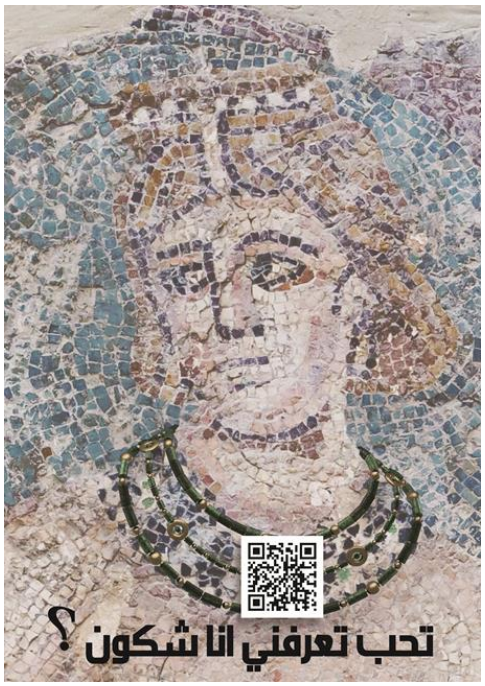
Figure 121 . Le QR CODE DE VENUS.

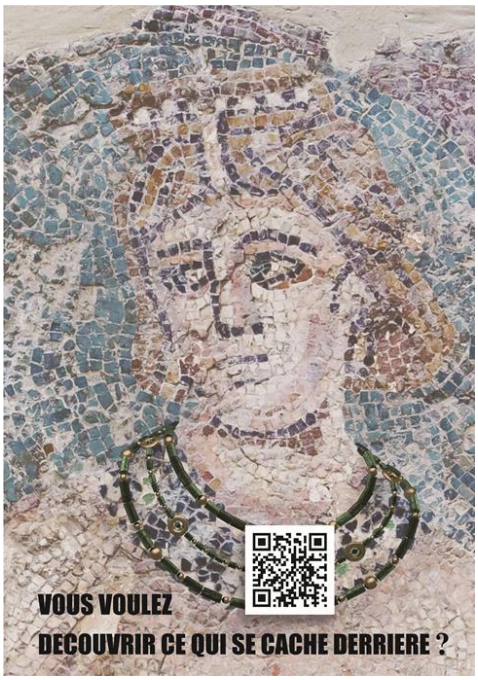
(QR Code généré par Damien Baïs)

Les affiches de Vénus avec les QR CODES

Figure 122. Affiche de Vénus avec le QR Code et le texte du message en français (Conception Hanen Drira, crédit photo Abdelmoula Ahmed, modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas, réalisation graphique Ben Alaya Dorra)

Figure 123. Affiche de Vénus avec le QR Code test du message en dialecte tunisien. (Conception Hanen Drira, crédit photo Abdelmoula Ahmed, modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas, réalisation graphique Ben Alaya Dorra)





Figures 124. Affiches de la Néréide avec le QR Code. Les messages sont en langue française et en dialecte tunisien (Conception Hanen Drira. Réalisation graphique Ben Alaya Dorra. Crédit photo Abdelmoula Ahmed. Modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas)

Figure 125. Affiche du portrait de la personnification, version message du texte en langue française. (Conception Hanen Drira. Réalisation graphique Ben Alaya Dorra. Crédit photo Abdelmoula Ahmed. Modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas)

B- Interprétation du projet

Ce dispositif de transmission par le numérique a permis d'organiser des éléments de signification : nous avons une perception de l'objet réel (ici la mosaïque) par le biais d'une image numérique saisie directement avec un appareil. Les images des trois pavements restent des « images réelles » de l'objet de la mosaïque tant qu'elles n'ont pas subi de modifications ou de transformations.

En revanche, nous avons aussi produit des fragments photographiques autonomes des portraits des personnages qui ont subi deux modifications : une par extraction du contexte d'origine et une autre par l'incrustation de la restitution des bijoux.

Ce dispositif numérique est, pour nous, une mise en application concrète du concept de la citation dont nous avons traité. Il permet de produire, via la technologie, une accessibilité directe à un artéfact muséal en dehors de l'espace du musée et participe ainsi du travail de réactualisation que nous avons élaboré sur les portraits des trois personnages des mosaïques.

En effet, ces mosaïques, du fait de leurs caractéristiques mais aussi en tant qu'artéfacts patrimoniaux, ne peuvent quitter l'espace du musée, sauf sous forme d'une image photographique puis numérique véhiculée par l'un des dispositifs. Nous avons, pour notre projet, choisi un dispositif numérique spécifique de transmission : la conception de trois pages internet accessibles via des QR Codes.

Car par le biais du numérique, un objet est capable d'une forme d'ubiquité similaire à celle que Walter Benjamin décrit dans les propos suivants : « *La reproduction mécanisée assure à l'original l'ubiquité dont il est naturellement privé*[187] ».

Ainsi, les pavements de mosaïques, par le biais de ce dispositif numérique, acquièrent la possibilité d'être présents en tout lieu et à tout moment. Il autorise l'accès aux objets à partir de n'importe où, il offre un aperçu du volume et de l'organisation d'une perception et il produit une simulation de l'objet – ce que Walter Benjamin définit par « *rendre les choses spatialement et humainement « plus proches » de soi* »[188].

Ainsi le numérique rend le travail sur ces artéfacts du musée, et par conséquent les objets eux-mêmes, plus proche et plus accessible à un public plus large, parce que ces

[187] Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (dernière version de 1939), Œuvres III, Paris, Gallimard, 2000, p.42.

[188] Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (dernière version de 1939) », Œuvres III, Paris, Gallimard, 2000, p.27

pavements de mosaïques sortent de l'espace du musée sous forme de photographies numériques et vont à la rencontre des publics sur le Net.

L'image numérique prend également un autre aspect. Quand elle est modifiée ou transformée par ajout, par suppression ou par transformation d'éléments, elle devient une image virtuelle, une image de synthèse[189]. C'est le cas de nos images de portraits des personnages des mosaïques qui sont repris dans les liens des trois QR Code.

Ces images sont d'abord le résultat d'une extraction à partir du pavement, puis elles ont subi une autre modification par l'ajout des incrustations de bijoux modélisés en 3D. Cet ajout ou cette intervention sur les portraits des personnages des mosaïques produit un effet visuel. C'est la réactualisation d'un artéfact du passé dans le présent par le biais des nouvelles technologies numériques.

L'image n'est plus seulement une représentation, c'est une présentation – au sens où l'on parle de présentation lorsque l'on rencontre quelqu'un pour la première fois et au sens où l'on parle de présentation au sens d'un exposé oral. L'image devient, comme nous l'avons déjà indiqué, l'occasion d'une rencontre mais également celle d'une expérience inédite sur un objet déjà perçu ou connu.

L'informatique offre des solutions pour produire des images numériques, les traiter, les présenter et les diffuser via des logiciels appropriés. L'exemple présenté concerne la restitution de bijoux représentés sur les mosaïques romaines de Tunisie. Le dispositif de transmission via l'usage de nouvelles technologies, par le biais d'un QR code permet de se connecter et de visualiser le contenu partout sans restriction, il permet une ubiquité de l'œuvre muséale et du travail de restitution 3D effectué sur les bijoux.

Le QR code peut trouver place aussi dans les musées à côté de chaque pavement sur lequel nous avons effectué un travail de restitution, comme information complémentaire possible lors d'une visite au musée bien réelle, mais aussi dans des espaces publics tels que les rues, les gares, les aéroports, les institutions et les établissements publics, partout où il permettra en quelque sorte de visiter virtuellement, même si partiellement un musée (invitant aussi à s'y rendre si on le souhaite) mais aussi à produire un déplacement de l'objet, lui donnant alors un autre statut.

[189] Fleury Philippe, « La réalité virtuelle et son intégration dans un projet », *in* : *Les nouvelles de l'archéologie : la médiation en archéologie*, 122, 2010, p. 2.

Cette forme de transmission permet de se connecter à un lien pour voir les personnages des mosaïques romaines avec une vision actuelle :

> « *On saura transporter ou reconstituer en tout lieu le système de sensations – ou plus exactement, le système d'excitations – que dispense en un lieu quelconque un objet ou un événement quelconque. Les œuvres acquerront une sorte d'ubiquité* »[190].

Les outils informatiques créent plusieurs possibilités pour atteindre l'imaginaire. Ils ouvrent et génèrent de nouveaux mondes et, ainsi, ils permettent la mise en œuvre de nouvelles perceptions. Ainsi, toutes ces perspectives offertes et ouvertes par les nouvelles technologies adjointes au point de vue particulier du designer peuvent générer des effets nouveaux et changer la vision et les rapports traditionnels de l'accès aux artéfacts archéologiques.

Le travail de transmission conçu par un designer à partir d'un artéfact muséal s'opère par la transmission d'une vision autre, engendrée par un dispositif qui active un objet du passé au cœur de la réalité et du présent. Ce travail de transmission et de médiation génère un lien entre le designer et le public par le biais d'un dispositif qui lie des artéfacts archéologiques et un ensemble technique d'outils, d'interfaces qui rendent disponible et accessible la compréhension du sens :

> « *Les nouvelles technologies permettent désormais de produire des figures d'une rigueur et d'une précision indiscutables, d'y adjoindre des textures et des couleurs, d'en mettre en évidence le modelé, d'en simuler les variations sous des lumières changeantes, de suggérer la profondeur atmosphérique, de les caractériser au moyen d'un nombre toujours croissant d'attributs ou d'informations associées, et finalement de pouvoir y pénétrer et s'y déplacer virtuellement* »[191].

Les nouvelles technologies s'imposent à nous dans tous les domaines et encore plus dans la mise à disposition. C'est *« l'âge de l'accès »*, étudié par Jeremy Rifkin *« ou plus précisément, l'âge de l'accessibilité immédiate et à distance*[192] *»*.

De ce fait, l'utilisation des nouveaux modes d'accès est importante pour ce travail de réactualisation et de médiation. Nous ne pouvons pas passer outre, au risque d'être inactuelle et des exigences contemporaines de l'âge de l'accès. C'est pour cette raison nous avons

---

[190] Valery, Paul, « La conquête de l'ubiquité », *in* : *Œuvres*, tome II, *Pièces sur l'art*, Nrf, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960, p. 1283.

[191] Fèvres Jessica, *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*. Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012. Français. <NNT : 2012BOR30025>. <tel-00751452, p.184

[192] Rifkin Jeremy, *L'âge de l'accès,* Paris, La Découverte, 2005.

réalisé ce dispositif de transmission par le numérique, et précisément par le QR Code. Enfin l'usage généralisé, mondialisé des QR Codes est un atout pour le travail de médiation, de communication et de transmission. Il est d'ailleurs largement utilisé dans le domaine culturel de la médiation et de l'événementiel.

Si ce dispositif présente des avantages, il a aussi des inconvénients que nous devons aborder. L'un des avantages du QR Code dans le cadre de ce travail réside en ce qu'il est un dispositif de médiation qui joue le rôle de passerelle entre des objets physiques et les ressources numériques, il permet la mise à disposition d'un objet de musée sous forme de matérialisation numérique. Ce dispositif permet de pallier l'impossibilité de déplacer et de voir les objets du musée en dehors de leur espace de visibilité qui est l'institution muséale.

Grâce à ce dispositif, ces objets obtiennent une présence qui facilite l'accès, la communication et la mise à disposition pour le public de tout le travail de réactualisation et de médiation. Il autorise aussi une forme de médiation patrimoniale rapide, facile, élargie puisqu'il sera affiché et visible en plusieurs endroits. Ceci assure en même temps la possibilité d'un affichage étendu dans l'espace et dans le temps ou la durée. C'est aussi une manière de rendre présente l'institution muséale hors de ses murs.

Le QR Code facilite, en outre, la découverte de nouveaux contenus et la multiplication de supports pour un même contenu. L'utilisateur n'a pas à saisir de longues adresses URL, il peut accéder intuitivement et immédiatement au contenu sans difficulté d'usage, et cet accès n'est pas limité – il est même peut-être gratuit.

C'est pour ces raisons que l'usage des QR Codes ne cesse de se développer dans le monde, ils sont partout dans les médias, en marketing, dans les administrations mais aussi dans les milieux artistiques et culturels comme les musées, les universités, les galeries, etc.

Cet outil interactif s'est largement développé dans le domaine du marketing, mais il a été aussi intégré ailleurs. Ainsi, dans le domaine artistique, des artistes se sont saisis de ce module non seulement pour son usage numérique mais aussi pour son aspect graphique, esthétique et plastique. Il en va ainsi, à titre d'exemple, dans « *Boîtes de vices signées* »[193], qu'Olga Kisselev a présentées à l'exposition « *Coder le monde* »[194] en 2018 au Centre Pompidou. L'artiste y a exposé des cubes en plexiglas frappés de QR Codes qui renvoient à des vidéos ou des écrits illustrant des vices.

[193] https://www.artpress.com/2018/07/03/coder-le-monde-ryoji-ikeda-continuum/. Consulté en juin 2021.
[194]https://www.centrepompidou.fr/fr/programme/agenda/evenement/cdAr58R#:~:text=les%20logiques%20%20num%C3%A9riques.,%20Coder%20le%20monde%20pr%C3%A9sente%20un%20%C3%A9tat%20de%20la%20cr%C3%A9ation%20digitale,design%2C%20Corp. Consulté en mai 2021.

Dans le domaine culturel, le QR Code est largement utilisé par les institutions en tant qu'outil de communication et de médiation. A titre d'exemple, en 2015, des QR Codes furent installés dans le département du Vaucluse[195], en France, à côté des portes d'églises et de chapelles rurales. Ces QR Codes renvoient à une visite à 360° de l'intérieur des lieux religieux du département. C'est une forme de médiation sur l'architecture religieuse.

Les musées ont également adopté cet outil, comme le musée archéologique de Saint Raphaël en France qui a créé un parcours numérique de QR Codes, lesquels renvoient à divers contenus : photographies, audios et vidéos servent à rendre le parcours de visite plus dynamique en créant un va-et-vient entre objets réels et contenus numériques et virtuels. Le musée français MAC VAL de Vitry-sur-Seine a utilisé des QR Codes comme forme de notice numérique aux œuvres exposées, ils donnent accès à des contenus diversifiés sur et autour de l'œuvre.

Enfin, un dernier exemple montre l'étendue de l'utilisation des QR Codes. Aux Etats-Unis, le Virginia Museum of Fine Artsa, pour l'ouverture d'une exposition sur Picasso, a réalisé le portrait du peintre entièrement avec des QR Codes. L'utilisateur accède directement à une page où l'œuvre du peintre est accompagnée d'un message d'invitation à acheter un ticket d'accès à l'exposition. Le QR Code est ici utilisé dans sa dimension marketing, malgré la diffusion des œuvres de l'artiste sur le net et leur mise à disposition du public.

En somme c'est un outil de médiation proche des nouvelles pratiques des usagers. Il peut être d'un apport considérable dans le milieu de la médiation et la réactualisation patrimoniale, comme c'est le cas dans ce projet. Son emploi doit être bien pensé et étudié pour être pertinent mais surtout sa mise en place dans l'espace public ou dans les musées doit être attractive et inciter l'usager à l'utilisation, au risque d'être inefficace.

Nous considérons que, dans le cadre de ce projet, le QR Code est certes un outil de médiation mis en œuvre pour créer une relation entre l'usager et le patrimoine, mais aussi fonctionne comme une exposition temporaire, un événement culturel par le biais du numérique, puisqu'il donne à voir des images, du son des informations, des fictions.

Quant aux inconvénients du QR Code, l'usager doit impérativement avoir à sa disposition un smartphone, télécharger une application qui décode le QR Code et avoir une connexion à l'Internet – ce qui peut présenter un obstacle pour certaines personnes. Il faut

[195]http://www.club-innovation-culture.fr/avec-une-application-mobile-et-des-qr-codes-le-departement-du-vaucluse-ouvre-les-portes-de-son-patrimoine-rural/ . Consulté en mars 2021.

également que le QR Code soit attractif afin d'être scanné – son aspect actuel est uniquement fonctionnel, il faut donc parfois le mettre en scène pour solliciter l'attention des usagers et l'engager à l'utiliser. Le QR Code seul est un signe graphique neutre. Il est en attente d'activation par une sollicitation. Le travail du designer sera alors de créer le contexte propice au déclenchement de son usage.

En conclusion, le QR Code est un dispositif intéressant, facile d'accès et peu onéreux. Certes, il présente quelques inconvénients. Sa réussite dépend de la nature de son contenu, du degré d'attractivité de sa communication et de la pertinence de son utilisation. A ces fins, nous avons essayé de diversifier les contenus pour toucher et intéresser plus de public. Nous avons organisé plusieurs formes de transmission et nous avons organisé les pages internet des QR Code comme un espace d'exposition numérique où le public peut trouver plusieurs contenus mais surtout plusieurs images.

En effet, nous avons, entre autres, réalisé un fichier sonore dans le QR Code : il s'agit, comme nous l'avons évoqué dans la description, d'un récit audio accompagné du portrait avec incrustation des bijoux. Nous avons opté pour ce format car nous considérons que le son, et plus précisément dans ce travail, la voix humaine est aussi un outil de médiation culturelle susceptible d'avoir avoir un impact sur les usagers. Ainsi, le récit audio peut être un outil complémentaire avec des enjeux forts pour ce travail de médiation de réactualisation et de transmission.

Le numérique permet au format audio de voyager au-delà des murs et des frontières, il autorise une forme de démocratisation de la culture qui a aussi l'avantage de séduire le jeune public que nous ciblons notamment par ce travail de transmission. La voix peut parfois toucher le public sans l'aide d'ajouts visuels si le contenu du message est adapté aux exigences, aux spécificités et aux particularités de ce type de médiation audio.

Il faut souligner que le message audio nécessite de prendre en compte des spécificités de formats, d'écriture et de sélection des informations. Le récit lu essaie de tenir compte d'un type d'écoute en dehors du musée, il veut captiver l'attention de l'auditeur par le pouvoir de la voix pour l'inviter à se rendre disponible aux objets du patrimoines, à réfléchir à leur valeur et statut et enfin à se rendre aux musées pour en avoir une expérience plus directe.

Les messages sonores donnent chair aux personnages des mosaïques par le timbre de la voix, ce qui engendre une humanisation de leur relation avec le public. En effet, la voix d'une personne réelle dégage une charge émotionnelle par le son qui s'ajoute au contenu des

messages. Elle suscite des émotions et provoque l'imagination. La nature du message se veut simple, accessible, sans trop de références et sans élitisme : il raconte, souligne, pointe, sous-entend pour éveiller la curiosité et l'intérêt. Finalement, nous considérons que la voix est un outil de communication verbale et relationnelle capable de susciter l'intérêt et d'impacter le public.

Le format numérique comme dispositif met en application le concept de la citation par le biais de voix et du contenu du texte. Il met en citation non seulement les personnages des mosaïques mais aussi les pavements eux-mêmes. Beaucoup de musées internationaux ont d'ailleurs investi dans la mise en place d'une médiation par l'audio au sein des espaces d'exposition par les visites avec casque ou en dehors avec le téléchargement possibles de podcasts. Ce type de médiation est apprécié – il semble créer entre le spectateur et l'œuvre un contact privilégié, plus intime, plus personnel, plus subjectif et plus singulier.

L'expérience de l'œuvre est reconduite au plus proche par la médiation sonore, audio-visuelle distante. Nombre de musées ont aussi diversifié les formes et formats de contenus présentant les œuvres et les collections. Nous citons l'exemple du parc-musée Couriot[196] à Saint-Etienne, où l'équipe a mis à disposition les contenus audios dans les salles via des QR Codes ou comme le *Museumstag*[197] qui nous fait écouter les objets de musées allemands.

Pour diversifier et rendre accessibles les contenus à un large public, nous avons aussi eu recours au GIF, de manière à rendre compte en images des étapes du travail entrepris pour la réalisation de la modélisation des bijoux en 3D et des incrustations sur les images des personnages des mosaïques.

Ce format nous semble adéquat par sa spécificité de stockage d'images numériques à même de montrer le déroulement des étapes de travail par le biais de plusieurs images. Son mode de fonctionnement par le défilement des images donne de brèves animations repassées en boucle, et la durée de chaque image est modifiable, selon le besoin.

