

LA CO-CONCEPTION DE PROJET DE MISE EN VALEUR DU PATRIMOINE ARCHÉOLOGIQUE, UN LEVIER POUR LE DÉVELOPPEMENT LOCAL.

Fatma DEROUICHE¹, Elena KOSHUKOVA²

¹ Maitre-assistante à l'Institut Supérieur des Beaux-arts de Sousse, Université de Sousse. Tunisie

² Etudiante-chercheur en Master de Recherche en Design à l'Institut Supérieur des Beaux-arts de Sousse. Tunisie

Résumé

La mise en valeur du patrimoine archéologique *in situ* est un choix de la politique patrimoniale tunisienne qui remonte aux années 1980 ayant pour but le respect des chartes mondiales de la protection et de la sauvegarde du patrimoine ainsi que le développement local et la promotion du tourisme culturel. De nombreux projets « sélectifs » de mise en valeur, de moyennes et de grandes envergures, portant sur la création de musée de site, des centres d'interprétation ou des parcours scénographiques dans les sites, furent depuis conduits sous la tutelle du Ministère de la Culture et assurés par les institutions qui lui sont relatives à savoir l'Institut National du Patrimoine et l'Agence de Mise en Valeur du Patrimoine et de Promotion Culturelle. L'actuelle conjoncture socio-politique relative au choix de la gouvernance locale pour le développement économique des territoires a donné lieu à l'élection de 350 municipalités ayant les prorogatives à côté du pouvoir central pour l'exploitation et la mise en valeur de leurs biens, y compris ceux culturels et archéologiques. Les collectivités locales auront désormais la possibilité de s'engager et directement en tant que premier acteur dans les projets de mise en valeur de leur patrimoine archéologique en faisant intégrer et participer ces partenaires de la société civile pour fixer les choix, les approches et la mise en œuvre. Ce nouveau contexte de mise en valeur du patrimoine archéologique, avec son caractère intégratif et participatif nous incite à reconsidérer la méthodologie du projet.

Notre article abordera cette question principale selon une réflexion analytique qui sera conduite dans le domaine du design contemporain et considèrera, en premier temps, la co-conception en tant que concept et méthodologie, en se référant à des

exemples de projets de médiations et de mise en valeur du patrimoine archéologique développés par : *MuseumLab* (Tunisie), *MuséoLab d'Erasmus* (Lyon, France) et le réseau international de *MuséoMix*. Cette approche analytique sera focalisée, dans un deuxième temps, sur le design collaboratif et le design participatif comme deux méthodes de la co-conception qui se différencient et se complètent selon les besoins et les contextes pour garantir l'efficacité et la singularité du projet. Elles seront projetées sur le support d'étude du village de Sidi Khelifa et son site archéologique de *Pheradi Majus* situés dans le Sahel, dans le but de penser à un projet de mise en valeur de ce patrimoine antique ayant un impact sur le développement économique et social de la collectivité locale.

Mots-clés : *Co-conception ; Design collaboratif ; Design participatif ; Développement local ; Patrimoine archéologique.*

Introduction du contexte général de la politique patrimoniale tunisienne et la mise en valeur du patrimoine archéologique

Le sol tunisien regorge de sites archéologiques et monuments historiques témoins des civilisations qui ont marqué l'histoire du pays. La gestion et la mise en valeur de cet héritage historique et archéologique, allouées à l'état depuis la période coloniale, sont affectées par les choix politiques appliqués au secteur du patrimoine¹. Depuis l'époque coloniale jusqu'aux années 1970, les collections archéologiques sont déplacées systématiquement pour être exposées dans des musées dépôts. Durant les années 1980 et 1990, on assiste à la préservation *in situ* du patrimoine archéologique avec l'aménagement des sites archéologiques, la création des musées de site, des centres d'interprétation, en privilégiant les sites classés patrimoine mondial et ceux ayant une valeur historique considérable. A partir des années 2000 l'intérêt est porté à la restructuration et la mise à niveau de l'institution muséale tunisienne avec la création des complexes archéologiques et le réaménagement d'anciens musées.

Ces choix politiques sont mis en exergue par le Ministère de la Culture au moyen d'une gouvernance centrale appliquée par ses acteurs nationaux, à savoir la

¹ Fatma, Derouiche, *Musées de Tunisie, pratiques muséographiques et spatialité de l'exposition : études de cas de musées archéologiques*, Thèse de Doctorat en Sciences du Patrimoine, sous la direction de Monsieur Habib BEN YOUNES, Faculté des Sciences Humaines et Sociales de Tunis, 2013.

Commission Nationale du Patrimoine², l'Institut National du Patrimoine³ et l'Agence de Mise en Valeur du Patrimoine et de Promotion Culturelle (AMVPPC)⁴, qui assurent respectivement la réglementation, l'étude et la conservation-restauration, la gestion et la mise en valeur du patrimoine archéologique et historique tunisien.