Cela permet de mettre en situation le travail, de le rendre communicable sans entrer dans de trop longues explications, de faire comprendre la manière de travailler d'un designer. Le rôle du dessin, de la photographie numérique est primordial. Il donne la possibilité de visualiser et laisse à chaque spectateur la charge d'étudier et d'analyser les mécanismes de

[196] http://ftp.saint-etienne.fr/myst%C3%A8re-%C3%A0-la-mine. Consulté en juin 2021.
[197] http://kunsthalle-weishaupt.de/internationaler-museumstag-4/. Consulté en mai 2021.

production et de création. La gratuité de ce format le rend largement disponible et diffusable, ce qui nous a également incitée à l'utiliser.

Le GIF allie images fixes et vidéos de quelques minutes. Cette temporalité convient parfaitement à l'expression des propositions de vulgarisation et de mise à disposition au public des étapes préparatoires au projet. Nous utilisons le GIF dans le cadre de ce travail, plus exactement dans la page Internet du QR Code, comme un moyen d'expression que nous avons adapté en organisant le contenu avec des éléments de significations pour transmettre des images et des informations. Nous mettons en forme une narration des images du passé avec des moyens contemporains.

Ce moyen ludique de vulgarisation est très utilisé actuellement, surtout par les jeunes générations. Son utilisation vise à susciter l'intérêt de cette cible qui généralement présente des réticences à tout ce qui relève du patrimoine et des musées.

Les pages internet des QR Codes sont conçues comme un espace de présentation et d'interprétation des trois échantillons de mosaïques de ce travail de transmission. En plus des informations transmises au moyen de petits textes qui font office de cartels et qui racontent l'histoire du pavement et communiquent des informations sur les bijoux restitués en 3D, nous avons consacré un volet à d'autres types de récits, à des fictions qui sont construites à travers les personnages des mosaïques et leurs bijoux.

Nous considérons que l'objet mosaïque véhicule le passé dans le présent. Dans l'espace du musée, ces personnages des mosaïques se fondent dans la masse de la collection, ils n'existent pas en tant que tels, ils ne sont que des éléments au sein d'une iconographie plus générale, ils n'ont pas de présence à part entière.

Ce sont des personnages parmi d'autres, sans particularité à première vue, alors qu'ils recèlent une force intérieure. Pour les éveiller, il suffit d'un regard ; éveiller leur puissance mémorielle dépend d'un regard. Cela dépend d'une autre vision, d'une autre approche pour les libérer de leur immobilité et les éveiller. En les isolant, en leur donnant à porter un récit de fiction, nous tentons de leur donner une forme de vie.

Ce projet est donc une tentative pour les réanimer. Les fictions imaginées et écrites à partir des personnages sont une manière de leur redonner vie par l'imagination et le récit. Ces fictions développent des histoires à partir d'éléments visuels provenant des personnages et des éléments textuels hétérogènes qui appartiennent à des registres et des périodes différents. La fiction permet une navigation entre deux mondes pour construire un nouveau

monde. Ainsi, avec ces récits, les limites entre l'historique, le patrimonial, l'imaginaire et le subjectif sont brouillées.

Plusieurs musées dans le monde ont mis en œuvre des pratiques littéraires en relation avec des collections de musée. Ainsi, le Musée des Confluences de Lyon a entrepris, depuis 2014, l'édition d'une collection « *Récits d'Objets* » qui invite un écrivain à élaborer une fiction à partir d'un objet du musée, avec pour objectif de raconter l'histoire de l'humanité et du vivant en faisant dialoguer sciences naturelles et sciences humaines. Notre projet « *Mosaïques en parures* » raconte les personnages des mosaïques de différentes manières pour susciter l'intérêt d'un large public hétérogène.

Avec le même objectif, nous avons conçu des affiches à déployer un peu partout dans les espaces publics. Ces affiches sont accompagnées d'un message écrit pour susciter l'intérêt des gens à aller découvrir les pages internet des portraits et prendre l'initiative de scanner les QR Code.

Ces messages sont écrits en dialecte tunisien et en langue française afin de toucher toutes les catégories d'usagers. Nous pensons que nos affiches sont capables de susciter la curiosité des gens et de les amener à chercher ce qui se cache derrière.

Ce projet vise non seulement à réactualiser les mosaïques et à leur donner un aspect actuel mais il vise aussi à inciter le public à aller voir les richesses des musées tunisiens. Nous pensons que notre patrimoine mérite d'être réactualisé, revalorisé et revisité. Il présente des richesses considérables et des enjeux forts pour la culture, l'économie et l'équilibre de la société.

Les Tunisiens ignorent, en effet, parfois leur histoire et n'en ont qu'une seule version, celle enseignée dans les écoles. Nous pensons que ces portraits placés dans les villes susciteront au moins des questionnements sur leur contenu, le public percevra certainement qu'il s'agit de mosaïques qu'il n'a peut-être jamais remarquées auparavant. Leur présence dans l'espace public les rendra actuelles et changera leur perception, leur signification et leur charge symbolique. D'objets du passé, elles deviendront des éléments de la vie actuelle contemporaine.

Sur les murs, elles vont aller vers le public et investir les espaces en dehors des institutions considérés par bon nombre de Tunisiens et des jeunes comme des lieux de savoirs élitistes inaccessibles qui ne sont pas fait pour l'ensemble de la population. Nous, avec ce projet, nous voulons aller vers la masse.

III.2.3. Le dispositif de transmission par le design d'exposition

A- Description du projet

Le projet consiste dans la conception d'une scénographie de transmission design du projet de réactualisation des mosaïques romaines de Tunisie. Il s'agit de la mise en scène d'une exposition qui associe les dispositifs photographiques et graphiques déjà mis en œuvre graphique afin de créer une expérience spatiale sensible des contenus proposés. La scénographie d'exposition est une discipline qui, depuis son apparition dans le champ du design au XXe siècle, implique plusieurs champs disciplinaires, d'où l'interaction de plusieurs dispositifs dans le dispositif scénographique d'exposition.

Le dispositif photographique prend forme dans les photos des personnages des mosaïques. Le dispositif graphique, quant à lui, se manifeste dans la présentation de documents ou d'éléments de l'exposition. Le design graphique joue, en effet, un rôle important dans le dispositif scénographique d'exposition. Il aide à la lisibilité et à la mise en valeur des objets et des textes présentés. Le graphiste suscite l'intérêt du visiteur par la mise en scène des textes et des images pour lui procurer une aisance de perception : rendre visibles et lisibles les informations.

Le dispositif numérique est présenté essentiellement par la reprise des QR Codes avec l'ensemble du contenu des pages Internet auxquels ils renvoient. Il est également présent par les restitutions avec incrustation des bijoux modélisés en 3D sur les portraits, dans les photographies numériques des personnages et les photographies des bijoux modélisés.

En somme, le dispositif scénographique réunit plusieurs dispositifs pour créer son propre mode de communication et la transmission la plus adéquate possible via une exposition mobile.

Pour la réalisation graphique et la simulation numérique de ce projet, nous avons fait appel, comme les fois précédentes, à une spécialiste[198] afin de mettre en application ce que nous avons prévu de faire. Nous lui avons fourni toutes les informations nécessaires dans des fichiers spécifiques (images, textes, QR Codes, dimensions, croquis, etc.) relatifs à chaque portrait que nous voulons mettre en scène au sein de l'exposition. Nous lui avons exposé les enjeux et l'intérêt d'un dispositif scénographique d'exposition pour notre projet de transmission et de médiation.

Après discussion avec la spécialiste, pour nous libérer des formes traditionnelles d'exposition et pour garantir l'ubiquité des personnages choisis dans les mosaïques, nous avons

[198] Dorra Ben Alaya, graphiste professionnelle, diplômée de l'École des Beaux-arts de Sfax.

opté pour une forme d'exposition mobile, déplaçable qui peut éventuellement devenir itinérante. Nous avons pensé alors, afin d'assurer la mobilité à notre dispositif scénographique d'exposition, au principe de structures autoportantes sous forme de panneaux faciles à transporter et à adapter aux différents espaces où ils seraient installés. Nous envisageons, en effet, de déplacer ce dispositif d'exposition dans divers lieux pour aller à la rencontre d'un public diversifié.

Pour ce faire, nous avons conçu trois panneaux ou caissons de dimensions d'un mètre quatre-vingts de hauteur sur deux mètres de longueur avec une épaisseur de vingt centimètres. Chaque panneau est constitué de deux faces utilisables relatives aux trois personnages des mosaïques. Ces panneaux sont placés à chaque fois au milieu de l'espace d'exposition et jamais contre les murs. Les deux faces des trois panneaux constituent donc les cimaises de ce dispositif d'exposition mobile.

Chaque panneau est équipé d'une source lumineuse spécifique qui assure son adaptation à tous les espaces, quelles qu'en soient les conditions, comme dans le cas où ils seraient exposés dans l'un des espaces du site archéologique d'Outhna qui manque beaucoup de lumière. Nous avons aussi muni ces panneaux de roulettes à frein pour pouvoir les déplacer facilement et les adapter à chaque espace d'exposition.

Quel que soit l'espace investi pour l'exposition, les panneaux ne seront jamais placés côte à côte ou en file indienne. En effet, chacun d'entre eux constitue une unité indépendante et bénéficie d'une autonomie qui lui est propre. De ce fait, chacun peut être contemplé seul, en rapport ou non avec l'ensemble. Il peut même être exposé seul, si l'espace ne permet pas d'exposer les trois panneaux ensemble. Nous utilisons un système sériel comme la photographie documentaire. Dans une série photographique, chaque image a sa propre valeur, tout en étant susceptible d'être intégrée à un ensemble. Il ne s'agit pas pour nous de produire une séquence, une suite de panneaux venant s'adjoindre l'un à l'autre, mais bien de produire une expérience singulière pour chaque portrait et bijou, reconductible d'une image à l'autre, tout en conservant les caractéristiques du contenu de chaque panneau.

Sur chaque panneau, nous organisons des éléments de significations relatifs au personnage des mosaïques échantillon de notre projet de recherche. Pour cela, nous imprimons un tirage grand format de chaque portrait avec l'incrustation des bijoux modélisés en 3D sur du papier tissé. Chaque portrait mesure un mètre quatre-vingts de hauteur sur un mètre quarante de largeur. Ils sont collés chacun sur l'une des faces d'un panneau.

A côté du portrait et sur les soixante centimètres restants du panneau, il y a le nom du personnage de la mosaïque ainsi que le titre du projet « Mosaïques en parure », avec une phrase brève qui en explique la nature. Les QR Codes relatifs à chaque portrait sont placés à mi-hauteur ; ils renvoient au travail que nous avons élaboré dans le dispositif de transmission numérique. Ces QR Codes ont pour dimensions 20 centimètres de largeur sur 20 centimètres de hauteur. Nous avons choisi de les surdimensionner par rapport aux usages courants. Nous souhaitons indiquer ainsi que les éléments présentés s'intègrent dans une logique de projet. Certes les images proposées peuvent suffire à une perception esthétique du projet, mais il est important aussi de mettre à disposition des informations plus techniques et plus historiques. Le QR Code sert à rappeler qu'une image demande un décryptage, une analyse et une étude visuelle.

Sur la seconde face du panneau, se trouvent les photographies des bijoux modélisés en 3D relatifs à chaque portrait. Chaque photographie de bijou est tirée sur un papier tissé avec pour dimensions quatre-vingts centimètres de largeur sur quarante-six centimètres de hauteur avec en dessous une indication sur les bijoux, le personnage et le titre du pavement de mosaïque. Sur la même face, en bas, à droite, nous replaçons à nouveau les QR Codes. C'est comme une forme d'insistance auprès du public pour l'inciter à consulter les pages des QR Codes et ainsi en savoir plus sur le projet, sur le personnage des mosaïques, sur les bijoux et sur la mosaïque elle-même. Juste à côté des QR Codes, le colophon indique les différents intervenants impliqués dans la réalisation du projet car, comme nous l'avons indiqué, il s'agit d'un projet collaboratif et coopératif auquel plusieurs spécialistes ont participé.

Pour la scénarisation de cette exposition, nous privilégions la mise en place d'un parcours libre. Les parcours dirigés sont difficiles à adapter à tous les espaces. Nous considérons que chaque panneau ou chaque personnage constitue à lui seul une entité propre qui se manifeste indépendamment des autres personnages des autres panneaux. Pour cette raison, nous avons opté pour des modules autoportants autonomes qui s'ajustent à des lieux différents. En effet, cette exposition pourrait aussi bien avoir lieu dans les musées pour drainer des visiteurs qu'en dehors des musées, comme par exemple dans les établissements éducatifs, dans des sites archéologiques, dans des lieux publics tels que les gares et les aéroports, etc.

Les panneaux des trois portraits des personnages de mosaïques

- ***Le panneau du portrait de Vénus***

Figure 126. Face 1 du panneau du portrait de Vénus avec les photographies des bijoux modélisés en 3D. (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Figure 127. Face 2 du panneau du portrait de Vénus avec les bijoux et les éléments de significations qui l'accompagnent.

(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

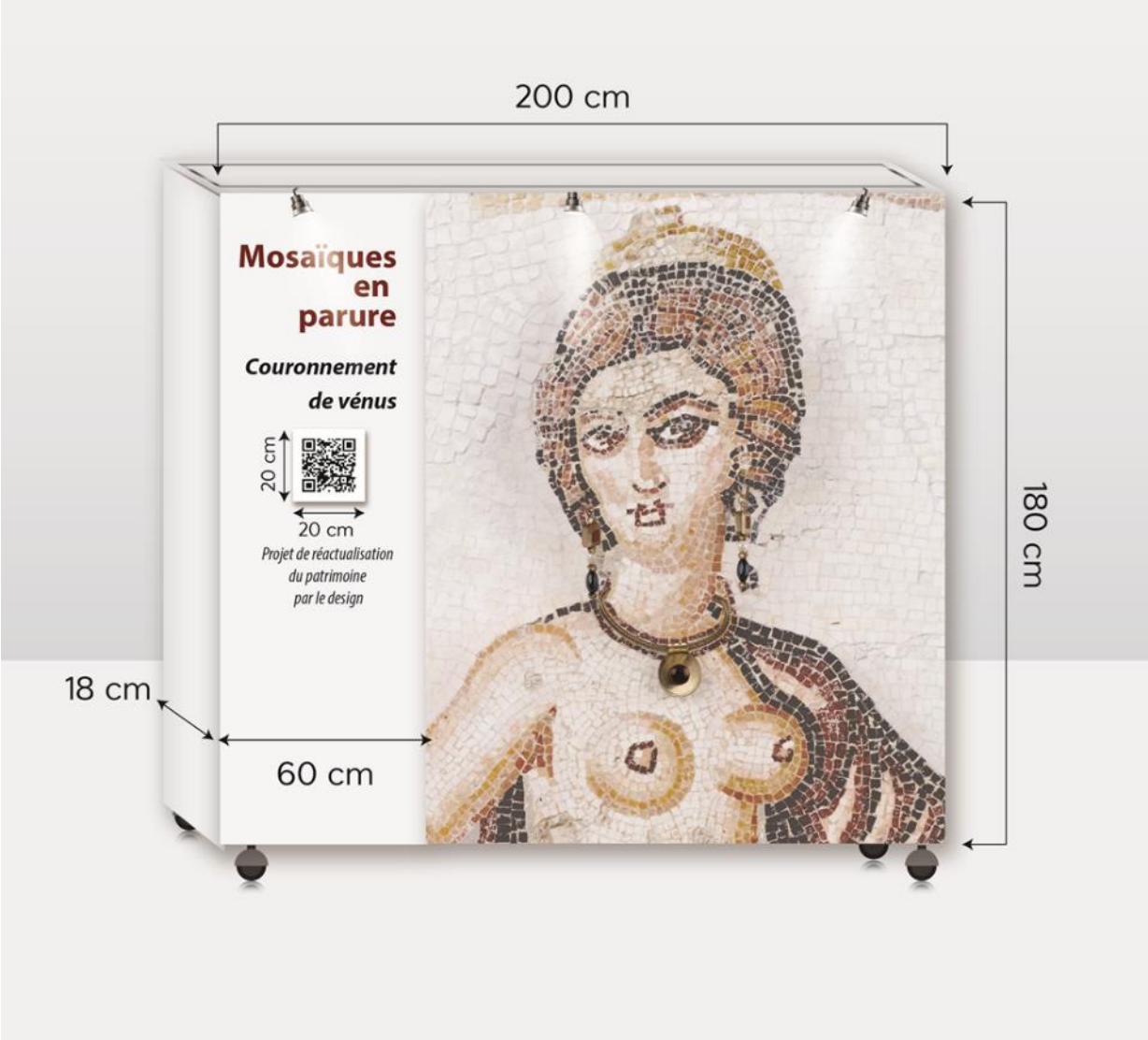


Figure 128. Face 1 du panneau de Vénus avec les dimensions.
(Conception Drira Hanen, réalisation Dorra Ben Alaya).

Figure 129. Face 1 du panneau de Vénus par rapport à l'échelle humaine.
(Conception Drira Hanen, réalisation Dorra Ben Alaya)

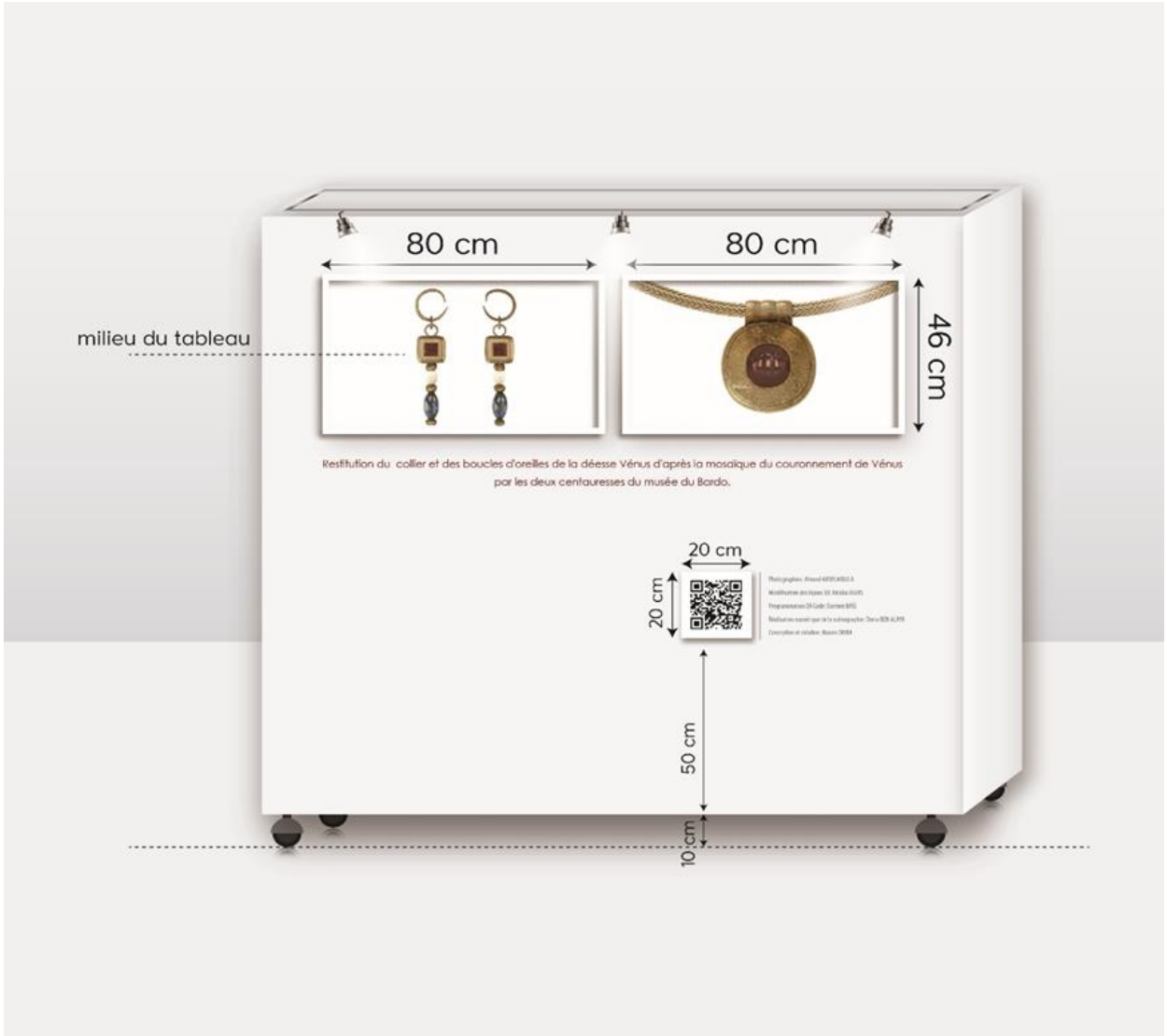


Figure 130. Face 2 du panneau de Vénus avec les dimensions.
(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Figure 131. Face 2 du panneau de Vénus par rapport à l'échelle humaine.
(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