Or relativement à la multitude et à la richesse des sites archéologiques qui foisonnent en Tunisie⁵, L'AMVPPC ne gère que 18 sites archéologiques⁶. Ce choix donne la priorité aux sites classés sur la Liste du Patrimoine Mondial de l'UNESCO laissant des milliers d'autres sites dans l'ombre. Il est à savoir que la nouvelle politique mondiale adoptée par l'UNESCO en matière de gestion et de mise en valeur du patrimoine⁷ est orientée vers une approche durable qui incite à la durabilité environnementale, le développement social inclusif et le développement économique inclusif, ainsi que la paix et la sécurité. L'adoption et l'intégration de la Tunisie, comme étant un état membre de l'Assemblée générale des Etats parties à la Convention du patrimoine mondial, de cette perspective de développement durable incitera *« les acteurs nationaux, de la gestion et de mise en valeur du patrimoine mondial ou autres à respecter et faire participer l'ensemble des parties prenantes et détenteurs de droits, y compris les peuples autochtones et les populations locales, de mettre en place des mécanismes de coordination interinstitutionnelle efficaces, de prévoir*

²Article 8 du Code de protection du patrimoine archéologique, historique et des arts traditionnels 2016, Publications de l'Imprimerie Officielle de la République Tunisienne, édition revue et corrigée le 6 janvier 2016. « L'élaboration du plan de protection et de mise en valeur d'un site culturel obéit aux mêmes procédures que celles régissant l'élaboration du plan d'aménagement urbain. Il est approuvé après avis de la commission nationale du patrimoine par décret pris sur proposition du ministre chargé du patrimoine et du ministre de l'urbanisme ».

³Décret n°93-1609 du 26 juillet 1993, fixant l'organisation de l'Institut National du Patrimoine et les modalités de son fonctionnement.

⁴Loi n° 88-11 du 25 février 1988 portant création d'une Agence de Mise en Valeur et de Promotion Culturelle.

⁵Carte Nationale des Sites Archéologiques et des Monuments Historiques, http://www.inp.rnrt.tn/Carte_archo/html/index_fr.htm (consulté en janvier 2019).

⁶L'AMVPPC gère en tout une soixantaine de projets, dont 18 sites archéologiques, 25 musées disséminés à travers le pays, et 16 monuments. Parmi ses grands projets de gestion et de mise en valeur des sites archéologiques, nous pouvons trouver la création du Parc Archéologique de Carthage-Sidi Bou Saïd, Parc Archéologique de Dougga, Parc Archéologique Sbeitla-Kasserine, l'aménagement et de mise en valeur du Parc archéologique d'Uthina. Depuis la création de l'Agence, les nouveaux sites archéologiques ont été ouverts au grand public, tels que les carrières antiques d'El Haouaria, les Catacombes Chrétiennes de Sousse, les sites de Phéradî Maïus à Sidi Khelifa, de Néapolis ou l'Escargotière de Gafsa. <http://www.patrimoinedetunisie.com.tn/fr/sites.htm> (consulté en janvier 2019).

⁷Politique pour l'intégration d'une perspective de développement durable dans les processus de la Convention du patrimoine mondial telle qu'adoptée par l'Assemblée Générale des Etats parties à la Convention du patrimoine mondial lors de sa 20e session (UNESCO, 2015).

l'évaluation systématique de l'impact environnemental, social et économique de toutes les actions proposées et de réaliser un suivi efficace d'après les indicateurs définis, en recueillant des données de façon continue»⁸.

Aujourd'hui, le choix de la gouvernance locale pour la Tunisie de l'après révolution, afin de concrétiser les principes de démocratie locale et le processus de décentralisation, s'apprête à la mise en œuvre de cette nouvelle politique dans la gestion et la mise en valeur du patrimoine historique et archéologique. Désormais, le pouvoir local, représenté par les 350 municipalités et le 24 conseils régionaux élus, sera impliqué activement dans les projets d'aménagement, de mise en valeur et de gestion des sites archéologiques relevant de la commune et ce avec la contribution potentielle des organisations non gouvernementales en tant que porteurs de projet ou associés⁹. Les sites historiques et archéologiques sont considérés comme un potentiel patrimonial local qui pourra fédérer l'économie, promouvoir la culture et assurer la cohésion sociale de la région et/ou de la municipalité.

La gouvernance locale, avec son caractère intégratif des représentants administratifs régionaux et participatif de la société civile, incitera à la co-conception des projets pour la mise en valeur du patrimoine archéologique. De plus avec l'intégration des nouvelles technologies dans la médiation et la mise en valeur du patrimoine archéologique, l'équipe projet se fait de plus en plus pluridisciplinaire, et ce, en misant sur l'étroite collaboration des experts de pointe et de la population cible dans les différents domaines liés au patrimoine archéologique, sa médiation et sa mise en valeur.

1. La floraison des projets de co-conceptions pour la valorisation du patrimoine archéologique et son rapport avec la médiation numérique

La mise en valeur du patrimoine archéologique pour un large public se transforme radicalement avec l'usage de la médiation numérique (Fig.1) que ce soit dans le musée ou *in situ*. L'usage des nouvelles technologies de la communication sous ses différentes formes (tels que les vidéos, les sites internet, les visualisations en 3D, les photos HD, les visites virtuelles) fait que la médiation d'un bien archéologique devient de plus en plus accessible pour tout type de visiteur,

⁸Idem page 3.

⁹http://www.iace.tn/wp-content/uploads/2017/02/Guide_gouvernance-locale_version-finale.pdf(consulté en janvier 2019).

spécialiste, averti voir même profane ; mais elle a surtout favorisé le travail collaboratif des spécialistes dans la logique de la co-conception du projet. Le travail collaboratif donne lieu à des projets de médiation et de mise en valeur qui sont de l'ordre de l'éphémère relativement à la présentation permanente du site archéologique ou de sa collection muséale. Il s'agit d'un projet de médiation temporaire qui prend naissance et sens à partir du projet initial (Fig.1). Ce type de projet modélise de nouvelles pratiques de médiation qui sont de l'ordre de l'expérimentation de l'expérientiel du visiteur dont le but est de faire revisiter le patrimoine et percevoir ses réalités spatio-temporelles plurielles.

2. Les laboratoires d'expérimentation de projets co-conçus en médiation du patrimoine : objectifs et méthodologies

Pour bien comprendre cette approche méthodologique relative à la co-conception de projet de médiation et de mise en valeur du patrimoine, le choix s'est porté sur trois cas de laboratoires expérimentaux : *MuséoLab d'Erasmus*¹⁰, *MuséoMix*¹¹ et *MuseumLab*¹², dont le principe fondamental est l'innovation au moyen des technologies numériques. Il s'agit d'organisations non gouvernementales à caractère scientifique qui œuvrent pour le développement et la recherche dans la médiation culturelle numérique en adoptant une approche collaborative pour la co-conception de leurs projets. Ils ont développé des projets qui prennent en compte les visiteurs pour la conception d'outils de médiation atypique tel que le "parcours-jeu" sur tablette connectée, mis en place par le *MuséoLab d'Erasmus* pour une visite familiale interactive qui permet de lier le ludique et l'exploration

¹⁰<https://www.erasme.org/-Museolab->(consulté en janvier 2019).

Muséolab d'Erasmus est le centre d'expérimentation et d'innovation numérique. Même si aujourd'hui son intérêt est porté pour toute sorte des projets sociaux, il reste un des premiers à s'intéresser aux recherches en muséographie et médiation culturelle.

¹¹<https://www.museomix.org/>(consulté en janvier 2019).

Muséomix est un concept unique dans son genre : c'est un événement pendant lequel les équipes constituées par les experts multidisciplinaires et internationaux créent les dispositifs concrets et fonctionnels qui représentent une réflexion sur une problématique, une nouvelle vision sur la conception et les mécanismes de fonctionnement d'un établissement muséal, ainsi que l'interaction des experts issus de différentes spécialités qui ne sont pas habituellement liées à la pratique muséale.

¹²<https://www.facebook.com/pg/museumlabtunisie>(consulté en janvier 2019).

MuseumLab est une association-pionnière dans les pays du Maghreb qui œuvre pour la recherche et la médiatisation culturelle numérique en Tunisie. Ce laboratoire place au centre de ses intérêts le rapport entre le numérique et la valorisation du patrimoine, ainsi que la sensibilisation des habitants régionaux à leur patrimoine historique. Même s'il ne peut pas encore exalter/préconiser un grand nombre des projets réalisés, chacun de leur projet a prouvé une efficacité et un succès auprès du public tunisien.

au sein d'un jeu ; ou l'expérience du *BlablaMix*¹³ de *MuséoMix* qui propose des dispositifs qui parlent, qui racontent les histoires, interagissent avec le visiteur et l'incite à diffuser les résultats de son expérience sur les réseaux sociaux, comme avec le projet collaboratif "*Street Art Museum: Uthina, mythes et légendes*" dans le site archéologique d'Oudhna co-conçu au sein des ateliers de création par l'équipe de *MuseumLab* et des étudiants d'horizons diverses.

L'analyse de ces trois approches conceptuelles vise la valorisation du patrimoine, sa promotion et l'innovation culturelle. Elles permettent de constater des analogies dans leurs méthodologies. Les trois approches représentent une vision innovante et interactive qui voit dans le numérique et les technologies informatiques des outils permettant aux visiteurs d'élargir leurs visions sur le patrimoine, en variant les angles de vue sur le passé. Ces technologies ne remplacent pas la visite réelle et ne renient pas son caractère scientifique et culturel, mais elles sont adoptées en tant que Médium à travers lequel les visiteurs peuvent vivre l'expérience culturelle autrement. De plus, les trois laboratoires visent une approche multidisciplinaire. Ils attirent les spécialistes des différents domaines afin d'enrichir l'expérience culturelle et proposer une nouvelle vision. La clé de l'innovation se trouve effectivement dans cette multidisciplinarité, car c'est lors de l'échange et de l'interaction des différents experts de l'équipe projet que les idées originales et singulières apparaissent. Par ailleurs, les trois approches visent la mobilité de leurs projets. Les prototypes de *MuséoMix* ou les projets de *MuseumLab*¹⁴, ont pour objectifs d'être mobiles, de pouvoir être déplacés, recréés afin de toucher un plus large public. En ce qui concerne l'approche de *MuséoLab d'Ersame*, certaines de leurs applications sont téléchargeables en ligne gratuitement, ce qui prouve que le but n'est pas seulement de créer quelque chose d'unique, mais de le partager à travers les différentes expériences et avoir un échange culturel et expérientiel.

La co-conception est le mot-clé pour tous leurs projets. En effet, la particularité de *MuséoMix* est dans l'agilité des processus de la création des dispositifs. Le timing de trois jours joue un rôle de stimulation des processus créatifs et permet d'inventer des idées et des solutions aux problématiques soumises aux équipes, avec un investissement modéré en termes des matériaux, de financement et de

¹³ "BlaBlaMix" est un dispositif graphique constitué de mécanismes audio et vidéo (microphone et écran), qui permettent aux visiteurs de s'exprimer et de s'immerger dans la "peau" d'un des plus éloquentes orateurs de l'histoire romaine, Marc-Aurèle. Prototype "BLABLAMIX" au musée Louvre-Lens, France, crée par une équipe de *MuséoMix* en 2013.