- ***Le panneau de la personnification du printemps***

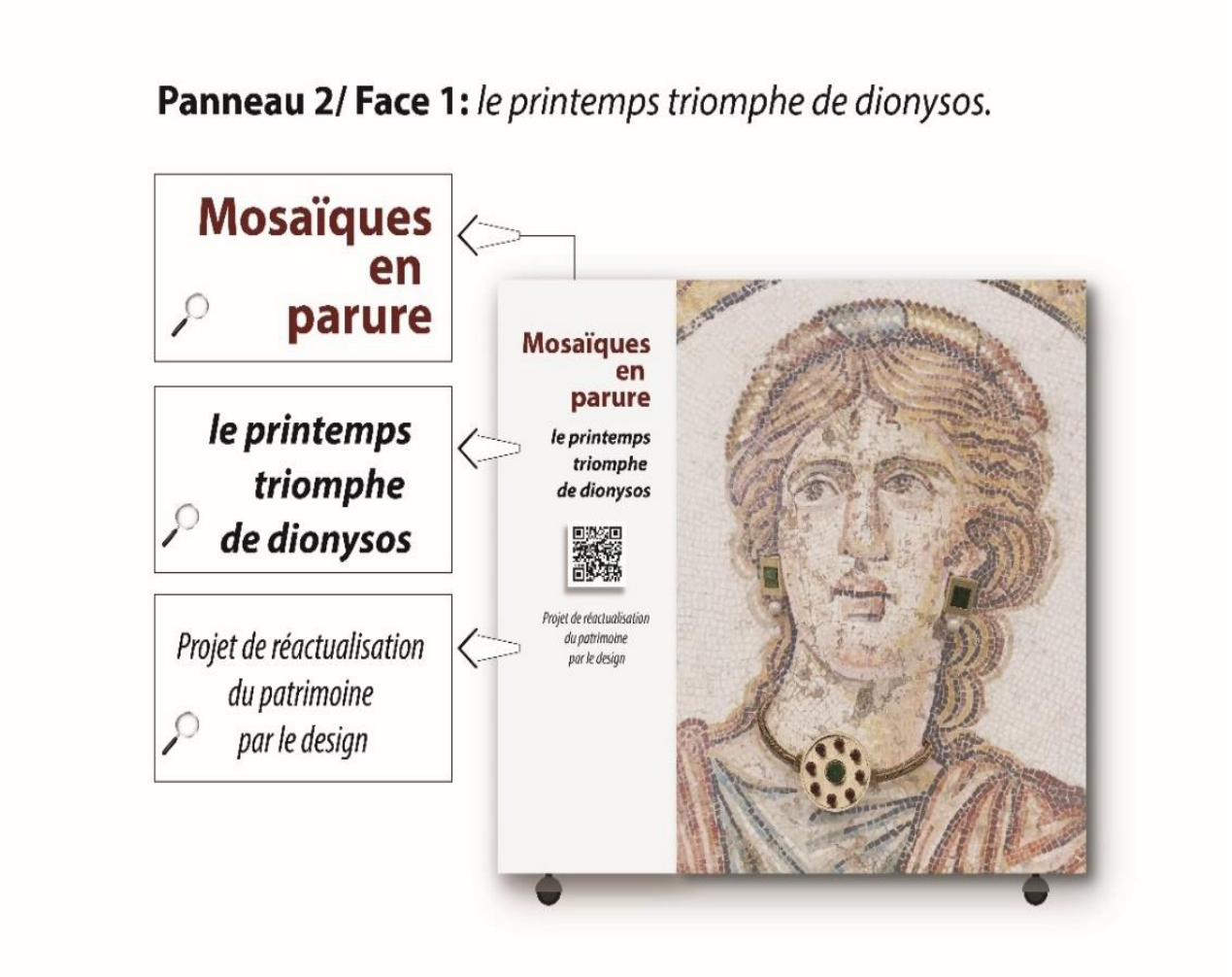


Figure 132. Face 1 du panneau du portrait de la personnification du printemps et les éléments de significations qui l'accompagnent.
(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

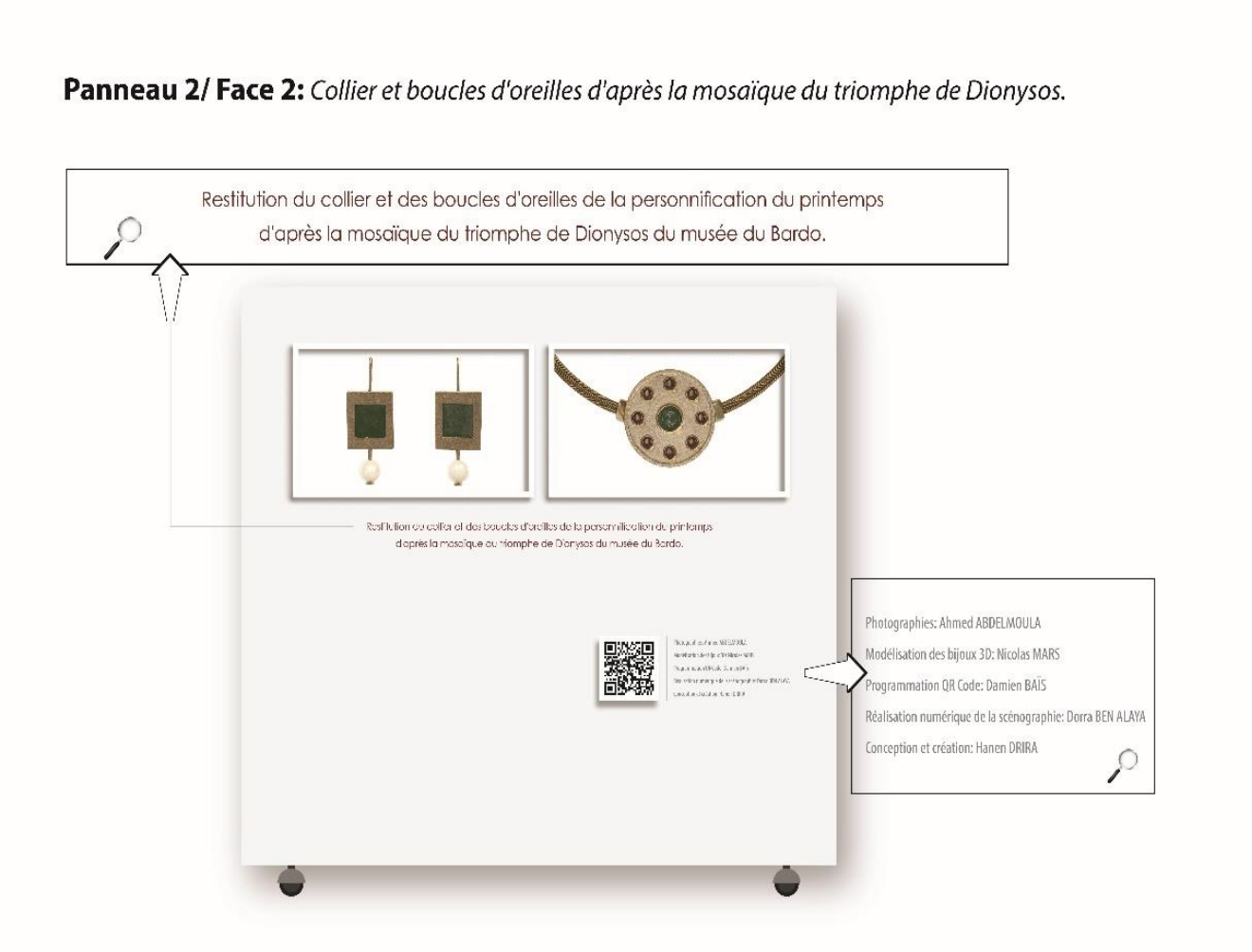


Figure 133. Face 2 du panneau de la personnification du printemps avec les bijoux et les éléments de significations.

(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Panneau 2/ Face 1:
le printemps triomphe de dionysos.

Figure 134. Face 1 du panneau de la personnification du printemps avec les dimensions (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Figure 135. Face 1 du panneau de la personnification du printemps par rapport à l'échelle humaine. (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Panneau 2/ Face 2:
Collier et boucles d'oreilles d'après la mosaïque du triomphe de Dionysos.

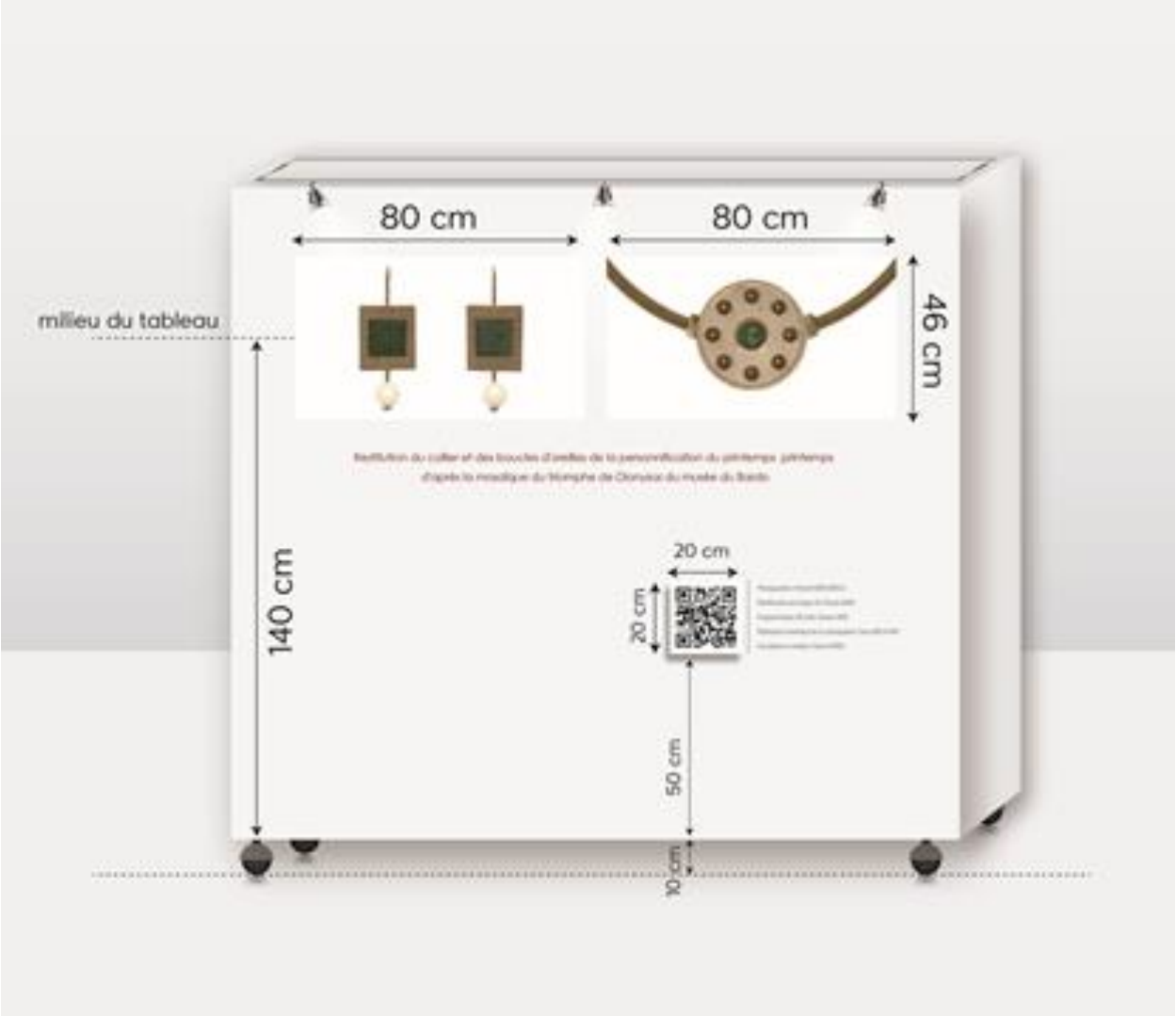


Figure 136. Face 2 du panneau de la personnification du printemps avec les bijoux et les dimensions (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

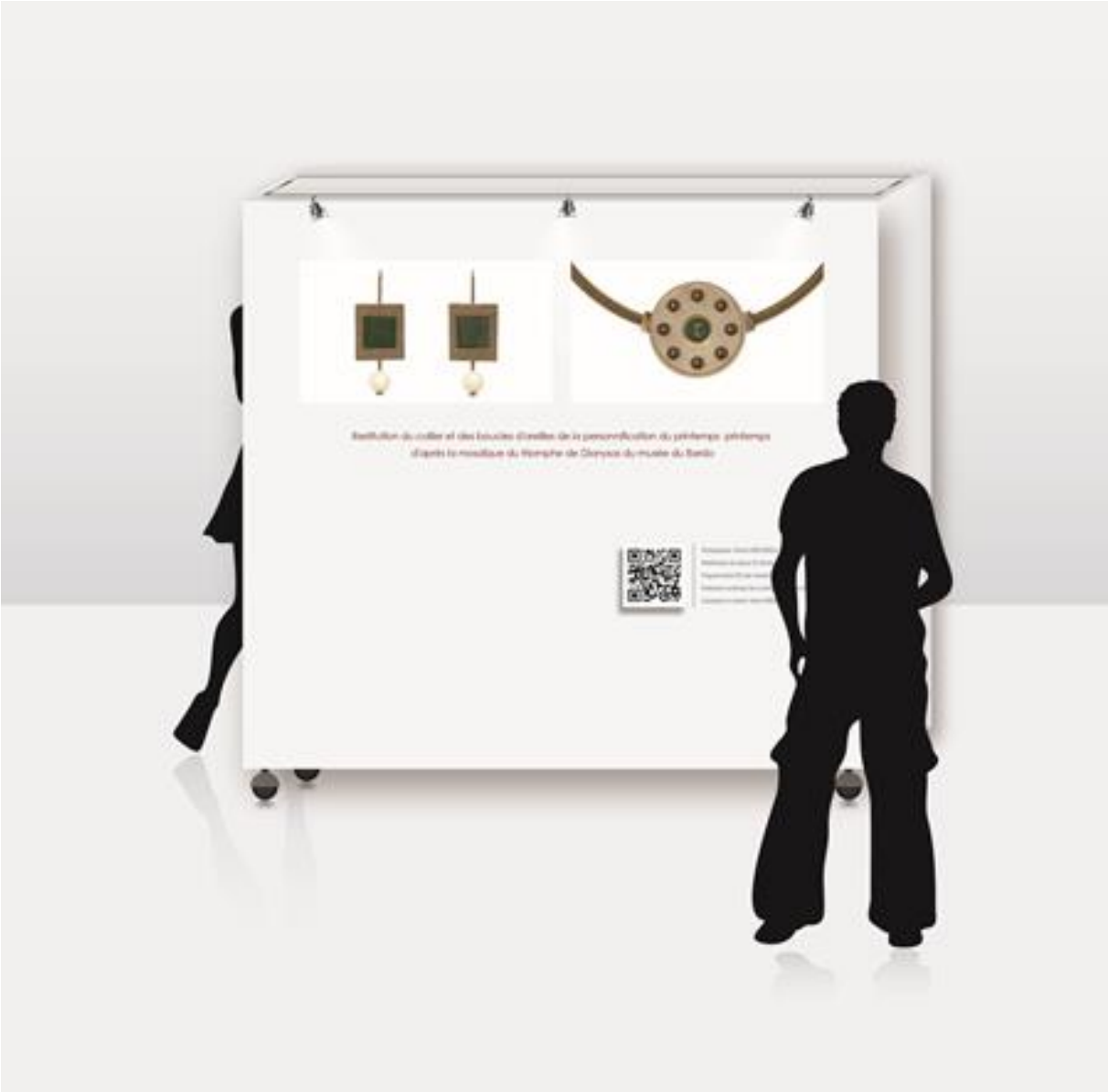


Figure 137. Face 2 du panneau de la personnification du printemps par rapport à l'échelle humaine

(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

- ***Le panneau de la Néréide***

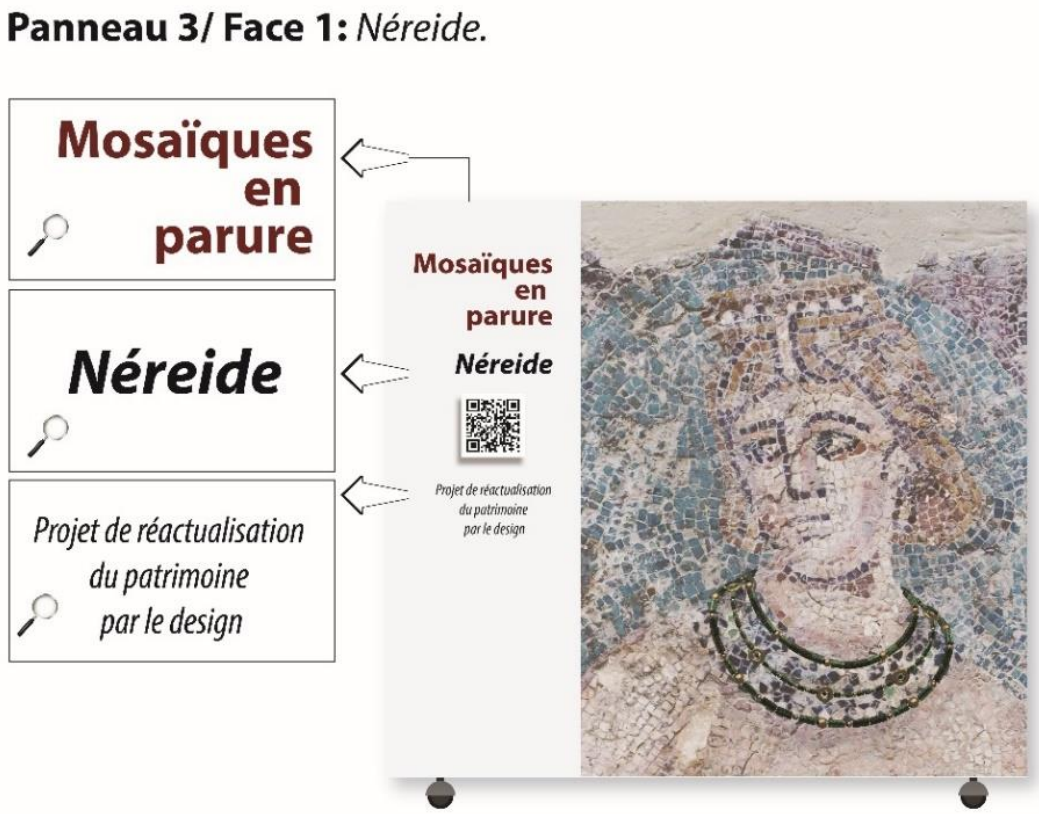


Figure 138. Face1 du panneau du portrait de la Néréide et les éléments de significations qui l'accompagnent

(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

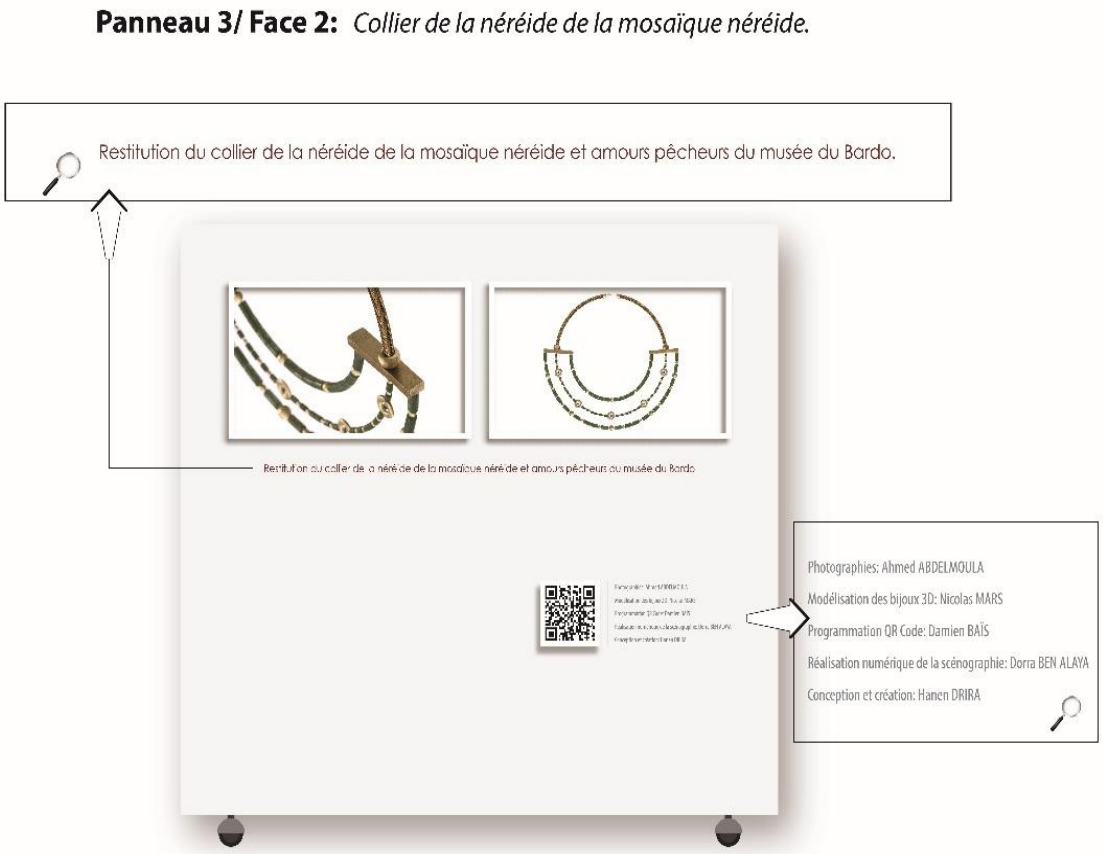


Figure 139. Face 2 du panneau de la Néréide avec les bijoux et les éléments de significations. (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Panneau 3/ Face 1:
Néreide.

Figure 140. Face 1 du panneau de la Néréide avec les dimensions
(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Figure 141. Face 1 du panneau de la Néréide par rapport à l'échelle humaine
(Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Panneau 3/ Face 2:
Collier de la néréide de la mosaïque néréide.

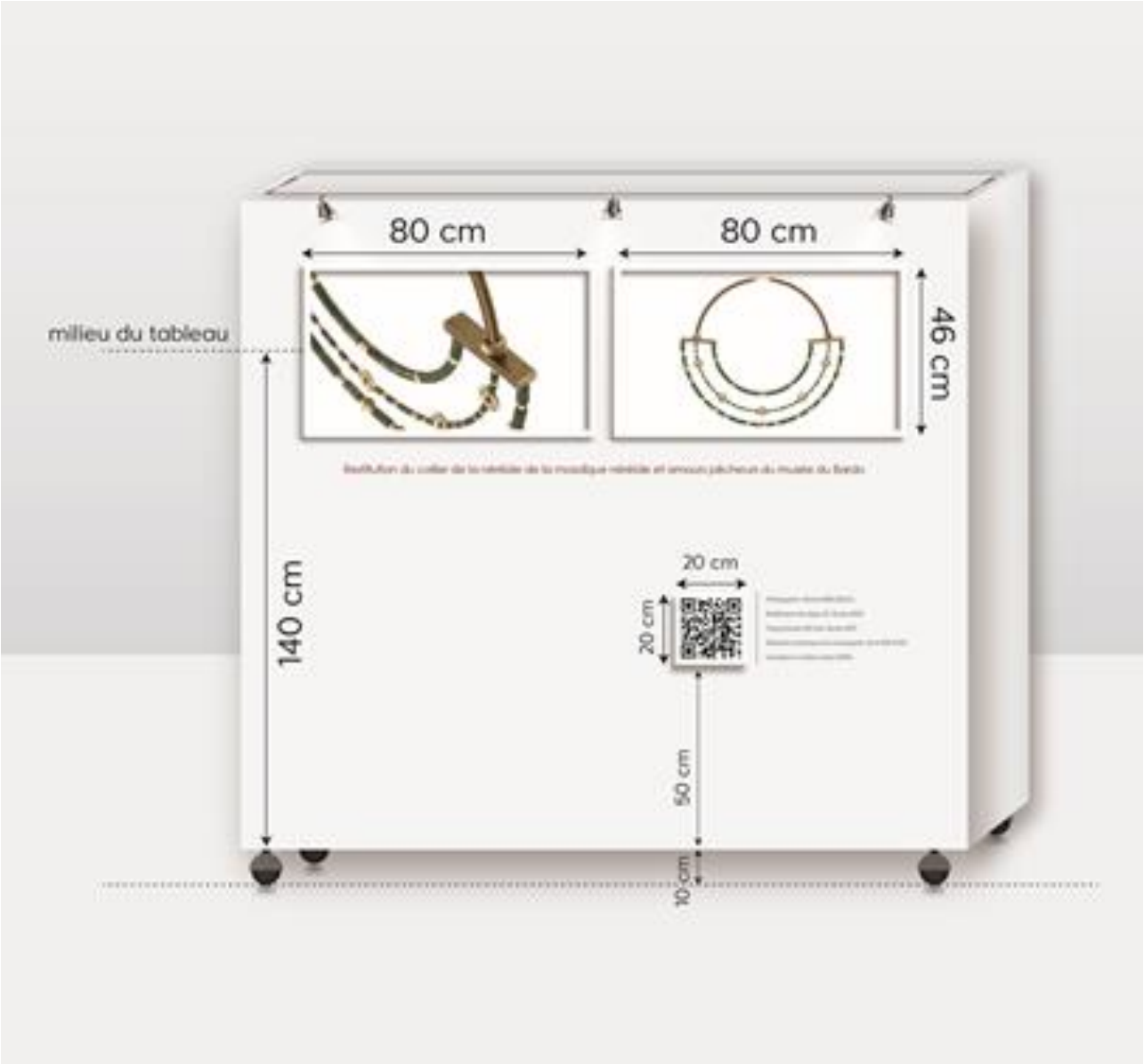


Figure 142. Face 2 du panneau de la Néréide avec les bijoux et les dimensions (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Figure 143. Face 2 du panneau de la Néréide par rapport à l'échelle humaine (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya)

Les simulations d'expositions

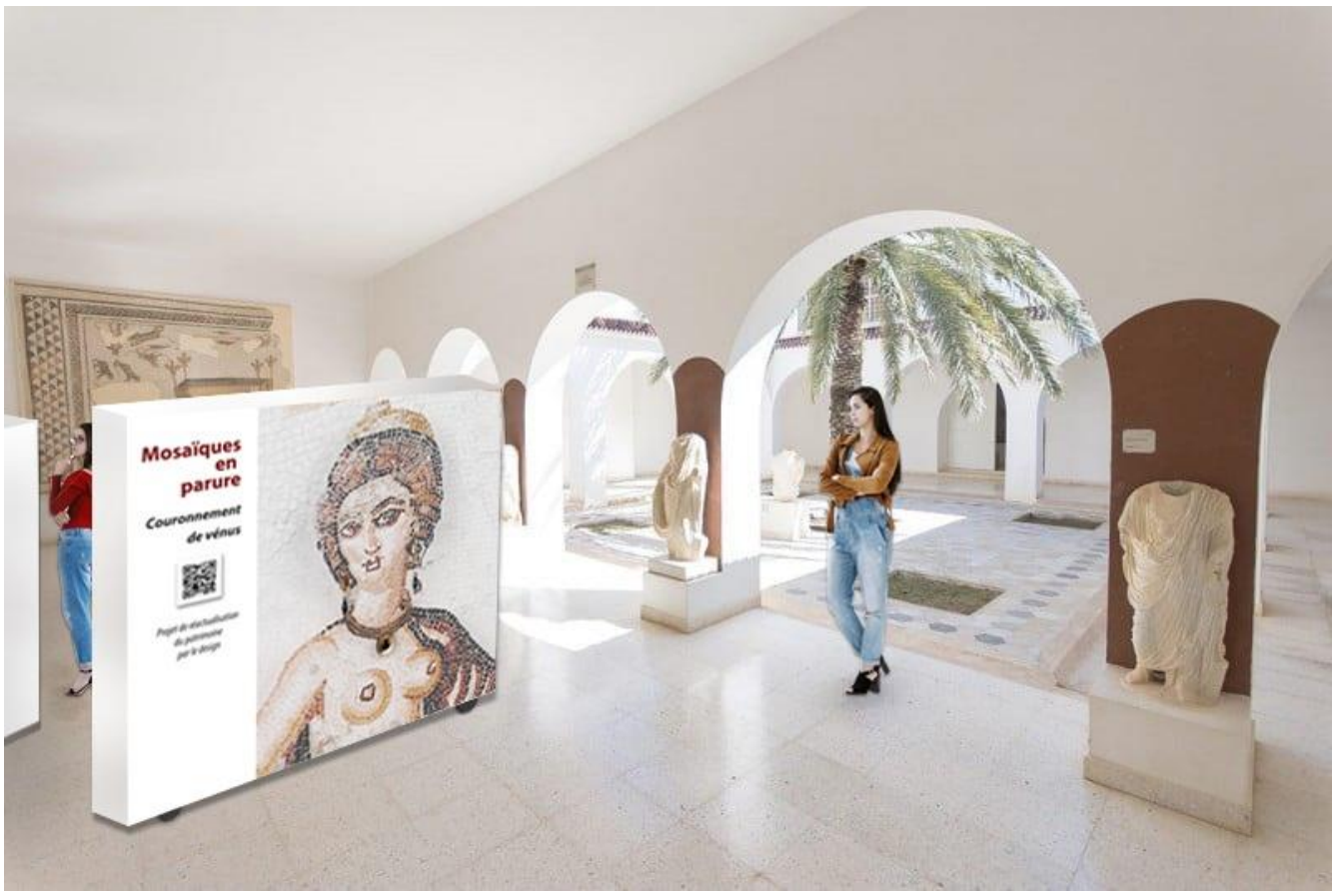


Figure 144. Simulation d'exposition du panneau de Vénus dans la cour intérieure du musée d'El Jem

(Conception Drira Hanen. Simulation réalisée par Dorra Ben Alaya)

Figure 145. Simulation d'exposition des panneaux dans la salle d'exposition temporaire du musée du Bardo (simulation réalisée par Dorra Ben Alaya)

Figure 146. Simulation d'exposition des trois panneaux dans une galerie d'art

(Simulation réalisée par Dorra Ben Alaya)

B- Interprétation du projet

La scénographie d'exposition constitue, dans le cadre de ce projet, un dispositif de transmission et de médiation spatiale que nous utilisons pour émettre un message, un effet, une émotion, un savoir entre la mise en scène des objets de significations et le récepteur qui est le public. La scénographie est, pour nous, un dispositif de communication à part entière, tant par la construction et l'organisation d'un espace propres aux objets présentés dans un espace par l'espace, mais aussi par l'utilisation dans l'espace d'autres moyens de communication qui entrent en interaction dans la réalisation de la mise en scène de l'exposition.

Il s'agit, au sein d'un espace d'exposition, de construire des registres d'espace articulant espace réel (la salle ou le lieu), espace de représentation (le panneau et en son sein les images) et espace virtuel (par l'usage du QR Code). La notion de dispositif scénographique est alors la mieux adaptée pour rendre compte de l'exposition et elle est utilisée ici pour faire référence à toutes sortes d'agencements et de mises en articulation des objets en vue d'une fin, telles les installations et les scénographies comme dispositifs de médiation. Ce travail de mise en scène implique l'acte de disposer, d'agencer, de coordonner les artéfacts dans un espace, un contexte et en rapport avec le public. Nous rejoignons ici l'analyse de Davallon Jean :

> « *Monter une exposition, c'est en même temps créer un moyen de mettre le public en contact avec les objets. Celui qui conçoit et réalise une exposition dispose des « choses » (panneaux, vitrines, objets, éclairages, audio-visuels, parois, etc.) en un lieu. Ce lieu indifférencié, est mis en forme. Le concepteur-réalisateur de l'exposition installe un espace.* »[199]

La mise en place d'une exposition ne relève donc pas seulement d'une simple organisation d'objets et d'une mise en relation avec le public mais implique aussi la manière dont le concepteur de l'exposition investit les lieux et transmet un message, créant ainsi une expérience à vivre. Le concepteur construit un espace adapté à ce qu'il veut présenter. Cette attitude, d'une certaine manière, en fait un auteur.

Dans la mise en place d'une exposition, nous déterminons les rapports du public aux objets exposés et à l'espace scénographique. Les dispositifs d'exposition élaborent des dynamiques capables de faire vivre au spectateur une expérience esthétique et émotionnelle.

---

[199] Davallon Jean, *Claquemurer, pour aussi dire, tout univers : la mise en exposition*, Centre Georges Pompidou- Cci, Paris, 1986, p.206

Afin de rapprocher les artéfacts des musées et de les rendre accessibles au grand public, nous considérons qu'il faut travailler l'espace exposition comme un dispositif scénographique d'exposition et de médiation. Nous pensons en effet qu'il permet au public de s'approprier les objets du patrimoine archéologique d'une manière différente. Cette appropriation est possible, que ce soit dans l'enceinte du musée par le biais d'une exposition temporaire qui participe à la reconstruction de la relation du musée avec le public et à son renouvellement, ou en dehors du musée, en allant à la rencontre d'un public plus large.

Dans cette optique, exposer n'est pas suffisant, il faut scénographier pour que, par la mise à disposition des œuvres, le public puisse construire son regard, se mesurer aux propositions et ainsi s'approprier les productions présentées.

En ce sens, nous pensons que l'exposition des personnages des mosaïques est une rencontre – d'où l'importance du format des portraits. Les spectateurs regardent quelqu'un et non pas simplement une image-vignette. Le dispositif scénographique propose, dans un contexte différent, en dehors de leur espace légitime, une rencontre dont l'effet doit être de produire et nourrir un questionnement.

La présence des bijoux incrustés, qui sont de nature et de facture différentes, attire le regard et l'intérêt des visiteurs. Leur effet de réalisme et de vraisemblance sert aussi cette dimension d'interrogation. C'est également pour cette raison que nous présentons sur l'une des faces des caissons, les images des bijoux modélisés en 3D sans les mosaïques. Nous voulons donner à voir au public ces objets. Ils sont certes issus et produits selon un travail de restitution interprétative.

Mais ces bijoux de l'époque romaine (avec la richesse des matériaux, des pierreries et des techniques de joaillerie) sont également des objets esthétiques dont il faut être capable de montrer la splendeur. La restitution 3D permet de pallier le manque de bijoux réels présents dans les musées tunisiens. Elle rend compte d'un aspect possible des bijoux mais elle montre aussi que les formes de ces parures ont une actualité.

Cette exposition ne se veut pas seulement un processus de monstration mais, avec elle, nous élaborons une intention, une interprétation, une médiation et une symbolique, par le biais des messages transmis par ce dispositif. La mise en exposition des trois caissons découle donc d'une intentionnalité de transmission et de réactualisation en utilisant plusieurs moyens, tels que les images, le texte, la lumière, le son, les QR Codes etc.

En fait, via l'exposition, nous souhaitons construire un horizon de significations, un horizon d'attente où le regard du spectateur participe et intègre les éléments de significations.

Nous utilisons le terme d'horizon d'attente en nous référons à la théorie de Hans Robert Jauss dans son livre sur l'esthétique de la réception[200], dans lequel il a bien montré que tout texte doit construire un espace d'interprétation pour le lecteur. Les espaces d'exposition que nous proposons, via les dispositifs mis en œuvre, visent également cette construction d'une réception ouverte des images et des objets.

Pour réaliser ce dispositif nous avons mis en place une scénographie mobile, car nous voulons un dispositif scénographique qui s'adapte à chaque espace dans lequel il est placé. Cette exposition de portraits des personnages émane d'une intention, et elle est motivée par des objectifs. Ces objectifs consistent dans le partage d'un savoir, d'une histoire, d'un patrimoine et de sa réactualisation, pour assurer sa transmission et sa médiation selon une vision design adaptée à un public en perpétuel changement et évolution.

Elle vise aussi une forme de sensibilisation à des objets particuliers, de manière à inciter le public à visiter le patrimoine et donc à se rendre au musée mais elle cherche aussi à ce que les institutions du patrimoine élaborent, avec l'aide de designers, d'autres approches de valorisation et de réactualisation du patrimoine. L'exposition muséographique montre ses limites ; elle est savante, didactique et laisse peu de place à l'imaginaire du spectateur.

Le choix d'un dispositif d'exposition mobile est motivé par plusieurs raisons. D'abord, nous voulons exposer les portraits autrement que par des formes habituelles d'exposition et nous libérer des cimaises conventionnelles. Traditionnellement, l'image (l'œuvre, quelle que soit sa nature) est assignée à un lieu fixe dont elle a du mal à s'échapper. Elle est immobilisée et pour la voir, il faut aller dans les espaces de monstration. Nous voulons, d'une certaine manière, inverser la démarche : que l'image (l'œuvre) vienne à la rencontre d'un public qui ne l'attend pas et lui donner ainsi l'occasion de la découvrir.

Certes, pouvoir déplacer les mosaïques est impossible, en revanche déplacer certaines représentations des mosaïques est possible, au regard des pratiques techniques contemporaines. Cette expérience de l'œuvre ne sera pas de seconde main, il ne s'agit pas de déplacer une copie photographique mais bien d'indiquer que ces images nous concernent encore car elles contiennent des éléments qui ont encore du sens pour nous. Rappelons-le, notre travail croise

---

[200] Jauss Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, Edition Gallimard, Paris, 1978, p.58. : « *Pouvoir ainsi reconstituer l'horizon d'attente d'une œuvre, c'est aussi pouvoir définir celle-ci en tant qu'œuvre d'art, en fonction de la nature et de l'intensité de son effet sur un public donné. Si l'on appelle « écart esthétique » la distance entre l'horizon d'attente préexistant et l'œuvre nouvelle, dont la réception peut entraîner un « changement d'horizon » en allant à l'encontre d'expériences familières ou en faisant que d'autres expériences, exprimées pour la première fois, accèdent à la conscience, cet écart esthétique, mesuré à l'échelle des réactions du public et des jugements de la critique (succès immédiat, rejet ou scandale, approbation d'individus isolés, compréhension progressive ou retardée), peut devenir un critère de l'analyse historique*. »

un regard sur les mosaïques à partir d'une interprétation d'objets spécifiques qui y sont représentés. Ces objets, les bijoux, sont une manière d'accéder à une réactualisation.

C'est pour cette raison que nous avons aussi opté pour un tirage des portraits en grands formats, afin qu'ils soient imposants et produisent un effet de face à face avec le public. Nous avons parlé à ce propos de rencontre. Nous voulons des personnages autonomes qui se détachent de l'espace du musée et de la mosaïque en tant qu'artéfacts archéologiques tout en gardant les traces de leur origine. Nous ne voulons pas que ces portraits prennent l'aspect d'un tableau de peinture collé au mur et c'est pour cela que nous avons choisi les panneaux mobiles comme cimaises à l'exposition.

Ce principe nous permet l'adaptation de la mise en scène de l'exposition selon l'espace dans lequel elle se trouve.

En outre, les panneaux mobiles évitent de se retrouver dans une forme d'exposition classique d'œuvres d'arts similaires à celles des musées : un espace figé où l'œuvre se tient dans un espace-temps immobile, figé. Cette conception, nous l'avons déjà critiquée lorsque nous parlions de l'approche muséale des artéfacts archéologiques. Elle produit aussi un type de regard particulier nourri par l'espace des musées, des galeries : un regard de type contemplatif suspendu en dehors du temps, plutôt dans le présent suspendu de la contemplation. Notre démarche cherche à nourrir un regard actuel, présent certes, contemporain, mais un regard dynamique sur les mosaïques et les bijoux présentés. Le changement d'échelle sert ce changement de registre du regard, et les caissons créent une forme d'exposition différente et dynamique.

Cette forme d'exposition scénographique n'est certes pas l'unique alternative pour notre dispositif de transmission par la scénographie. D'autres possibilités peuvent être conçues avec les portraits de notre échantillon de mosaïque. Nous-même, nous avons hésité entre plusieurs autres formes. Mais nous avons opté pour cette forme d'exposition, essentiellement pour le principe de la mobilité et pour le dynamisme de ce dispositif, de ses significations et de ses enjeux.