¹⁴ Le projet "Mapping sculptures Bacchantales" du *MuseumLab* mis en place pour la première fois en 2016 au site et musée de Carthage a été présenté dans deux autres musées à travers la Tunisie.

temps. La singularité de *MuseumLab* est son implication dans la formation des jeunes compétences en les mettant en synergie pour l'implémentation à l'échelle 1/1 de leurs idées innovantes.

L'observation et l'évaluation du retour des usagers représentent l'étape finale mais la plus prépondérante de la méthodologie adoptée dans les projets co-conçus. L'ouverture de ces projets sur un large public permet de récupérer le maximum d'informations nécessaires concernant le feed-back des expériences, qui seront par la suite exploités pour affiner, innover et améliorer constamment les services co-crées par les experts.

3. La co-conception de projet de médiation et de mise en valeur du patrimoine, entre design collaboratif et design participatif

L'approche méthodologique de ces projets de médiation et de mise en valeur du patrimoine découle de la méthode co-design (Fig.2) qui est un ensemble de méthodologies et d'outils directement liés au génie collectif, participatif et collaboratif des parties prenantes qui, une fois intégrées dans le processus créatif, associent leurs compétences et leurs expertises tout au long des grandes étapes d'un projet¹⁵. La force du co-design dans ce genre de projet de médiation muséale réside, en plus de la focalisation sur l'Homme et ses besoins et de l'acquisition des objectifs culturels plus rapidement avec moins de dégâts, dans l'attribution d'un nouveau rôle de l'utilisateur, le visiteur, celui de co-créateur de valeur¹⁶.

Auparavant, les concepteurs des projets de médiation et de mise en valeur du patrimoine matériel se sont limités au design centré-Humain, un "Design pour l'Homme" qui prend en considération les visiteurs uniquement lors de la première phase de la conception en étudiant et analysant leurs besoins physique et intellectuel pour y proposer une mise en exposition ou un parcours de visite qui respecte les normes fonctionnelle, ergonomique et perceptuelle (Fig 2). Aujourd'hui, le co-design propose un champ d'action plus vaste, allant jusqu'à la co-création, qui fait du visiteur un acteur de la création en aval du projet et ce, en s'inscrivant dans une démarche de "Design avec l'Homme". Sa participation peut avoir lieu voir même en amont du projet en adoptant la démarche du "Design par

¹⁵ Musso, P., Ponthou, L. Seulliet, E., *Fabriquer le futur 2 : l'imaginaire au service de l'innovation*, Pearson Education France, 2007, pp. 63-151.

¹⁶ Foudriat M., *La co-construction : une alternative managériale*, Presses de l'EHESP, Paris, 2016, pp. 69-73.

l'Homme". Il s'agit en fait d'user de la créativité des gens au profit des autres usagers¹⁷.

Le schéma de la (Fig 2) présentée ci-dessous met en exergue les relations entre les différents types d'implication de l'utilisateur lors des phases d'évolution d'un projet design par rapport à son degré de participation. Ce schéma, permet aussi de constater que le design participatif et le design collaboratif sont des nuances du co-design, qui se distinguent par l'implication et le degré de participation des usagers.

Le tableau suivant établit une analyse comparative qui démontre en quoi ses approches sont différentes et comment peuvent-elles se compléter.

¹⁷ Bason C, *Leading Public Sector Innovation: Co-creating for a Better Society*, Policy Press, 2010, pp. 173-213.

	Design Collaboratif	Design Participatif
1. Principe	Un processus d'expérimentation et d'innovation où toute solution et décision passe par le dialogue.	Un processus de négociation itératif entre des acteurs hétérogènes - différents les uns des autres en ce qui concerne leurs disciplines, leurs préoccupations et leurs intérêts- de manière à influencer réellement le processus de conception ¹⁸ .
2. Participants	Designer ; Experts/spécialistes/praticiens ; Utilisateurs	
	N.B.: Les utilisateurs peuvent ne pas être inclus dans le processus ou les faire participer uniquement dans la 1 ^{ère} phase de processus design.	
3. Objectifs	1. Agilité du processus. La collaboration/participation des usagers avec les experts lors des différentes phases d'un processus de conception permet de découvrir leurs besoins plus rapidement. 2. Viabilité d'un produit ou service. La participation des futurs usagers rend le résultat final plus pertinent et adapté à leurs attentes et leurs vrais besoins. 3. Fiabilité du service ou dispositif de médiation et son succès parmi les usagers, car ce sont les usagers qui testent le produit ou service et prennent les décisions.	
		4. Appropriation du service ou du dispositif de médiation qui résultent d'un processus du design participatif. Un lien affectif s'instaure entre les usagers membres de l'équipe projet avec l'adhésion et l'appartenance à une même idée et un même projet ¹⁹ .

¹⁸ Esnault, L., R. Zeiliger, et al, "On the Use of Actor-Network Theory for Developing, web Services dedicated to Communities of Practice". *TEL-CoPs'06 Proceedings*, Crete,Greece, PALETTE, 2006, pp. 299-300.