Cette forme scénographique d'exposition n'est pas neutre ni arbitraire, elle est conçue pour produire un impact recherché sur l'effet à produire et aussi sur le comportement et le rapport avec le public. Car la scénographie d'exposition est un dispositif de transmission spatiale capable de construire une expérience sensible et esthétique de médiation. De ce fait, nous pensons que cette forme d'exposition mobile et cette mise en espace dynamique et en perpétuel

changement constitue un medium capable de produire une expérience particulière de médiation, de citation et de transmission au visiteur.

Avec cette scénographie, nous souhaitons créer un espace d'interaction entre les portraits des personnages et le public. Nous espérons aussi aller vers le public où qu'il soit, dans la perspective de faire partager et transmettre notre vision et notre approche de réactualisation et de transmission design.

Ce dispositif scénographique d'exposition permet de sortir du mode opératoire expographique des institutions muséales. Nous pensons que l'expographie établie dans les espaces des musées tend à tenir à distance les œuvres et à les séparer du monde extérieur et du public. Cette forme d'exposition muséale, du moins dans les musées tunisiens, tient le visiteur à l'écart et maintient l'isolement des œuvres. Les musées préservent les objets dans une forme muséographique que nous considérons partiellement obsolète –- d'où l'état dans lequel se trouvent actuellement les musées en Tunisie.

Certes, il y a un respect des objets collectés et un réel travail de conservation des objets, mais à quoi cela sert-il d'avoir des musées désertés avec des objets en bon état de conservation ?

Ne serait-il pas plus judicieux de réévaluer le rôle de nos musées et de revoir les formes expographiques et muséographiques ainsi que d'ouvrir les portes à d'autres spécialistes en scénographie et/ou en design pour allier savoir-faire et savoir scientifique ?

Le but de la mise en place de cette exposition mobile est de se différencier des formes d'expositions des musées archéologiques qui sont essentiellement basées sur la transmission d'un savoir selon les normes établies par des spécialistes, de constituer une documentation, de sacraliser les artéfacts. Les musées archéologiques sont des musées de science où l'on apprend à regarder-observer : d'ailleurs il faut souvent beaucoup lire, se pencher sur des vitrines tables, parfois regarder à travers des loupes. Le regard est une observation – il cherche à discriminer.

Les expositions des musées d'art imposent, elles, un regard contemplatif et une monstration qui tient à distance les visiteurs, lesquels appartiennent toujours à une élite sociale. Les expositions dans les galeries relèvent d'une même attitude, elles ont des caractères communs avec celles des musées d'art, sauf qu'elles sont allées plus loin dans l'esthétique de la sobriété et de la neutralité des espaces d'exposition, avec le développement des « white cube ». Ce dispositif d'exposition scénographique a pour rôle de rendre les espaces le plus neutre possible en les séparant du monde extérieur afin d'assurer la médiation des œuvres d'arts loin de tout superflu : « *Au moment donc où le mur de la galerie indique*

et souligne sa neutralité, il n'est plus un « support passif » mais un véritable « protagoniste »[201].

La caractéristique de l'exposition d'art (musées et galeries) est de produire un regard de contemplation : il faut être face à l'œuvre certes, mais à une certaine distance et faire abstraction de l'environnement – c'est la logique inhérente du *white cube*. Le regard finalement est désincarné, sans corps réel, et paradoxalement, l'expérience sensible de l'œuvre se résume à l'émotion.

Mais l'espace de la galerie n'est pas aussi neutre qu'on le prétend ; il impose une certaine manière d'exposer les œuvres dans des espaces, selon des normes. Ces espaces sont hors du temps et du monde. Ces lieux sont à l'écart et ainsi, ils deviennent des espaces de distinction sociale : c'est pour cette raison qu'en Tunisie le public des galeries est un public d'élite sociale et intellectuelle. Cette forme d'exposition, avec ces espaces d'exposition, fait peur au large public qui ignore le monde de l'art et lui fait comprendre indirectement que ce monde n'est pas à lui.

Notre dispositif d'exposition vise à aller vers ces gens qui ont peur ou qui appréhendent ces espaces très institutionnalisés ou très atemporels. Il veut rapprocher les personnages des mosaïques des visiteurs et les rendre accessibles aux divers publics, en allant investir des lieux non dédiés aux expositions ou même en investissant des espaces publics.

Toutes ces raisons nous ont poussée à travailler un dispositif d'exposition plus adéquat à notre problématique de recherches. Nous sommes partie de cette définition du rôle du scénographe ; le scénographe « *crée, interprète, poétise, rythme, cadence, souligne et structure des espaces, des univers, des ambiances autour des œuvres de collection et des messages pédagogiques* »[202].

Notre dispositif d'exposition design s'appuie sur cette définition ; il est une interprétation, une poétisation qui tend à créer un rythme, à souligner des aspects et des significations.

---

[201] Bordonaba Laure, « *White Cube*. L'espace de la galerie et son idéologie, Brian O'Doherty », *in* : JRP-Ringier/La maison rouge, 2008, pp.124-125. https://www.cairn.info/revue-cahiers-philosophiques1-2011-1-page-123.htm
[202] http://www.scenographes.fr/userfiles/CHARTE%20SCENOGRAPHES_2016.pdf. Consulté avril 2021.

Dans un premier temps, nous avons travaillé à une première simulation (fig.147) des portraits de mosaïques en les accrochant aux murs avec des cadres. Nous avons constaté que cette forme d'exposition ne se détache pas des formes déjà citées. Cette proposition fait perdurer le caractère trop solennel et artistique, alors que nous visons à sortir de ce cadre normé pour construire un espace désacralisé où les propositions trouvent place naturellement.

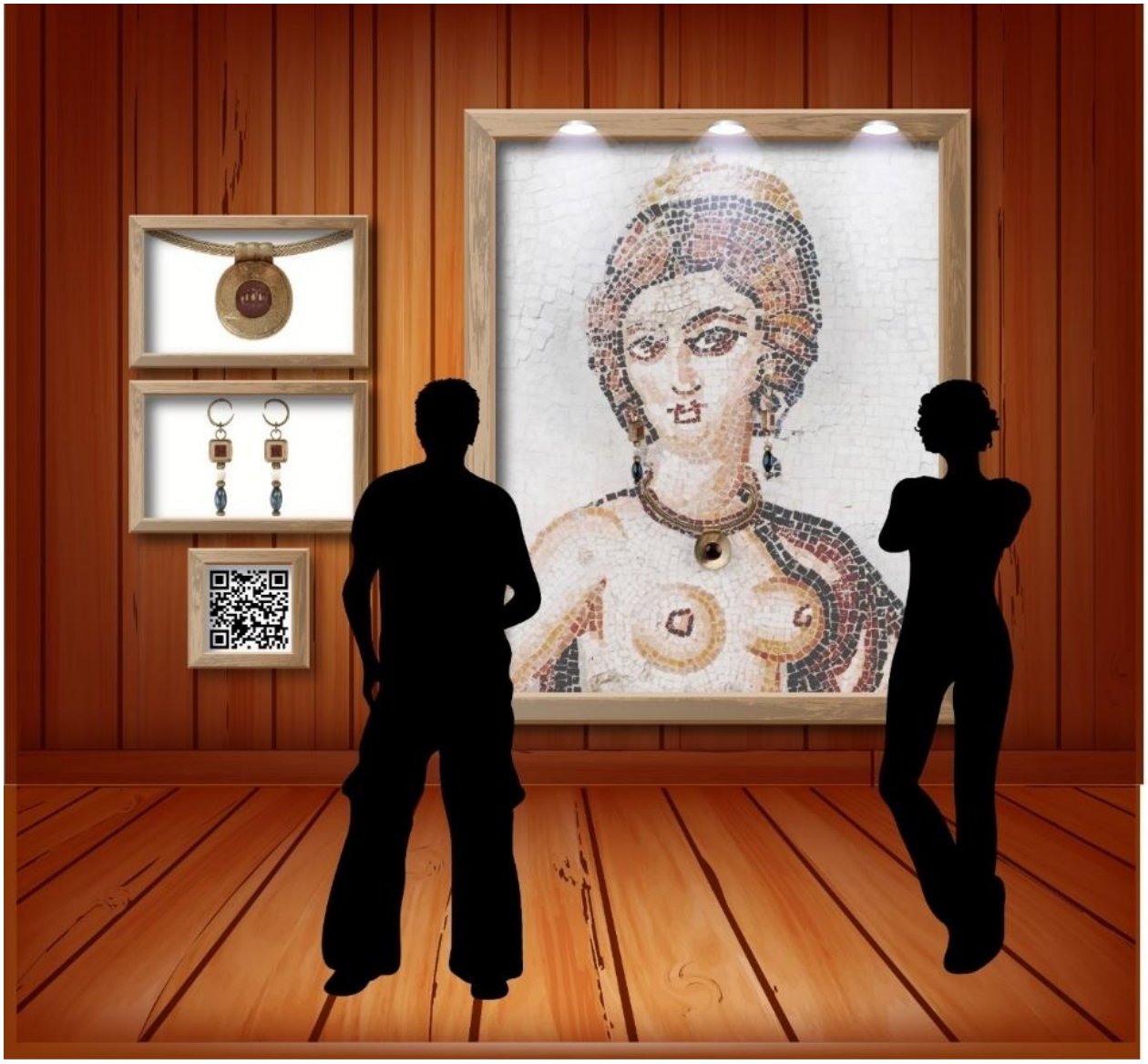


Figure 147. Idée de départ pour la simulation de la mise en exposition.

La forme d'exposition qui nous intéresse se doit d'être un espace de dialogue ; un espace où le regard, qui est aussi une sorte de parole, passe donc de l'observation scientifique à l'émotion esthétique, mais aussi un regard qui lit l'œuvre, qui cherche son récit, son histoire.

En somme, le dispositif d'exposition ne donne pas simplement des informations ou ne présente pas uniquement des objets à voir mais bien plus, l'exposition se doit de proposer quelque chose dont le spectateur se saisit, s'investit pour en intégrer les enjeux. Un tel dispositif d'exposition met en relation plusieurs pratiques telles que l'écriture, le graphisme, la photographie, le numérique, la modélisation 3D.

L'usage de toutes ces pratiques est rendu possible par le numérique, par le biais des QR Codes. Il autorise l'articulation de ces différentes pratiques dans un dispositif conjoint qui met à disposition en créant la possibilité d'accéder à différents niveaux d'information, de perception. Ceci implique la collaboration du spectateur qui, en décidant d'activer les QR Codes, peut participer, agir, et interagir sur les différents niveaux des significations et, de ce fait, accéder à l'espace numérique de l'exposition.

Car il faut noter que cette exposition met en œuvre des espaces de présentation pluriels, à savoir des espaces physiques réels (le lieu et l'ensemble des propositions), des espaces de représentation (images et leur contenu) et des espaces numériques (sites Internet, QR Code). Cette mise en exposition des personnages des mosaïques doit les rendre accessibles au public, les revisiter et les réactualiser.

La scénographie de cette proposition comme design d'exposition est un dispositif qui met en application le concept de citation, outil de cette recherche. En effet, la mise en œuvre du concept de la citation par le biais du dispositif scénographique d'exposition permet de produire une désacralisation des artéfacts muséaux et d'élaborer une forme de communication ouverte avec le public, pour approcher et découvrir ces personnages des mosaïques dans un ou des espace-temps différent(s). C'est pour cette raison que nous avons conçu une scénographie d'exposition tout à fait différente de celle des musées.

Nous voulons élaborer des manières d'organisation des espaces investis qui opèrent un lien, une implication et une proximité avec le public. Cette forme d'exposition mobile crée une ouverture possible vers divers lieux, mais aussi une ouverture dans l'agencement même de chaque espace où se trouvera l'exposition. C'est donc une scénographie non figée qui tend vers une mobilité dans l'organisation et dans les espaces d'exposition et de significations.

Ce type de mobilité ouvre aussi sur la mobilité des significations. Car chaque espace dans lequel va se trouver l'exposition impose une organisation spécifique qui produit nécessairement une signification et des émotions différentes, changeant d'un lieu à un autre et d'une organisation à une autre. Peut-être même la rencontre avec des espaces nous imposera-t-elle des assemblages et des mises en relations surprenants et inédits.

Dans l'organisation de l'espace d'exposition, les panneaux des portraits ne prendront pas toujours le même ordre, les mêmes dispositions et organisations. Ce qui engendrera un parcours visuel qui se renouvellera à chaque fois, selon l'espace et la mise en place des caissons de l'exposition. Ce principe permet d'enclencher à chaque fois de nouvelles significations qui produisent une symbolique renouvelée. Ces significations et ces émotions sont produites par l'espace même de l'exposition et par la mise en scène de ses éléments.

Ainsi, mettre à disposition ces portraits dans une gare ou un aéroport peut produire chez le public des effets lors des temps d'attente. En effet, les photographies des personnages placés dans cet espace produisent l'effet d'une rencontre inopinée, un renvoi vers un monde révolu, une parenthèse dans l'espace et dans le temps, une évasion et un voyage hors du temps. Au milieu du tumulte d'un lieu de passage, elles laisseront un souvenir, peut-être des questionnements ou même des impressions et des significations.

Cette exposition doit engendrer sur le public des significations et un impact à chaque fois différents. A titre d'exemple l'impact de l'expérience scénographique sur le public qui voit cette exposition dans un site archéologique comme celui des maisons romaines de *Bulla Regia* sera totalement différent du public qui la voit dans une galerie d'une école d'Arts. Les deux espaces sont différents sur plusieurs plans ; la lumière, l'architecture, l'époque, la facture ; l'aura, le public même est différent.

Donc, les significations et les émotions produites seront différentes. En plus, la mise en scène des panneaux au milieu d'un espace produit et rompt avec l'habituelle forme d'exposition et engendre une non-homogénéisation des regards et des significations.

Il est même possible de changer la mise en scène de l'exposition dans le même espace, de telle sorte qu'elle soit chaque jour différente durant la période d'exposition. Donc, grâce à cette forme d'exposition avec des caissons mobiles, nous avons une réorganisation potentiellement dynamique et illimitée, ce qui engendre une dynamique des champs de significations, de citation et d'émotions qui sont eux-mêmes potentiellement illimités.

Cette mobilité de l'exposition et la possibilité de la réorganisation de l'espace est rendue possible par un mobilier mobile, avec des roulettes à frein pour le déplacer facilement et l'immobiliser, selon le choix de la mise en scène. La présence d'une source lumineuse sur les caissons permet également de les placer librement, indépendamment de la lumière qu'offre l'espace d'exposition.

Dans cette exposition design, plusieurs dispositifs entrent en interaction pour la scénarisation du message à produire. Nous utilisons le savoir-faire d'une graphiste pour créer

une charte graphique cohérente et un fil conducteur graphique pour déchiffrer le message. Le rôle du graphiste est important dans ce projet, afin d'assurer une bonne qualité visuelle, une étude de l'association des couleurs, dans le traitement des images mais aussi dans la manière de disposer les informations pour garantir un impact sur le visiteur.

Il y a aussi le dispositif numérique de médiation avec le QR Code. Ce dispositif renvoie à notre travail sur le dispositif de transmission par le numérique. Donc chaque visiteur qui veut s'informer au-delà de ce qui est présenté dans l'exposition peut scanner les QR Codes et accéder directement à d'autres contenus. La page QR Code contient un message audio qui invite l'utilisateur à voir, regarder et contempler le contenu de ce projet *Mosaïques en parure* et une invitation à se rendre dans les musées pour voir leurs riches collections.

Le dispositif de QR Code rend le spectateur actif, il lui permet d'interagir avec les images proposées, ce qui produit un effet interactif avec les portraits des mosaïques, même s'il est probable qu'une partie des visiteurs ne les ouvriront probablement pas. Mais leur présence cherche à piquer la curiosité, à permettre la découverte d'autres contenus.

Le dispositif d'exposition que nous utilisons est composé de cimaises sous forme de caissons mobiles à double face sur lesquels sont placés un ensemble de signifiants qui sont les portraits des mosaïques, les textes, les photos des bijoux en 3D et les QR Codes.

Ces objets variés sont organisés pour transmettre un message ou un effet. Chaque objet véhicule ses propres signes mais la combinaison et le regroupement de ces objets selon d'abord une approche graphique, puis par une approche scénographique construit un ensemble de signes qui participent à une opération de médiation. Ce que Davallon Jean étudie en parlant de l'article de Jacobi Daniel et de Jeanneret Yves sur le rôle du texte dans une exposition :

> « *Le contenu de l'écrit s'articule au contenu des autres composants […] pour venir constituer le contenu général de l'exposition. Le « sens » de tout ce qui est écrit (catalogue, signalétique, étiquettes, etc.) vient s'articuler avec le « sens » des objets exposés ainsi qu'avec le sens de l'organisation spatiale (la mise en scène) pour produire le sens général délivré au visiteur par l'exposition en question.* »[203].

C'est à partir de cette forme d'articulation des objets que nous avons conçu notre dispositif scénographique d'exposition mobile. Une articulation intentionnelle dans la perspective d'une transmission et d'une médiation déplaçable qui peuvent prendre place dans

[203] Davallon. Jean, *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'Harmattan, France,2000, pp. 49-50

l'espace réservé aux expositions temporaires du musée du Bardo, par exemple, dans les autres musées du pays mais qui visent essentiellement à investir des lieux en dehors des musées et de leur public restreint pour aller vers un public différent et varié.

C'est dans cette perspective-là que nous avons opté pour un dispositif d'exposition avec des cimaises déplaçables. Car notre but ultime est d'aller à la rencontre du public là où il se trouve, essentiellement la catégorie de public qui ne s'intéresse pas ou rarement au patrimoine et aux œuvres des musées, à l'instar de jeunes comme les lycéens ou d'étudiants, de prisonniers ou d'autres publics marginalisés.

Nous voulons ouvrir le musée sur le public et au public, le rendre accessible, le désacraliser et dé-auratiser les artéfacts du patrimoine archéologique.

Nous voulons ouvrir d'autres horizons de possibilités pour une communication et une médiation plus ludique et plus proche d'un public qui a déserté ces institutions et les considère comme étant sans importance. Le dispositif d'exposition design de ce projet peut permettre une telle ouverture : les portraits des personnages des mosaïques peuvent, à travers leur rencontre avec le public, véhiculer des mondes imaginaires, historiques, patrimoniaux, esthétiques, etc.

Nous voulons attiser l'intérêt et l'attention de tout un public qui a oublié ou qui ignore son histoire et la richesse de son patrimoine. L'État et les institutions ne misent pas assez sur cette richesse et ne varient pas les formes de sa promotion.

Cependant, à l'échelle internationale, les expériences de médiation par le dispositif d'exposition sont multiples ; ainsi, le musée du Prado a élaboré en 2019 une exposition itinérante des chefs-d'œuvre du musée intitulée « *El Prado dans les rues* », en plein air, avec les reproductions photographiques d'une cinquantaine d'œuvres[204]. Les reproductions, de taille réelle, sont « accrochées » sur des panneaux d'exposition (184 x 122 cm) installés sur la Plaza del Arenal, l'un des espaces les plus emblématiques et les plus fréquentés de la ville. Ces reproductions, à l'échelle 1 : 1, sont adaptées aux dimensions des supports d'exposition : certaines grandes peintures ne sont donc présentées que par un détail de l'œuvre, et peuvent être vues dans leur intégralité sur la carte explicative. Cette proposition rejoint les principes et les spécificités de notre exposition design de médiation et de transmission des mosaïques romaines du musée du Bardo.

Nous pouvons citer, dans la même logique l'exemple de la petite galerie itinérante du musée du Louvre qui se déplace depuis 2016 en dehors des murs du musée pour s'installer sur

[204] http://www.club-innovation-culture.fr/prado-museum-exposition-itinerante-plein-air-reproductions/. Consulté en juin 2021.

les murs des usines. L'exposition a eu lieu la première fois dans une usine de fonderie du Groupe PSA à Charleville-Mézières[205], où les salariés furent invités à admirer des copies de certaines des œuvres du Louvre au sein de l'usine. Cet exemple rejoint aussi notre perspective d'une exposition design itinérante qui investit des endroits tels que les lycées, les universités, les gares et les aéroports.

Tous ces exemples montrent la dynamique des musées européens dans la médiation et dans la mise à disposition des œuvres à des publics différents fréquentant peu les musées.