¹⁹ Chapman, J., et Gant, N., *Designers Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays*, London: Earthscan. 2007, pp. 32-33.

	Design Collaboratif	Design Participatif
4. Type de participation de l'utilisateur	1- Informationnelle : enquête, fournir les informations nécessaires qui vont guider le processus créatif. 2- Consultative : les usagers commentent et évaluent les différentes solutions proposées. 3- Influente : évaluer le produit, participer pendant certaines démarches.	4. Créative : les usagers participent au processus du design, la "vraie" création ²⁰ . 5. Décisionnel : les usagers prennent la décision finale si le produit ou service serait appliqué sur le terrain.
5. Degré de participation de l'utilisateur	Généralement les utilisateurs sont inclus lors de la 1 ^{ère} phase de la conception et partiellement pendant les autres phases de la conception (tester les prototypes, donner l'avis sur les prototypes, participer au brainstorming...).	- Idéalement, les utilisateurs sont intégrés dans le processus design dès la phase d'exploration en passant par les phases de la "création" qui commencent avec l'idéation et allant jusqu'à l'évaluation d'un prototype. - Les utilisateurs ont le droit de générer eux-mêmes les idées. - Ils peuvent faire le choix final du prototype.
6. Rôle du designer	- Répondre la confiance auprès des membres de l'équipe projet ; Ecouter ; Convertir les infos reçues ; Collaborer ; Observer ; Percevoir ; Comprendre ; Préparer ; Organiser ; Créer une ambiance de confiance ; Participer.	
	- Guider - Elaborer une stratégie - Proposer - Matérialiser la solution	- Négocier - Considérer comme égal - Associer avec l'utilisateur - Accepter un autre avis - Coopérer

²⁰ Sanders, E. B.-N. From User-Centered to Participatory Design Approaches. Dans J. Frascara (Éd.), *Design and the social sciences: making connections*. London; New York: Taylor & Francis. 2002a?, pp. 5-6.

	Design Collaboratif	Design Participatif
7. Points clés	<ul style="list-style-type: none"> - Être centré-Humain, - Commencer par le résultat désiré, - Se concentrer sur le développement des solutions pratiques et réalisables, - Être ouvert, transparent et compréhensible pour l'utilisateur lors des différentes phases, - Utiliser les processus inclusifs, - Demander l'avis des usagers, les entendre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Servir à améliorer la situation de quelqu'un, - Jouer un rôle actif dans le processus du design, - Considérer l'utilisateur comme un partenaire, - "Adopter un mode de pensée différent de celui associé au design traditionnel²¹", - La créativité des Designers est de créer et d'utiliser des outils permettant de canaliser la créativité des personnes impliquées dans le processus²², - Les designers deviennent des catalyseurs de la créativité des autres participants, des facilitateurs et des scénaristes²³.
8. Outils	<ul style="list-style-type: none"> - Enquête /sondage, - Focus group, - Workshop, - Brainstorming, - Création des maquettes, - Jeux design (tri des cartes), - Story-board, 	

²¹ Sanders, E. B.-N. Design serving people. *Cumulus working papers of the Copenhagen workshop*, 2006, pp.8-33.

²² Sanders, E. B. N. *Generative Tools for CoDesigning*. Communication présentée CoDesigning, 2000.

²³ Chapman, J., & Gant, N. (2007). *Designers Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays* London: Earthscan, p. 47.

	Design Collaboratif	Design Participatif
Conclusion	Les attentes des usagers sont rarement aussi innovantes que ce que les technologies peuvent offrir ²⁴ . Il ne faut donc pas surévaluer le pouvoir créatif des usagers mais plutôt s'adapter au contexte existant en le traduisant en potentiel créatif.	Le rôle du designer est déplacé vers celui de médiateur. La créativité des usagers prime dans ce processus. Donc les designers sont appelés à créer les outils permettant d'intégrer et d'impliquer les usagers dans le mécanisme de l'innovation et de diriger leur pensée créatrice.

D'après le tableau ci-dessus, même si la différence entre les deux approches est minime, il existe certains points clés qui les distinguent. Le principe du design collaboratif est de collaborer avec les utilisateurs lors des différentes phases de conception, demander leur avis, se renseigner auprès d'eux, proposer de tester, les observer, les guider, les encadrer pour, par la suite, leur proposer une solution. Le designer reste donc toujours le créateur qui génère les idées et les solutions en se basant sur les informations reçues. En outre, le design collaboratif peut être accompli entre les experts des différents domaines où toute la créativité et la coopération s'opérera en un cercle fermé de spécialiste (à l'exemple de *MuséoMix*, *MuseumLab*). Les utilisateurs vont donc être appelés à tester les produits et les services lors de cette coopération. Par la suite, ce seront les spécialistes qui rendront le verdict sur l'avenir des prototypes.

En ce qui concerne le design participatif, il vise l'égalité créatrice, décisionnelle et expérimentale entre l'utilisateur et les experts. En effet, le rôle du designer est déplacé vers celui de médiateur, quelqu'un qui encadre et pousse l'utilisateur au bout de sa réflexion, il utilise le potentiel interne de l'utilisateur afin d'obtenir, non la bonne solution mais la meilleure, car elle émane de futurs utilisateurs. Cette méthode permet la fidélisation des personnes et l'appropriation d'un produit ou service.

²⁴ Mohrman, Susan Albers "Having Relevance and Impact: The Benefits of Integrating the Perspectives of Design Science and Organizational Development", *Journal of Applied Behavioral Science* 43, 2007, pp. 12-24.

4. Un projet de médiation et de mise en valeur du site archéologique de Sidi Khelifa, un levier pour le développement local

Dans le cadre de notre recherche projet²⁵ sur la mise en valeur du patrimoine archéologique et qui prend comme cas d'étude le site de *Pheradi Majus* situé à proximité du village de Sidi Khelifa dans la région du Sahel, notre recherche propose une nouvelle approche des projets de valorisation des sites archéologiques en Tunisie dans l'objectif de participer aux développements économique, social, éducatif et touristique du territoire dont relève le site. Notre objectif principal est de proposer une méthodologie de conception garantissant l'innovation, qui sera adaptable à chaque site en connexion avec sa communauté locale selon les besoins et les contextes spécifiques et qui saura garantir l'efficacité et la singularité du projet. Nous visons la possibilité d'autogestion du patrimoine par des autorités locales par la suite. Cette approche permettra de changer la notion du site archéologique dans l'esprit de la population tunisienne et pourra sensibiliser les tunisiens à leur patrimoine archéologique.

Partant de la situation géographique (Fig. 3) du site archéologique de Sidi Khelifa (Fig. 4) qui peut facilement être intégré dans le circuit touristique, ainsi que sa richesse archéologique, patrimoniale et culturelle, nous avons développé une stratégie conceptuelle de la valorisation de ce patrimoine en question.

Ce projet a comme méthodologie de base la co-conception (Fig 5) en se focalisant sur ses deux méthodes principales, qui sont le design participatif et le design collaboratif. Sous la direction d'une équipe de spécialistes dans les domaines d'archéologie, d'anthropologie, d'ethnologie, de design et de médiation numérique. Le projet sera créé en collaboration et avec la participation de la population pendant toutes les phases, de la conception à la réalisation des prototypes concrets et efficaces qui seront par la suite vérifiés et adaptés par l'institution du site archéologique.

En s'inspirant du concept de l'évènementiel relatif au réseau international *MuséoMix*, nous pensons créer une sorte d'évènement qui durera plusieurs jours pendant lesquels la population locale pourra se réunir avec les spécialistes afin d'arriver au but principal, la médiation et la mise en valeur de leur site archéologique pour les touristes et les visiteurs tunisiens. Cela permettra de connaître les intentions et les intérêts des locaux au sujet de leur patrimoine

²⁵ KOSHUKOVA, Elena, *La Co-conception de projet de la mise en valeur du patrimoine archéologique en Tunisie: cas du site de Sidi-Khlifa*, Mémoire de master de recherche en design, sous la direction de Fatma DEROUICHE, ISBAS, Université de Sousse, 2018-2019.

archéologique, ainsi que les activités lucratives qu'ils pourraient mettre en place en rapport avec le projet de médiation culturelle de leur site. Il est important de signaler qu'un événement pareil ne sera étrange à la communauté locale, vu qu'elle participe au festival annuel du village de Sidi Khelifa organisé par l'association de la sauvegarde de Sidi Khelifa qui prend lieu dans les alentours du site archéologique avec des activités festives puisant dans le patrimoine populaire du village.

Cette méthode de co-conception permettra non seulement de prendre en considération les intérêts et les intentions de la société locale, mais d'innover grâce aux connaissances et à l'expérience pratique des spécialistes. L'objectif est de guider la population dans leurs réflexions afin qu'elles deviennent leur création et qu'ils puissent se l'approprier avec fierté dans la valorisation de leur patrimoine archéologique.

La singularité de notre approche par rapport à celles qui existent déjà se trouve en premier lieu dans le caractère de participation et la catégorisation des focus-groupes. Nous avons pour but de faire participer à l'événement tous les habitants du village et contribuer au développement et à la valorisation de son patrimoine archéologique. De plus, nous pensons diviser les focus-groupes selon l'âge, le sexe et l'objectif spécifique vis-à-vis de l'événement. D'où les groupes suivants apparaissent : les enfants (7 - 12 ans), les adolescents (13-17 ans) et les adultes (groupe hommes, groupe femmes). En deuxième lieu, notre approche vise l'adaptation de la méthodologie et des outils de co-design aux contextes spécifiques de la communauté en question. Par exemple, dans le cas de Sidi Khelifa, nous avons pris en compte ses spécificités géographiques, ethnologiques et socioculturelles (la division de focus-groupes en hommes et femmes, afin de donner plus de liberté d'expression aux participants). Nous nous sommes donc renseignées sur les spécificités de la région (historique, culinaire, événementielle, traditionnelle, coutumière, etc.) afin d'utiliser ces informations lors de la deuxième phase de processus co-design (Fig. 5), celle de l'ouverture et plus précisément dans la phase d'idéation.

En outre, notre approche suppose un processus souple et agile basé sur la progression à court terme d'étapes. Ce qui veut dire que nous cherchons les solutions réduites en termes de temps et des moyens financiers mais efficaces et fiables. Nous nous sommes inspirées ici d'un événement créé par le réseau international *Muséo Mix* où, au bout de trois jours, les équipes formées de spécialistes de différents domaines, présentent un prototype fonctionnel, original et efficace. Partant du fait que nous comptons faire participer les habitants qui n'ont pas forcément d'expérience dans le domaine de la création de projet, nous

avons pensé que les deux premières phases doivent être prolongées dans le temps. Notre objectif est de créer une ambiance où la confiance et l'amitié entre les participants (les habitants et les experts) dominant. Pour cela, nous avons pensé à récupérer les informations nécessaires comme il est indiqué dans la phase I (Fig 5), mais aussi à participer au Festival annuel de Sidi Khelifa pendant lequel nous allons pouvoir établir les relations indispensables avec les habitants.