Conclusion de la partie III

Pour notre projet, nous avons suivi un cheminement qui nous aiderait à nous approprier les trois pavements de mosaïques afin de les réactualiser et de les transmettre selon une approche design de médiation. Cette partie pratique de la recherche s'est construite en deux grandes étapes.

Le processus vers une médiation et une transmission design a pris forme d'abord par la prise de photographies numériques des trois pavements de mosaïques – c'est la forme première et élémentaire d'une appropriation. Sans cette étape, aucun des autres dispositifs design n'aurait été réalisable au regard des spécificités des mosaïques.

En second lieu, nous avons procédé à l'extraction d'un fragment dans chaque photographie. Ces fragments contiennent les portraits des personnages des mosaïques représentés parés de bijoux. L'étape suivante a consisté à suivre un processus empirique qui allie des formes d'approches plastiques et des recoupements historiques avec des références textuelles et visuelles (œuvres de la même époque) pour restituer et interpréter les bijoux qui parent nos trois personnages échantillon. Ce travail a permis d'obtenir les portraits des trois personnages avec l'incrustation des bijoux modélisés en 3D.

Ce n'est qu'ensuite que nous avons pu mettre en œuvre trois dispositifs design pour élaborer trois propositions de transmission et de médiation design des trois portraits avec incrustation des bijoux.

Cette étape était pour nous une aventure. Elle a servi à concrétiser ce que nous avions développé théoriquement et méthodologiquement dans les deux premières parties de cette

[205] http://www.club-innovation-culture.fr/petite-galerie-itinerante-musee-louvre-usine-psa-charleville-mezieres/ . Consulté en juin 2021.

recherche et à compléter et prolonger par le projet pratique nos réflexions et, ainsi, pouvoir voir les résultats de cette recherche.

Conclusion générale

Cette recherche trouve ses origines dans notre intérêt pour le patrimoine en général et, plus particulièrement pour le patrimoine archéologique tunisien. Ce travail vise à comprendre l'apport du design et du designer dans une approche de médiation et de réactualisation des artéfacts du patrimoine à partir d'un cas d'étude spécifique : les bijoux représentés sur les mosaïques romaines. Cette étude doit servir à concevoir les pratiques du design et leur intérêt pour le déploiement d'une conception ouverte et d'une valorisation du patrimoine pour le grand public

Plusieurs questionnements se sont imposés à nous en tant que designer de formation, lors de notre contact avec le patrimoine, l'archéologie et le musée. Comment, en effet, ne pas se poser la question sur le rôle du designer dans la réactualisation du patrimoine en Tunisie, après avoir côtoyé de près le monde du patrimoine, de l'archéologie et des musées ? Nous avons passé trois ans au musée du Bardo dans le cadre d'un master en archéologie et nouvelles technologies. Le musée du Bardo est le plus grand musée de la Tunisie et celui qui possède les plus grandes collections, témoins et traces des pages de l'histoire de ce pays.

En revanche, ce beau musée qui possède, entre autres trésors, la plus grande collection de mosaïques d'époque romaine, demeure presque vide. Sa fréquentation est faible et il semble en dehors du temps, de la société, de la culture et de la dynamique mondiale de l'ouverture des musées sur le public et la société. Face à une telle richesse d'artéfacts et au regard d'un tel isolement, comment ne pas se poser de questions et ne pas réagir en tant que designer appartenant à ce pays ? D'où le choix pour ce projet de recherche de mettre à disposition du public ces artéfacts des musées. Cela nous semble relever d'une urgence, d'un besoin présent, et d'un devoir envers cet héritage et envers la société. Le designer, de ce fait, doit jouer le rôle d'intercesseur – il sert d'intermédiaire entre les objets du patrimoine et un public en inventant des formes de mise à disposition et des formes inédites d'expériences des objets.

Pour ce faire, nous nous devions de questionner les points de rencontre de deux mondes différents, celui du design et celui du patrimoine. Il était important de construire les fondements méthodologiques pour construire et élaborer un cheminement vers ce que nous appelons le « moment design du patrimoine ». Ce concept de « moment » renvoie à une expérience située dans le temps des objets patrimoniaux. Il exprime l'idée que ces objets doivent être situés dans le temps présent et inscrits dans une temporalité particulière. Le rôle du design est de produire les conditions d'appréhension de l'actualité et de la modernité des

objets du patrimoine archéologique. Le design, ainsi, inscrit les objets du passé dans une expérience contemporaine. Moment du design, cela dit donc la construction d'une expérience où la tradition retrouve son actualité grâce aux productions et dispositifs mis en œuvre par un designer.

L'étude et l'analyse que nous avons établies cherche à répondre à la problématique de cette thèse, à ses enjeux et à définir le cadre de notre projet. Nous avons été amenée à suivre un processus pour dépasser le simple constat et l'état de la question dans la perspective de produire une médiation et une réactualisation de l'objet par le design. Pour pouvoir sortir l'objet archéologique de son cadre et de sa sacralisation, il fallait que le moment design s'inscrive dans les pratiques et usages contemporains – l'objet ne se regarde pas seulement dans un espace de contemplation et dans une considération didactique, il raconte, il met en œuvre des sensations et des perceptions. Là réside un point fort de notre démarche, le designer extrait, il cite l'objet pour en faire découvrir le contexte (la place du bijou dans la représentation par la mosaïque, la place de la mosaïque dans le musée, etc.) ; cette citation ne vise pas simplement à faire renvoi, elle autorise l'interprétation et la variation des propositions.

Par la suite, pour pouvoir avancer dans la recherche et poser ses fondements théoriques, nous avons essayé de cerner les notions de base sur lesquelles porte ce projet de réactualisation à savoir le patrimoine en général et le patrimoine archéologique en particulier. Pour enfin aboutir vers le moment de rencontre entre le design et le patrimoine, ce que nous avons appelé le « moment design du patrimoine ». Nous avons alors dû exposer les enjeux de la réactualisation d'un artéfact archéologique par le design et pour cela bien faire comprendre les différents états par lesquels un objet est saisi : statut documentaire, statut historique, statut esthétique.

Le choix d'objets pour la mise en œuvre de notre pratique empirique de réactualisation s'est porté sur une forme particulière de représentation : la mosaïque, et au sein de la mosaïque, sur la représentation des bijoux. Il était important de revenir brièvement sur l'art et la technique de la mosaïque romaine afin d'exposer ses procédés techniques et ses caractéristiques.

Mais il était tout aussi important d'aborder la spécificité de l'école africaine des mosaïques de l'époque romaine pour intégrer dans le « moment design » les caractéristiques sociales et politiques de la réactualisation. Les mosaïques et les bijoux appartiennent au patrimoine de la Tunisie parce que ce sont aussi des modes d'expression et des formes

esthétiques vernaculaires. Il ne s'agit pas de formes communes. Les mosaïques, à un moment, s'inscrivent dans une géographie collective.

Notre échantillon pour la réalisation de ce projet est constitué de mosaïques romaines produites par l'école dite africaine. Il nous a paru intéressant que le design, souvent considéré depuis la révolution industrielle européenne comme une forme de normalisation et de standardisation des formes, se confronte à des écarts de formes : la mosaïque romaine a des règles et des normes qui parcourent l'Empire romain mais, en Tunisie, elle s'exprime avec des écarts, des variations qui en expriment la singularité.

Cette recherche manifeste une volonté de réactualiser le patrimoine du pays et de lui redonner vie en le mettant à la disposition d'un public qui a oublié les différentes strates qui ont construit son histoire et son identité. Pour cela, il a été nécessaire de construire une réflexion et de trouver le moment de rencontre entre deux champs d'apparence contradictoires, mais qui sont capables de produire une forme de communication et de médiation des significations du premier (le patrimoine) par les dispositifs du deuxième (le design). Ce point nous paraît important, il manifeste d'une certaine manière la place et le rôle du design dans la vie sociale collective.

Le design n'est pas simplement l'aménagement du monde par les objets, les formes ; il n'est pas simplement la normalisation des objets pour pouvoir les produire en série. Le design a une dimension sociale et politique. Historiquement, cette tendance se perçoit au sein du Bauhaus, du constructivisme et du futurisme : les objets servent à construire une vision du monde où l'homme peut agir.

Ainsi, le design participe-t-il d'une construction des représentations du monde et de la société dans lesquels il se développe. Dans notre travail, cette dimension se manifeste dans l'idée que mettre à disposition consiste à donner du sens, dans le présent, au patrimoine archéologique.

Cependant, le moment de rencontre entre le design et l'artéfact archéologique n'est possible qu'après avoir analysé les autres moments par lesquels un artéfact archéologique passe pour être exposé dans un musée. Pour cela, nous avons distingué et défini trois moments de passage de l'artéfact selon les trois points de vue et approches. Il s'agit tout d'abord de l'approche archéologique, avec tout ce qu'elle révèle sur l'objet du point de vue scientifique et historique : comment les archéologues exhument-ils ces objets du passé pour les mettre à la disposition de la science et de l'histoire ?

Résultant de cette approche de l'artéfact par l'archéologie, un changement de statut s'opère sur l'objet exhumé. L'artéfact porte une charge documentaire qui sert à construire du savoir que l'institution muséale va présenter, donner à voir. Le passage de l'artéfact par l'institution muséale produit un deuxième changement qui s'opère dans sa valeur et son statut. Il acquiert une valeur auratique, constituée par la construction de sa dimension historique, symbolique, authentique, unique, sacrée et esthétique. Dans cette approche par l'institution muséale, on peut distinguer un pan patrimonial et un pan esthétique.

Analyser ce cheminement est important pour pouvoir appréhender l'artéfact et faire un passage vers le moment design de l'artéfact archéologique – ce que nous pouvons qualifier d'approche design de l'objet archéo-muséal. Cette expression rend compte du moment clé de notre projet et de notre cheminement dans les fondements méthodologique et théoriques de cette recherche.

De quelle nature est cette approche design de l'objet archéo-muséal ? L'approche design n'est possible que par une forme de désacralisation de l'aura de ces artéfacts des musées pour pouvoir les manipuler et les appréhender. Nous avons alors eu recours à un dispositif de reproduction mécanisé de notre échantillon de mosaïques romaines. Ce dispositif est celui que nous avons mis en œuvre par la photographie numérique.

En effet, par le biais de ce dispositif, nous avons pu non seulement libérer l'artéfact de sa charge auratique, mais nous avons également pu réaliser notre projet de médiation. Les spécificités et les dimensions des mosaïques rendent toute forme de manipulation pratique impossible. Donc avoir une copie photographique de cet artéfact a permis d'entreprendre le processus de réactualisation. L'image photographique numérique permet une manipulation sans altérer l'objet réel matériel lui-même

C'est en ce sens que nous avons emprunté le concept théorique de citation à la littérature en tant qu'outil pour une approche de réactualisation et de médiation design. La citation permet de conserver le sens d'un texte en en extrayant les formes les plus révélatrices de ce sens. Nous avons eu recours à la citation dans trois moments de l'élaboration du processus de réactualisation et de médiation design. Le premier moment se situe lors de la reproduction photographique de notre échantillon de mosaïque.

Nous considérons que ce dispositif est une pratique citationnelle, puisque qu'il met à notre disposition une copie de l'objet source. Cette copie renvoie à sa source et s'en détache pour devenir un objet autonome, tout comme la citation d'un passage ou d'une phrase suppose en arrière-plan l'existence d'un texte.

Le deuxième moment de la mise en pratique du concept de la citation a eu lieu lors du processus d'extraction des personnages des mosaïques sur lesquels nous aurions à effectuer un travail d'interprétation et de modélisation 3D des bijoux. Nous avons alors extrait des images photographiques citationnelles des pavements des mosaïques, des fragments avec les portraits des personnages représentés parés des bijoux.

C'est un travail sur une forme plus restreinte de citation : en théorie de la littérature, on parle de fragmentation ou de citation fragmentaire. Il s'agit là de travailler à déduire les champs de signification de la première citation – d'une certaine manière de les condenser mais aussi de commencer à produire un travail d'interprétation par le choix de la partie extraite.

Le dernier moment où nous avons eu recours à la citation correspond à la réalisation d'une transmission par le biais des dispositifs design. Car, dans les trois dispositifs design de transmission et de médiation, nous avons travaillé avec et sur les images citationnelles des mosaïques. Ce travail sur la citation a porté sur une recontextualisation du contenu de la citation dans un temps et un espace présent, contemporain.

Ce sont pour ces raisons que nous avons eu recours au concept de la citation. Tout d'abord comme un outil pour cerner notre objet dans le champ du design, puis la citation s'est avérée une notion pertinente pour la réalisation et la mise en œuvre de ce projet. La citation n'est pas simplement une manière théorique d'aborder notre objet d'étude, elle fonctionne comme un concept opératoire : la forme citationnelle porte des significations à interpréter, mais en tant que forme, elle présente aussi un aspect matériel concret. Pour le design, cette notion de concept opératoire est extrêmement importante, les productions du design engagent, d'une certaine manière, une certaine vision du monde qui engendre des formes concrètes.

Au terme de ces analyses nous avons constaté que la mosaïque, lors de son passage par les différentes approches, subit des transformations et des changements de statut. Il est important pour nous, avant de l'appréhender, de saisir ces changements. Car lors du passage de l'artéfact à une approche design, là aussi un changement de statut et de significations s'opère.

L'artéfact n'est plus abordé dans sa seule dimension scientifique et de savoir historique, mais il l'est également comme un ensemble de significations logées dans des détails formels et esthétiques qu'il faut saisir pour arriver à une relecture et à une

interprétation design. Le rôle du design dans son approche de réactualisation n'a pas pour unique finalité de créer le beau. Il vise aussi à produire des effets.

Le design ne se contente pas de créer *ex nihilo* des formes et des objets. Il cherche aussi à revisiter et à interpréter, réinterpréter des formes inédites d'apparition d'objets déjà existants, comme c'est le cas dans ce projet avec les mosaïques romaines.

D'où le rôle de la citation dans la réactualisation design pour la mise en valeur d'un élément, d'un fragment ou d'un détail. Dans ce processus de réactualisation par la citation, le designer n'est pas l'auteur des formes de significations mais il en est l'interprète, et il travaille à une communication et à une médiation des significations possibles d'un objet.

Pour répondre à ces objectifs, le designer a besoin d'outils précis pour la conception et la mise en œuvre de ses projets. L'emprunt de concepts théoriques, de notions, voire de pratiques d'autres disciplines participent de la construction des outils nécessaires à la réalisation d'un projet. Cette manière de produire le projet est intéressante pour le designer ; elle l'autorise à vagabonder, à expérimenter en fonction des besoins inhérents aux projets qu'il développe. C'est un aspect particulier.

Loin de recourir à une méthode unique, le designer cherchera plutôt à développer des manières de faire qui sont aussi des manières de penser, il développera une approche méthodologique qui consiste à réfléchir à la nécessité de telle ou telle démarche plutôt qu'une approche méthodique qui consisterait à appliquer des règles et des recettes. Le designer saisit les opportunités que l'archéologie, la muséologie et le savoir patrimonial lui propose.

C'est ce dont nous avons voulu rendre compte dans cette thèse sur les indicateurs de médiation et de réactualisation du patrimoine par le design. Nous avons utilisé des savoirs de diverses disciplines en combinant principes théoriques et horizons empiriques afin de produire une compréhension des opérations du design dans les formes de médiation des artéfacts du patrimoine.

Pour construire cette problématique de recherche, nous avons procédé à la réalisation de propositions plastiques et pratiques du projet. Nous avons développé et présenté trois propositions de dispositifs design de transmission des portraits des mosaïques après les étapes de reproduction photographique, d'extraction des fragments avec les portraits des personnages des mosaïques et enfin d'incrustation de la modélisation 3D des bijoux.

Les trois dispositifs design de transmission choisis pour mettre en œuvre le projet sont :

- Un dispositif graphique sous forme d'édition de trois petits livrets d'images.

- Un dispositif de transmission par le numérique par la création de trois QR Codes qui renvoient à des pages Internet pour mettre à disposition du public quelques informations et des formes d'approches du projet
- Un dispositif de transmission scénographique, qui a consisté dans la mise en place d'une exposition avec des dispositifs autoportants mobile et itinérants.

Il était nécessaire de bien délimiter et comprendre la notion de dispositif et ses formes de fonctionnements. Nous avons donc établi la notion par un retour historique pour montrer l'évolution de ses sens dans le temps et selon les disciplines. Nous avons exposé cette notion en analysant son sens philosophique, de Barthes Roland à Agamben Giorgio en passant par la construction conceptuelle qu'en donne Michel Foucault. Nous avons retenu de ces positionnements que le mécanisme qui régit la notion de dispositif réside dans l'articulation, la mise en relation et l'établissement de réseaux entre des ensembles hétérogènes.

Nous avons constaté que ce mécanisme (le dispositif) convient parfaitement au processus que nous avions décidé d'entreprendre dans la réalisation du projet de réactualisation, de transmission et de médiation des mosaïques romaines par les moyens du design. La notion de dispositif constitue donc, pour ce projet, un outil probant pour la mise en place d'articulations entre le design, le patrimoine, la réactualisation et la transmission par la citation dans la perspective de produire du sens et des effets.

Au terme de ce bilan sur les développements et les analyses déployés dans cette recherche pour la mise en place d'un projet de réactualisation, de transmission et de médiation design d'un artéfact archéologique, nous pouvons formuler les constats suivants :

- Ce projet a permis de questionner la place du design et du designer dans la société comme médiateur capable de produire un processus de communication sur le patrimoine.
- Néanmoins, pour élaborer notre projet nous avons dû recourir à des concepts et notions extérieurs au champ de la discipline du design. Cette dimension pluridisciplinaire est importante car elle permet de nourrir les interprétations.
- Au regard des dispositifs engagés, nous avons dû faire appel à plusieurs spécialistes pour mettre en œuvre certaines propositions. C'est le caractère interdisciplinaire du design qui a été mis en œuvre pour un cheminement vers le projet.

Le design a besoin de concepts, de notions et des savoir-faire des spécialistes. Ce sont les outils qui lui permettent de concrétiser un projet. En effet, le designer utilise des concepts théoriques pour les mettre en application. Dans l'élaboration d'un projet design, il

a également besoin de faire appel à plusieurs spécialistes. Le design peut construire des interactions avec des disciplines et des notions et, pour cela, il a besoin d'acquérir un savoir relatif sur chaque domaine avec lequel il établit son approche.

Car dans la construction d'un projet design, s'opère une collaboration et des convocations d'ordre théorique, conceptuel et notionnel mais aussi les savoir-faire de spécialistes. C'est entre une perspective intelligible et une perception sensible que le designer construit, en fonction du thème qu'il travaille, sa démarche, son positionnement et qu'il structure une proposition de forme(s).

Le designer, comme concepteur de projets dans lesquels il pose et applique sa vision du monde et des objets, est aussi un interprète des messages sous-jacents et des formes d'apparition des objets. Pour établir une communication et une médiation, il recourt aux dispositifs pour mettre à disposition des significations.

Cette mise à disposition s'effectue selon des propositions accessibles rendant possibles des expériences sensibles. C'est ce que nous avons été amenée à faire pour la transmission et la médiation design de l'échantillon de nos trois mosaïques romaines de Tunisie. Il est important d'insister sur cette notion d'expériences sensibles accessibles. L'une des fonctions du design n'est plus de produire des objets fonctionnels, utiles, esthétiques ; la fonction contemporaine du design est d'œuvrer dans le champ social, culturel, voire politique, pour proposer la possibilité d'une pluralité d'expériences sensibles. La question pour le design réside dans la création d'un espace-temps où sont établies les conditions de possibilité d'une expérience subjective acceptable et diffusable. Le designer propose un moment où l'expérience sensible peut surgir. D'où l'importance de la notion de dispositif comme mécanisme, Huyghe Pierre-Damien et Déotte Jean-Louis parlent d'appareillage – leurs analyses trouvent leur source dans la modernité du début du XXe siècle quand le design (Bauhaus, Futurisme, Constructivisme) assume d'avoir à construire une manière d'aborder, de penser et de vivre le monde.

Nous souhaitons que cette recherche ait pu montrer, autant que faire se peut, certains modes de fonctionnement du design pour appréhender un artéfact patrimonial et muséal. Elle a exploré certaines possibilités que peut engager un designer dans son approche d'un artéfact qui lui est préexistant et ce, dans la perspective d'une relecture selon des dispositifs contemporains et des outils actuels à sa disposition.