Nous avons donc prévu certaines activités (des concours de créativité pour les enfants, tel que : un parcours-jeu "A la recherche du trésor des romains", un concours de "selfies", des ateliers qui dévoilent "les secrets de la production de l'huile d'olive à l'ancienne", la création de la céramique, et autres), qui pourront nous servir de sondage mais aussi d'un premier pas vers la co-conception et le partage d'expériences avec les habitants du village.

Enfin, suite à la participation de la population lors de toutes les phases de la conception, notre approche envisage de former les futurs responsables des lieux et les médiateurs parmi les habitants de telle sorte qu'ils pourront ensuite gérer leur patrimoine et le médiatiser. Nous avons vu que le co-design n'est pas une approche où le projet est conçu en amont par une équipe restreinte de spécialistes, mais un développement progressif des synergies créatives qui vise l'apprentissage et l'échange des expériences réciproques des parties prenantes.

Cependant, cette approche peut être appliquée à condition que la population soit intéressée. Dans le cas de Sidi Khelifa, les habitants se sont montrés très ouverts à l'idée de la participation à la création et à la valorisation de leur patrimoine. Ils n'ont pas seulement fourni les informations nécessaires mais aussi proposés des idées. De plus, pour montrer le sérieux de leurs intentions, la population a consacré une journée au nettoyage des proximités du site archéologique, y compris la source d'eau.

Les phases du projet co-design

I Préparation :

1- Etude

- Etablir la problématique,
- Sondage général,
- Connaître le milieu,
- Recherche sur les spécificités,
- Observation,
- Enquête,
- Consultation,

- Etude ethnologique.

2-La sensibilisation

- Présenter et discuter à propos de la méthodologie,
- Faire un planning,
- Icebreaker (construire un écosystème du co-design),
- Etablir le profil et l'intérêt de chaque individu,
- Former les focus-groupes.

II Ouverture/Phase divergente

3- Le déclenchement

- Etablir les problématiques/ou les présenter,
- Ouvrir le champ des possibilités.

4- L'immersion

- Processus de partage des idées, rêves, attentes,
- Etablir les besoins de la communauté par focus-groupes (enfants, adolescents, adultes),
- Toutes les idées, pistes sont bonnes, tout est permis,
- Pas de restrictions, pas de critiques.

III Exploration/Phase Emergente

5- L'idéation

- Appliquer les outils selon les idées et les focus-groupes : les jeux/les workshops/ activités/maquettes,
- Présentation des idées recueillies,
- Exploration de ces idées.

6- Le tri

- Faire émerger les idées pertinentes,
- Choisir une idée par groupe.

7- Créativité/Design

- L'étape de prototypage - créativité déclenchée,
- Comment peut-on présenter/résoudre cette idée ou problématique ?
- Brainstorming sur la faisabilité, croquis, tester, affiner, formaliser,
- Elaboration des prototypes.

8- Test

- Essayer les prototypes sur place,
- Tester, affiner,
- Proposer un essayage par les tierces personnes,
- Etablir ce qui ne fonctionne pas.

IV Fermeture/Phase Convergente

9- Feedback

- Sélectionner et chercher la solution d'amélioration,

- Faire le choix final/voter.

10- La diffusion

- Appliquer les prototypes choisis sur place,
- Passer à l'événement.

V Analyse/Phase Convergente

11 - Rectification

- Retour d'expérience,
- Analyse.

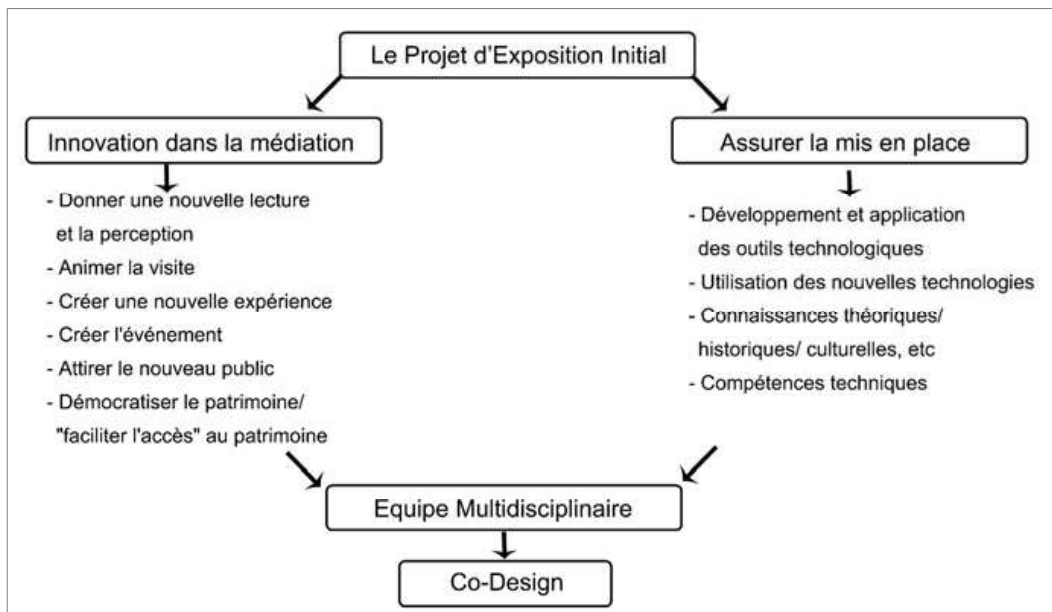


Fig 1 : Schéma représentant l'intégration des projets novateurs en la médiation du patrimoine