Ce type d'initiative devrait permettre d'engager d'autres expériences de designers en les sensibilisant sur le rôle qu'ils peuvent, et même doivent jouer dans la société et dans la

sphère publique. Elle permettra ainsi de participer au développement d'une dynamique culturelle en rapport avec les institutions muséales et patrimoniales par la production de formes nouvelles d'objets de présentation et d'exposition. Nous pensons que ce projet autorise une relecture originale des mosaïques romaines de Tunisie.

Cependant, sur certains plans, nous avons été confrontée à des difficultés qui ont empêché d'atteindre pleinement les résultats souhaités – comme ceux rencontrés au niveau de l'interprétation des représentations des bijoux sur les mosaïques. Nous aurions en effet voulu élaborer une restitution et une interprétation plus précises des bijoux. Plusieurs difficultés nous ont empêchée d'aboutir à un résultat plus satisfaisant : manque de références textuelles, absence de collections inventoriées de bijoux d'époque romaine dans les musées du pays, pauvreté des études sur les bijoux de la Tunisie romaine, sur leurs spécificités et leur facture. Nous avons aussi été contrainte, pour des raisons purement matérielles (le coût financier), à limiter les dispositifs de transmission design.

Nous aurions voulu pousser plus loin les expériences sensibles de transmission par les nouvelles technologies comme l'utilisation du mapping pour une projection plus impressionnantes des portraits des personnages des mosaïques ou des applications pour une réalité augmentée pour la perception des bijoux modélisés en 3 D et incrustés sur les portraits ou plus encore d'un hologramme du personnage paré de ses bijoux. Ceci n'est que partie remise. Cette thèse a permis de poser les enjeux des usages des nouvelles technologies dans le moment design. Nous pensons qu'elle ouvre des perspectives inédites qu'il nous faudra développer autrement.

Si les possibilités de transmission par le biais des nouvelles technologies sont multiples et illimitées, nous pensons que, dans le cadre de cette recherche, nous avons pu aboutir à un résultat satisfaisant qui montre le mode de fonctionnement d'un processus de médiation design. Il peut constituer un exemple à suivre et à développer pour ouvrir à d'autres formes d'expériences plus abouties et plus interactives avec le public. Ce genre d'approche peut constituer un levier pour le patrimoine tunisien et pour ses institutions dans le développement de son économie, de son ouverture à la société et au monde de la culture et pour accroître sa résilience face à la concurrence des musées internationaux ; elle peut aussi permettre de drainer des fonds pour développer des formes de médiation et pour s'inscrire dans une logique de tourisme culturel.

En dernier lieu, nous voudrions signaler le rôle de plus en plus important et décisif des processus de communication au sein des pratiques du design contemporain. Pour le

design actuel, la forme matérielle doit manifester son usage, sa fonction mais aussi « désigner » sa place dans une civilisation matérielle. Le design développe donc, d'une certaine manière, une perspective réfléchie sur la place des objets dans notre manière d'aborder et de construire le monde.

Le designer devient dès lors un acteur fort du développement des formes matérielles de la culture dans le lieu où il est, où il vit. Cette attitude positionne clairement le design par rapport à l'art : si l'art crée des formes correspondant à la sensibilité de l'expression de la subjectivité de l'artiste, le design, lui, travaille à des formes matérielles sensibles d'expériences subjectives ouvertes à une forme de vie sociale commune.

En travaillant ainsi ces objets spécifiques du patrimoine tunisien que sont les mosaïques représentant des bijoux, le designer inscrit la culture tunisienne dans un long et perpétuel travail de reprise et de réappropriation.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

- Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Payot & Rivage, Paris, 2007.
- Altwaijri Abdulaziz Othman, *Patrimoine identité*, Publications de l'Organisation islamique pour l'Éducation, les Sciences et la Culture -ISESCO- 1432H/2011.
- Apulée de Madaure, *les Métamorphoses*, t. II, Livres V1-VI, texte établi par D. S. Robertson et traduit par Paul Valette, Belles Lettres, Paris, 1940, XIV.
- Auzas Vincent et Bougumił Jewsiewicki (dir)., *Traumatisme collectif pour patrimoine : Regards sur un mouvement transnational*, Presses de l'université de Laval, Québec, Canada, 2010.
- Black Anderson. *Histoire des bijoux*, Éditions Atlas, Paris 1984.
- Compagnon Antoine, *La seconde main ou le travail de la citation*, Seuil, Paris, 1979.
- Babelon Jean-Pierre et Chastel André, *La notion de patrimoine*, L. Lévi, Paris, 1994.
- Baudrillard Jean, *Système des objets*, Gallimard, Paris, 1990.
- Ben Abed-Ben Khader Aïcha, Armando Uribe Echeverría, Élisabeth de Balanda (dir), *Image de Pierre. La Tunisie en mosaïque*. Ars Latina, 2002.
- Benjamin Walter, *Sur le concept d'histoire, Écrits français*, Gallimard, Paris, 1991.
- BenjaminWalter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (dernière version de 1939), Œuvres III, Paris, Gallimard, 2000.
- Bruneau Philippe et Balut Pierre-Yves, *Artistique et archéologie.* Mémoires d'archéologie générale 1-2, Presses université de Paris-Sorbonne, 1997.
- Hédi Slim et Latifa. Blanchard-Lemee Michèle, Ennaifer Mongi, *Sols de la Tunisie romaine,* Cérès Éditions, Tunisie, 1995.
- Bonnot Thierry, *La vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collections,* Éditions de la MSH, Paris, 2002.
- Chateaubriand François René, *Mémoires d'outre-tombe*, t.1, Flammarion, Paris, 1982.
- Château Dominique, « *Le postulat du majeur et l'ontologie de l'œuvre d'art* », *in* ROQUE Georges (dir.), *Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en art*, Paris, Jacqueline Chambon, 2000.
- Coche de la Ferté Etienne, *Les bijoux antiques*, Presse universitaire de France, Paris, 1956.
- Davallon, Jean, *Claquemurer, pour aussi dire, tout univers : la mise en exposition*, Paris, Centre Georges Pompidou- Cci, 1986.
- Davallon Jean, *L'Exposition à l'œuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*. L'Harmattan, Paris, 1999.
- Davallon Jean, *Le don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Lavoisier, coll. « Hermès », France, 2006.
- Deleuze Gilles, *Différence et Répétition*, P.U.F, Paris, 1981.
- Didi-Huberman Georges, *Devant le temps*. *Histoire de l'art et anachronisme des images*, les Editions de minuit, Collection « Critique », 2000.
- Didi-Huberman Georges, *Quand les images prennent position. L'œil de l'histoire*, 1, les Editions de Minuit, collection « Paradoxe », Paris, 2009.
- Didi-Huberman Georges. *Écorces*. Éditions de Minuit, Paris, 2011.
- Didi-Huberman Georges, *Atlas ou le gai savoir inquiet – L'œil de l'histoire*, 3, Editions de Minuit, Paris, 2011.
- Dufrêne Thierry, « Sur le chemin du patrimoine : l'artiste », Introduction. Bibliothèque nationale de France, Actes du colloque *Chemins d'accès*, novembre 2007.

- Ferero-Mendoza Sabine., « De la citation dans l'art et dans la peinture en particulier », *In* BEYLOT, Pierre (dir.), *Emprunts et citations dans le champ artistique,* Paris, L'Harmattan, 2004.
- Fèvres Jessica, *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*. Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012.
- Fontenay Eugène, Champier Victor, *Les bijoux anciens et modernes*, Paris. Société d'encouragement pour la propagation des livres d'art, 1887.
- Fortin Jocelyne, « Un héritage précieux, un souvenir impérissable d'Elsie Reford » *in Elsie. Une œuvre hommage de Dominique Blain*. Rimouski : Musée Régional de Rimouski, 2007.
- Foucault Michel., « Le jeu de Michel Foucault », (1977) *in Dits et Écrits*, vol. II, Paris, Gallimard, 1999.
- Fourmentraux Jean-Paul. « Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art », *in Les dispositifs d'information et de Communication : Concepts, usages et objets*, De Boeck Université, pp.137-147, 2010.
- Flüsser Wilhelm., *Petite philosophie du design*, Circé, 2002.
- Gardin Jean-Claude, Une *Archéologie théorique*, Hachette, Paris, 1979.
- Goodman Nelson, *Manières de faire des mondes*, Gallimard, France, 2006.
- Hainard, Jacques, Kaehr Roland, *Objets prétextes, objets manipulés*, Musée d'ethnographie, Neuchâtel, 1984.
- Hainard, Jacques., « Pour une muséologie de la rupture », *in* : *Desvallées, A. (dir.), Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie*, t. 2, Mâcon, Savigny-le-Temple, Éd. W, MNES, 1994.
- Hartog François, *Régimes d'historicité. Présentisme et expérience*, Seuil, Paris, 2003.
- Heidegger Martin, *Être et Temps*, trad. F. Vezin, Paris, Gallimard, 1986.
- Higgins Reynold., *Greek and Roman Jewellery*, University of California, Press Berkeley and Los Angeles, Second Edition, 1980.
- Homère, *L'Iliade*, TOME. I : chants I-VI, traduction P. Mazon, CUF, Les belles lettres, Paris, 1937.
- Jaus Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Edition Gallimard, Paris, 1978.
- Jockey *Philippe*, « Du vestige exhumé au passé (re)produit. Archéologie, mission impossible ? », *in* : Jean-Luc Bonniol **et** Maryline Crivello (dir) *Façonner le passé, Représentations et cultures de l'histoire XVIe-XXIe siècle, Presses universitaires de Provence*, 2004.
- Krippendorff, Klaus., *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*, Boca Raton, Taylor & Francis, 2006.
- Le Gris Françoise, *Mémoire et antimémoire*, Trois-Rivières, Éditions d'Art Le Sabord, 2000.
- Littré Émile, *Dictionnaire de la langue française*, Hachette, Paris, 1992.
- Lugon Olivier, *Le Style documentaire d'August Sander à Walker Evans, 1920-1945*, Edition Macula, Paris, 2001.
- Lugon Olivier, « L'esthétique du document », *in* Gunthert André et Poivert Michel, *L'art de la photographie, des origines à nos jours*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2007.
- Lupien, Jocelyne, « Citer l'autre pour mieux se représenter dans les arts visuels » *in Citer l'autre/ Quoting The Other*, ouvrage collectif sur la citation en littérature et en arts visuels, Presses de la Sorbonne et Presses de l'Université Laval, Paris/Québec, 2005.
- Mairesse François, Desvallées André, *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Éditions Armand Colin, Paris, 2011.
- Metzger Catherine, « Les bijoux du trésor de Vaise » *in Le trésor de Vaise à Lyon (Rhône).* Lyon, Alpara, 1999.

- Metzger Catherine, *Les Trésors antiques. Bijoux de la collection Campana*, 5 continents Broché, 2005.
- Michaud Yves, *L'art à l'état gazeux*, Éditions Stock, Paris, 2003.
- Mokaddem Kader, *Notices d'autorité : vrilles*, Laboratoire IRD ESADSE, Saint-Etienne, 2017.
- Morin Edgar, *Commune en France, la métamorphose de Plozévet*, Fayard, Paris, 2013.
- Nora, Pierre(dir), *Les lieux de mémoire*, T.,1 *La République*, Gallimard, Paris, 1997.
- Pacific Paola, « Des traités anatomiques du XVe siècle à la « leçon d'anatomie » : un parcours citationnel ? » *in Citer l'autre*, études réunies par Marie-Dominique Popelard et Anthony Wall, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 2005.
- Papanek Victor, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971.
- Payant René, *Vedute : pièces détachées sur l'art, 1976-1987*, Éditions Trois, coll. « Vedute », 1987.
- Poisson Olivier, *Regards sur le patrimoine*, ouvrage collectif coordonné par ICHER François ss dir. LIMOUZIN Jacques, Montpellier, CRDP académie de Montpellier, 2008.
- Pomian Krzysztof, Kende Pierre (dir.), *1956 Varsovie-Budapest. La deuxième révolution d'Octobre*, Seuil, Paris, 1978.
- Poulot Dominique, *Patrimoine et modernité*, L'Harmattan, Paris, 1998.
- Rancière Jacques, *Le Partage du sensible : Esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000.
- Quintyn Olivier, *Dispositifs/dislocations*, Al Dante, collection : « Questions théoriques », 2007.
- Rifkin Jeremy, *L'âge de l'accès,* La Découverte, Paris, 2005.
- Scarpetta Guy, *L'impureté*, Bernard Grasset, Paris, 1985.
- Schneider Michel., *Voleur de mots*, Gallimard, Paris, 1985.
- Sénèque, *Lettres morales à Lucilius*, I-XIV, Librairie Hachette, Paris, 1861.
- Shanks Michael, *Experiencing the Past: On the Character of Archaeology, Edition Routledge,1992.*
- Slim Hedi, *Histoire générale de la Tunisie, Tome1 : l'Antiquité*, Sud Edition, Maisonneuve et Larose, Paris, 2003.
- Valéry Paul, « La conquête de l'ubiquité » in *Œuvres,* tome II, *Pièces sur l'art*, Nrf, Gallimard, « Bibl. de la Pléiade », 1960.
- Van Gennep Arnold, *Les rites de passage. Étude systématique des rites*, Édition : Paris, A. et J. Picard, 1981.
- Vial, Stéphane, *Court traité du design*, collection « Quadrige », Presses Universitaires de France, 2010.
- Vitruve, *De l'Architecture*, livre VII, 1, 3, Broché, Les Belles Lettres, Paris, 1995.
- Yacoub Mohamed, Splendeurs *des mosaïques de Tunisie*, Éditions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1995.
- Yacoub Mohamed, *Le musée du Bardo (Départements Antiques)*, Éditions de L'agence nationale du patrimoine, Tunisie, 1996.

ARTICLES

- Besnard Marie-Pierre, « La mise en valeur du patrimoine culturel par les nouvelles technologies » in : *Schedae*, n°10, 2008.
- Bourriaud Nicolas., « Petit manifeste du sémionaute », *in : Technikart*, n° 47, novembre 2000.
- Brown, Tim, « Design thinking », in: *Harvard business review*, vol. 86, n° 6, 2008.

- Deluermoz Quentin, Fureix Emmanuel, Charpy Manuel, Joschke Christian, Le Men Ségolène, Mc William Neil et Schwartz Vanessa, « Le XIXe siècle au prisme des *Visual Studies* », *in : Revue d'histoire du XIXe siècle*, n°49, 2014.
- Fleury Philippe, « La réalité virtuelle et son intégration dans un projet », *in : Les nouvelles de l'archéologie : la médiation en archéologie*, n°122, 2010.
- Kaufmann Jean-Claude, « Le monde social des objets », *in : Sociétés contemporaines*- Numéro spécial *Autour d'Everett C. Hughes*, n°27, 1997.
- Loraux Nicole, « Éloge de l'anachronisme en histoire », *in : Espaces Temps- Numéro spécial*, « Les voies traversières de Nicole Loraux. Une helléniste à la croisée des sciences sociales », n°87-88, 2005.
- Merlin Alfred, « Les bijoux antiques », *in : Journal des savants*, n°3, 1956.
- Payant René, « L'art à propos de l'art. Première partie : la question de la citation », *in : Parachute*, n°16, 1979.
- Picard Charles (G.), « L'école africaine de mosaïque », *in : Dossiers d'Archéologie*, n° 31, 1978.
- Tornatore Jean-Louis, « L'esprit de patrimoine », *in : Terrain.* Revue d'ethnologie de l'Europe, n° 55, 2010.
- Vial Stéphane, « Le design, un acte de communication ? », *in : HERMÈS*, n° 70, 2014.
- Warburg Aby, « Mnémosyne (Introduction) », trad. P. Rusch, *in: Trafic*, n°9, 1994.

WEBOGRAPHIE

- **Sites des Musées**

- Musée du Louvre
  URL https://www.louvre.fr
  URL https://collections.louvre.fr/recherche?collection%5B0%5D=3
- Musée du Bardo
  URL http://www.bardomuseum.tn
- Musée de Berlin
  URL https://www.museumsportal-berlin.de/fr/musees/antikensammlung/
- Musée des confluences Lyon (France)
  URL https://www.museedesconfluences.fr/fr/r%C3%A9cits-dobjets
- Musée des Beaux-arts Lyon France
  URLhttp://www.club-innovation-culture.fr/musee-beaux-arts-lyon-parcours-jeu/
- British Museum
  URL https://www.britishmuseum.org/collection
- Musée du Caire Salle 14 portrait du Fayoum
  Musée de Dijon portrait du Fayoum https://musees.dijon.fr/portrait-fayoum
  Musée du Louvre exposition portrait du Fayoum
  URL https://www.museumlab.fr/exhibition/06/about.html
- Musée de Syrie
  URL http://dgam.gov.sy/?lang=en
  URL https://whc.unesco.org/fr/list/23/video
  URL https://www.facebook.com/turath.athari.syria/
- Institut des arts de Détroit
  URL https://www.penn.museum/collections/objects/gallery.php?irn=325
  URL https://www.dia.org/
- Musée des beaux-arts de Virginie

URL https://www.vmfa.museum/

- Musée de Dumbartow oaks
  URL https://www.doaks.org/
- Musée national d'Ecosse
  URL https://www.nms.ac.uk/national-museum-of-scotland/
- Musée de Berkeley
  URL https://hearstmuseum.berkeley.edu/
- Musée de Thorvald
  URL https://www.thorvaldsensmuseum.dk/
- Musée d'art de Los Angeles
  URL https://www.lacma.org/
- Getty Museum
  URL https://www.getty.edu/visit/center/
- Musée de la ville de Trèves
  URL https://www.museum-trier.de/Startseite/

- **Sites de référence**

  - ***Textes génériques***

- Charte internationale sur la conservation et la restauration des monuments et des sites, IIe Congrès international des architectes et des techniciens des monuments historiques, Venise, 1964, adoptée par ICOMOS en 1965.
  URLhttp://portal.unesco.org/fr/ev.phpURL_ID=13055&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.
- ICOMOS, Charte Internationale pour la gestion du Patrimoine Archéologique, 1990.
  URL https://www.icomos.org/charters/arch_f.pdf.
- Termes muséologiques de base in *Publics et Musées*, n°14, 1998. Éducation artistique à L'école et au musée.
  URLhttps://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1998_num_14_1_1128
- Rapport Papinot sur la conservation du mobilier archéologique de 1998.
  URLhttps://www.vie-publique.fr/rapport/37894-la-conservation-du-mobilier-archeologique
  URLhttps://www.culture.gouv.fr › 1998_papinot_02.

  - ***Site de typographie***

URL https://www.cnap.fr/sites/faune/
URL http://www.planete-typographie.com/infos/police/fedra-sans.html

  - ***Site sur l'usage de QR Code***

URL https://www.artpress.com/2018/07/03/coder-le-monde-ryoji-ikeda-continuum/
URL https://www.centrepompidou.fr/fr/programme/agenda/evenement/cdAr58R#:~:text=les%20logiques%20num%C3%A9riques.,Coder%20le%20monde%20pr%C3%A9sente%20un%20%C3%A9tat%20de%20la%20cr%C3%A9ation%20digitale,design%2C%20Corps%20et%20code
URL http://www.club-innovation-culture.fr/avec-une-application-mobile-et-des-qr-codes-le-departement-du-vaucluse-ouvre-les-portes-de-son-patrimoine-rural/
URL http://kunsthalle-weishaupt.de/internationaler-museumstag-4/

- ***Site sur la scénographie***

URL http://www.scenographes.fr/userfiles/CHARTE%20SCENOGRAPHES_2016.pdf
URL http://www.club-innovation-culture.fr/prado-museum-exposition-itinerante-plein-air-reproductions/
URL*http://www.club-innovation-culture.fr/petite-galerie-itinerante-musee-louvre-usine-psa-charleville-mezieres/*
URL https://museumlab.tn/.
URL https://www.idboox.com/culture/exposition-pompei-une-promenade-entre-reel-virtuel-et-une-experience-vr/
URL http://ftp.saint-etienne.fr/mystère-à-la-mine
URL http://www.scenographes.fr/userfiles/CHARTE%20SCENOGRAPHES_2016.pdf
URL https://www.idboox.com/culture/exposition-pompei-une-promenade-entre-reel-virtuel-et-une-experience-vr/

- Ouvrages consultés

- Golvin Jean-Claude, « L'image de restitution et la restitution de l'image », *in Cours de Tunis*, volume I.
  URL https://rome.unicaen.fr/pdf/COURS1.pdf.
- Charles-Picard Gilbert, « De la Maison d'Or de Néron aux thermes d'Acholla », *in Monuments et mémoires de la Fondation Eugène Piot*, tome 63, 1980.
  URL www.persee.fr/doc/piot_1148-6023_1980_num_63_1_1573
- Pline L'ancien, *Histoire naturelle*, tome second, livre IX contenant les animaux aquatiques, LVI. Texte français, Paris, Dubochet, 1848-1850. Edition Émile Littré
  URL http://remacle.org/bloodwolf/erudits/plineancien/livre9.htm.
- Pomian Krzysztof , *Musée et patrimoine*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, 1990.
  URLhttps://books.openedition.org/editionsmsh/3795?lang=fr.

- Articles consultés

- Bazin Hugues, « La fabrication d'un patrimoine commun », Rencontre « Coup de jeunes sur le patrimoine, entre transmission et appropriation, les jeunes au cœur de leur héritage culturel, le rendez-vous des acteurs et témoins, » organisée par le Conseil Régional de Bretagne, Rennes - Champs Libres, 15 novembre 2013.
  URL http://recherche-action.fr/hugues-bazin/download/developpement-culturel-et-education-populaire/2013_fabrication-du-patrimoine-commun.pdf
- Bordonaba, Laure, « White Cube. L'espace de la galerie et son idéologie, Brian O'Doherty », *in JRP-Ringier/La maison rouge*, 2008.
  URLhttps://www.cairn.info/revue-cahiers-philosophiques1-2011-1-page-123.htm.
- Chastagnol André, « Les gouverneurs de Byzacène et de Tripolitaine » *in : Antiquités africaines*, 1, 1967.
  URL https://www.persee.fr/doc/antaf_0066-4871_1967_num_1_1_886. p.119
- Colardelle, Michel, « *Le rôle des musées dans l'Archéologie d'aujourd'hui* », *in : Cairn*
  URL https://www.cairn.info/revue-le-genre-humain-2011-1-page-135.htm
  - Dacos, Marin, *Digital humanities*,. « Manifeste des Digital humanities ». *THAT Camp Paris*. 2016.
  URL https://tcp.hypotheses.org/318

- Davallon Jean, « Le musée est-il vraiment un média ? », *in : Regards sur l'évolution des musées* (ss. dir. Davallon Jean) Publ iics *et Musées*, n°2, 1992.
  URL https://doi.org/10.3406/pumus.1992.1017
- Davallon Jean, « Le patrimoine comme référence ? », *in : Les Cahiers du Musée des Confluences*. Revue thématique Sciences et Sociétés du Musée des Confluences, tome 1, La Référence, Lyon,2008.
  URL https://www.persee.fr/doc/mhnly_1966-6845_2008_num_1_1_1439.
- Davallon, Jean. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions », Lisboa, Portugal, nov. 2014.
  URL https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01123906/document
- Di Méo Guy, « *Processus de patrimonialisation et construction des territoires* », *in : HAL*, 2008.
  URLhttps://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00281934.
- Djindjian François et Desachy Bruno, « Sur l'aide au traitement des données stratigraphiques des sites archéologiques », *in : Histoire et Mesure*, volume 5 - n°1-2. Archéologie, 1990.
- URL https://doi.org/10.3406/hism.1990.1365, https://doi.org/10.4000/books.alpara. 1966.
- Duguet Anne-Marie, « Dispositifs », *in : Communications*, 48, 1988.
  URL https://doi.org/10.3406/comm.1988.1728.
- Foucault Michel, « Des espaces autres », *in : Empan*, 2004/2, n°54.
  URL https://www.cairn.info/revue-empan-2004-2-page-12.htm.
- Hainard Jacques, « L'expologie bien tempérée », *in : Institut Català d'Antropologia*, 09, 2007/a.
  URL http://www.antropologia.cat/antiga/quaderns-e/09/Hainard.htm#1.
- Hainard Jacques, « Le musée, cette obsession… », *in : Terrain*, n° 4, mars 1985.
  URLhttp://journals.openedition.org/terrain/2877
- Kaeser Marc-Antoine**,** « La muséologie et l'objet de l'archéologie », *in : Les nouvelles de l'archéologie*, n°139, 2015.
  URLhttp://journals.openedition.org/nda/2873.
- Le Hégarat Thibault, « Un historique de la notion de patrimoine », 2015.
  URLhttps://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01232019
- L'enfant Pierre-Emmanuel, « Qu'est-ce qu'un objet archéologique ? Essai de définition », *in : Archeologia*, 1er avril 2006.
  URLhttp://www.Archeologia.be
- Vial Stéphane, « Design et création : esquisse poétique du design »,
  URL https://svial.uqam.ca/wp-content/uploads/2021/02/2013_vial-wikicr-fr.pdf.
- Vial Stéphane, « *Naître à l'ère du numérique* »,
  URL https://www.youtube.com/watch?v=XpNr7aipPyQ.
- Yoffee Norman et Fowles Severin, « L'Archéologie dans les sciences humaines », *in :* Presses Universitaires de France *« Diogène »*, 2010/1, n° 229-230.
  URL https://www.cairn.info/revue-diogene-2010-1-page-51.htm.

Tables des figures

Figure 1 le couronnement de Vénus par deux centauresses 56
Figure 2. La déesse Vénus..... 57
Figure 3. Le triomphe de Dionysos 59
Figure 4. La personnification du printemps 61
Figure 5 La Néréide et les Amours pêcheurs 62
Figure 6. La Néréide et les Amours (crédit photo Abdelmoula Ahmed)..... 117
Figure 7. Le couronnement de Vénus par deux centauresses. 118
Figure 8. Le triomphe de Dionysos. (Crédit photo Abdelmoula Ahmed) 119
Figure 9. La mosaïque du couronnement de Vénus par les deux centauresses avec le cadre en rouge du fragment à extraire 123
Figure 10. Le premier fragment extrait avec la déesse Vénus et le cadre rouge définit les contours du deuxième recadrage du fragment à extraire..... 124
Figure 11. Le fragment final extrait avec le portrait de la déesse Vénus 125
Figure 12. La mosaïque du triomphe de Dionysos avec le cadre en rouge qui définit le contour du fragment du buste du personnage à extraire..... 126
Figure 13. Le premier fragment extrait avec le personnage de la personnification du printemps et le cadre en rouge relatif au recadrage final..... 127
Figure 14. Le fragment final avec le portrait de la personnification du printemps (crédit photo Abdelmoula Ahmed, recadrage et extraction Drira Hanen) 128
Figure 15. La mosaïque de la Néréide 129
Figure 16. Le fragment final avec le portrait de la Néréide 130
Figure 17. Le portrait de la déesse Vénus extrait de la mosaïque..... 139
Figure 18. Croquis n°1 du portrait de Vénus sur papier calque avec la forme enveloppante des bijoux. 140
Figure 19.Croquis n°2 du portrait de Vénus avec interprétation de l'aspect formel des bijoux. 140
Figures 20.Croquis couleur du portrait de Vénus avec les bijoux : interprétation des couleurs selon les tesselles de la mosaïque...... 141
Figure 21. L'aspect formel du collier de Vénus à partir d'une interprétation visuelle et formelle de la représentation sur la mosaïque..... 141
Figure 22. Interprétation des couleurs du colliers selon la représentation sur la mosaïque. 142
Figure 23. Portrait funéraire de femme du Fayoum, IIème siècle après J.-C. Institut des Arts de Détroit (Etats-Unis)...... 143
Figure 24. Buste d'une femme de Palmyre avec plusieurs colliers autour du cou et des pendentifs circulaires suspendus. PENN MUSUEM (Philadelphie Pennsylvanie), galerie de Rome, n°B8904. 143
Figure 25. Buste de femme de Palmyre. IIème siècle après J.-C. Musée national de Damas, Syrie. Inv. 7444. 144
Figure 26.Collier en or. British Museum, numéro d'inventaire : EC 245. Provenance ; Carthage. IVe siècle après J.-C. 144
Figure 27. Parure en or et grenat, Période : hellénistique, Date : 1er siècle après J.-C...... 145

Figure 28.Broche disque en or avec ornements en filigrane et incrustation centrale de grenat ovale – Découvert en Italie – Début du 7e siècle – British Museum. 145
Figure 29. Les dimensions du collier et du pendentif 147
Figure 30. Croquis couleur finale du collier et du pendentif. 147
Figure 31.L'aspect formel des boucles d'oreilles de Vénus selon la représentation de la mosaïque 148
Figure 32. Croquis couleur des boucles d'oreilles de Vénus 149
Figure 33. Portait d'une défunte du Fayoum avec un détail des boucles d'oreilles. 150
Figure 34. 35 Buste d'une femme de Palmyre du IIème siècle après J.-C. Musée du Louvre. 150
Figure 35. Portrait funéraire d'une femme du Fayoum avec détail des boucles d'oreilles. IIème siècle, Institut des Arts de Detroit (Etats-Unis). 151
Figure 36. Boucles d'oreilles, or, saphirs, émeraudes et perles. British Museum. 152
Figure 37. Trésor de la Piazza della Consolazione, ... 152
Figure 38. Boucles d'oreilles IIe siècle après J.-C., or et saphir transparent 153
Figure 39. Thuburbo Maius. Boucles d'oreille, musée du Bardo 153
Figure 40. : Les dimensions des différentes composantes des boucles d'oreilles 155
Figure 41. Croquis des boucles d'oreilles de Vénus 156
Figure 42. Croquis couleurs finale des boucles d'oreilles de Vénus 156
Figure 43. Croquis final du portrait avec les modèles finals des bijoux. 157
Figure 44. Croquis final en couleurs des bijoux de vénus 158
Figure 45. Portrait de la personnification du printemps, extrait de la mosaïque. 159
Figure 46. Croquis n°1 du portrait du personnage sur papier calque avec la forme enveloppante des bijoux. 159
Figure 47. Croquis n°2 du portrait du personnage avec interprétation de l'aspect formel des bijoux. 160
Figure 48. Croquis couleur de la personnification du printemps avec les bijoux : interprétation des couleurs selon les tesselles de la mosaïque 160
Figure 49. Croquis de l'aspect formel du collier du printemps selon la représentation sur la mosaïque 161
Figure 50. Interprétation des couleurs du collier du printemps selon la représentation sur la mosaïque 161
Figure 51. Portrait funéraire du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Edimbourg, Musées nationaux d'Écosse, Musée royal d'Écosse. N°A 1902.70. 163
Figure 52. Portrait du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Phoebe A. Hearst Museum of Anthropology 163
Figure 53. Collier à maillons tressés. Or et cabochon d'agate. Art Romain d'Orient, ... 164
Figure 54. Collier avec médaillon Ve s. après. J.-C. Musée du Louvre. Cat.IV.36. 164
Figure 55. Collier avec un pendentif. Ier siècle après J-C Louvre Abu Dhabi 165
Figure 56. Un disque romain en or et grenat. IIe-IIIe siècle après J.-C. 165
Figure 57. Croquis final du modèle du collier de la personnification du printemps 168
Figure 58. Croquis final couleur du pendentif de la personnification du printemps 168
Figure 59. Croquis des boucles d'oreilles de la personnification du printemps 169
Figure 60. Croquis couleur des boucles d'oreilles 170
Figure 61. Portrait d'une défunte du Fayoum. British Museum. N°EA 65346 171
Figure 62. Vénus, fresque de la Villa des Mystères (1er siècle après J.C.), Pompéi. Naples 171

Figure 63. ***Boucles d'oreilles époque romaine, IIe-IIIe siècle après J.-C. Musée Thorvaldsens N°H1827*** 172
Figure 64. Boucles d'oreilles ; époque romaine, IIe-IIIe, Or, émeraude, perle. Musée Thorvaldsens N°H1827 172
Figure 65. Les dimensions des boucles d'oreilles de la personnification du printemps 173
Figure 66. Croquis des boucles d'oreilles de la personnification du printemps avec les dimensions 174
Figure 67. Croquis final des boucles d'oreilles de la personnification du printemps. 174
Figure 68. Croquis final couleur des boucles d'oreilles de la personnification du printemps 175
Figure 69 . Croquis final des bijoux de la personnification du printemps 176
Figure 70. Croquis final couleurs des modèles des bijoux de la personnification du printemps 177
Figure 71. Portrait de la Néréide extrait de la mosaïque. 178
Figure 72. Croquis n°1 du portrait du personnage sur papier calque avec la forme enveloppante des bijoux. 178
Figure 73. Croquis n°2 du portrait du personnage avec interprétation de l'aspect formel des bijoux 179
Figure 74. Croquis couleur de la Néréide avec les bijoux : interprétation des couleurs selon les tesselles de la mosaïque. 179
Figure 75. : L'aspect formel du collier de la Néréide à partir d'une interprétation visuelle et formelle de la représentation sur la mosaïque 180
Figure 76. Interprétation des couleurs du collier selon la représentation sur la mosaïque 180
Figure 77. Buste funéraire de Palmyre. IIIème siècle après J.-C. LACMA (Los Angeles County Museum of Art). N°M.76.174.249. 181
Figure 78. Portrait du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Musée J. Paul Getty, Los Angeles, Californie, États-Unis. N°81. AP.42. 182
Figure 79. Portrait du Fayoum. IIème siècle après J.-C. Musée municipal de la ville de Simeonstifit. Trèves. N°CC-BY-SA-3.0. 182
Figure 80. Collier de l'exposition de Pompéi au grand palais 183
Figure 81. Collier de l'époque hellénistique Musée du Louvre. Numéro catalogue : Bj 581 183
Figure 82. Collier. Carthage, IVème siècle après J.-C. British Museum. 184
Figure 83. Croquis des mesures des rayons des trois rangs et des parties qui les composent. 185
Figure 84. Croquis des dimensions des perles et des différents éléments. 186
Figure 85. Croquis couleur du modèle final du collier de la Néréide 187
Figure 86. Croquis du portrait de la Néréide avec le modèle final du collier 189
Figure 87. Croquis final couleur du portrait de la Néréide avec le modèle final du collier 190
Figure 88 . Modélisation des boucles d'oreilles de la personnification du printemps. 196
Figure 89. Modélisation du collier de la Néréide (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 196
Figure 90. Modélisation du collier de la personnification du printemps. 197
Figure 91. Mise en scène du collier de la Néréide dans le logiciel Blender pour les prises de vues. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 197
Figure 92. Un exemple de prise de vue d'un fragment du collier de la Néréide. 198
Figure 93. Préparation pour l'incrustation des bijoux de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 199

Figure 94.Mise en scène des bijoux de Vénus pour incrustation. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 200
Figure 95. Rendu final de la modélisation 3D des boucles d'oreilles de Vénus. 201
Figure 96. Rendu final de la modélisation 3D du collier de Vénus. 202
Figure 97. Prise de vue d'un détail du collier de Vénus. 203
Figure 98. Rendu final 3D des boucles d'oreilles de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 204
Figure 99. Rendu final de la modélisation 3D du collier de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 205
Figure 100. Prise de vue d'un détail du collier de la personnification du printemps. (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 206
Figure 101. Rendu final de la modélisation 3D du collier de la Néréide. 207
Figure 102. Prise de vue d'un détail du collier de la Néréide 208
Figure 103. Portrait de Vénus avec l'incrustation des bijoux (Modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas) 209
Figure 104. Portrait de la personnification du printemps avec l'incrustation des bijoux (Modélisation et crédit photo Mars Nicolas) 210
Figure 105. Portrait de la Néréide avec l'incrustation des bijoux 211
Figure 106. La couverture du livret du couronnement de Vénus. 226
Figure 107. La déesse Vénus et le texte descriptif 227
Figure 108. La photographie du pavement de mosaïques du couronnement de Vénus par les deux centauresses. 228
Figure 109. Le portrait de Vénus avec l'incrustation des bijoux, les bijoux modélisés en 3D et le récit fiction. (Conception graphique Paillasson J.-C. Crédit photo Abdelmoula A. Modélisation et incrustation des bijoux Mars N. Texte Drira H.) 229
Figure 110. Le collier de Vénus. 230
Figure 111. Le titre du projet et de l'un des pavements. 238
Figure 112. Le message audio avec le portrait et les deux boutons pour le choix des langues. (Conception graphique et programmation Damien Baïs. Crédit photo et incrustation des bijoux Mars. N. Texte audio, français et arabe, Drira. H) 239
Figure 113. Le bouton pour la présentation sommaire du projet. 240
Figure 114. Photographie du pavement dans la page internet du QR CODE. 240
Figure 115. Les images des étapes du GIF 241
Figure 116. Le bouton pour les photos et les informations sur les bijoux dans la page internet du QR CODE. (Conception graphique et programmation Damien Baïs. Bijoux modélisés en 3D Mars Nicolas. Vignette Drira Hanen) 242
Figure 117 . Le portrait de la mosaïque avec incrustation des bijoux (le portrait avec l'incrustation des bijoux Mars Nicolas) 242
Figure 118. Le bouton pour les textes de fictions dans la page internet du QR CODE. 243
Figure 119. Le QR CODE DE LA PERSONNIFICATION DU PRINTEMPS. 244
Figure 120. LE QR CODE DE LA NEREIDE. 244
Figure 121 . Le QR CODE DE VENUS. 244
Figure 122. Affiche de Vénus avec le QR Code et le texte du message en français (Conception Hanen Drira, crédit photo Abdelmoula Ahmed, modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas, réalisation graphique Ben Alaya Dorra) 245

Figure 123. Affiche de Vénus avec le QR Code test du message en dialecte tunisien. (Conception Hanen Drira, crédit photo Abdelmoula Ahmed, modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas, réalisation graphique Ben Alaya Dorra) 246
Figures 124. Affiches de la Néréide avec le QR Code. Les messages sont en langue française et en dialecte tunisien (Conception Hanen Drira. Réalisation graphique Ben Alaya Dorra. Crédit photo Abdelmoula Ahmed. Modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas) 247
Figure 125. Affiche du portrait de la personnification, version message du texte en langue française. (Conception Hanen Drira. Réalisation graphique Ben Alaya Dorra. Crédit photo Abdelmoula Ahmed. Modélisation et incrustation des bijoux Mars Nicolas) 247
Figure 126. La deuxième face du panneau du portrait de Vénus avec les photographies des bijoux modélisés en 3D. (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya) . 260
Figure 127. Le panneau du portrait de Vénus avec l'incrustation des bijoux et les éléments de significations qui l'accompagnent. 261
Figure 128. Face 1 du panneau de Vénus avec les dimensions. 262
Figure 129. Face 1 du panneau de Vénus par rapport à l'échelle humaine. 263
Figure 130. Face 2 du panneau de Vénus avec les dimensions. 264
Figure 131. Face 2 du panneau de Vénus par rapport à l'échelle humaine. 265
Figure 132. Panneau face 1 du portrait de la personnification du printemps et les éléments de significations qui l'accompagnent. 266
Figure 133. les bijoux de la personnification du printemps et les éléments de significations qui l'accompagnent. 267
Figure 134. Panneau de la personnification du printemps avec les dimensions (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya) 268
Figure 135. Panneau de la personnification du printemps face1 par rapport à l'échelle humaine. (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya) 269
Figure 136. Panneau de la personnification du printemps, face 2 les bijoux avec les dimensions (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya) 270
Figure 137. Panneau de la personnification du printemps, face 2 par rapport à l'échelle humaine 271
Figure 138. Panneau face 1 du portrait de la Néréide et les éléments de significations qui l'accompagnent 272
Figure 139. Panneau face 2 avec les bijoux de la Néréide et les éléments de significations qui l'accompagnent (Conception Drira Hanen, réalisation graphique Dorra Ben Alaya) 273
Figure 140. Panneau face 1 de la Néréide avec les dimensions 274
Figure 141. Panneau 3 face 1 de la Néréide par rapport à l'échelle humaine 275
Figure 142. Panneau de la Néréide, face 2 avec les dimensions 276
Figure 143. *Panneau de la Néréide, face 2 avec l'echelle humaine* 277
Figure 144. Simulation d'exposition du portrait de Vénus dans la cour intérieure du musée d'El Jem 278
Figure 145. Simulation d'exposition des panneaux dans la salle d'exposition temporaire du musée du Bardo (simulation réalisée par Dorra Ben Alaya) 279
Figure 146. Simulation d'exposition des trois panneaux dans une galerie d'art (Simulation réalisée par Dorra Ben Alaya) 280
Figure 147. Idée de départ pour la mise en scène et la simulation d'exposition. 287