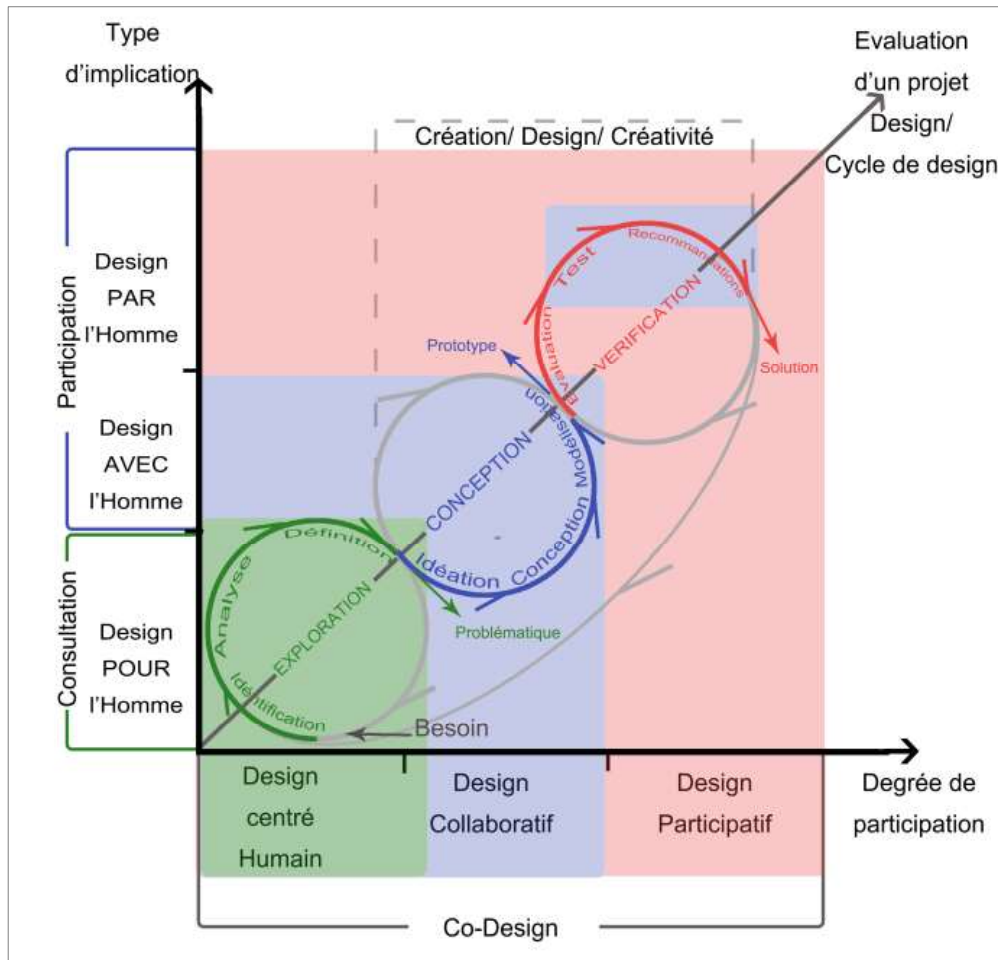


Fig 2 : Schéma illustrant les méthodologies du Co-Design

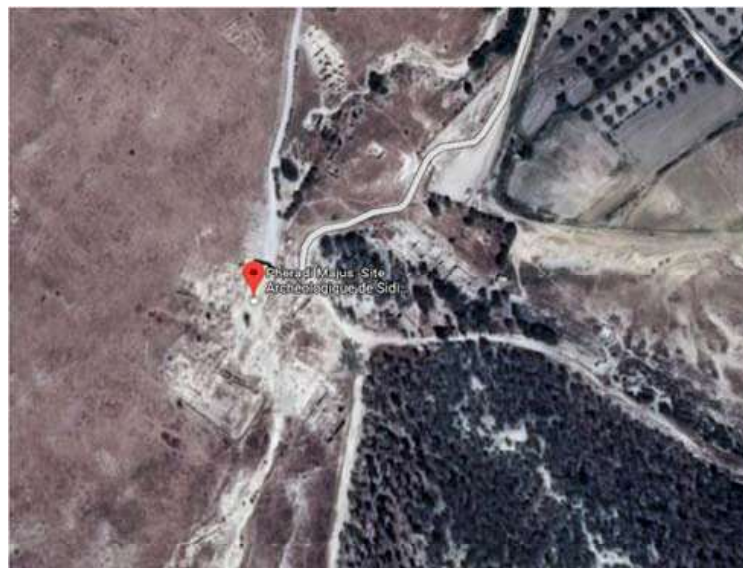


Fig 3 : Position géographique du site archéologique Pheradi Majus à Sidi Khlifa
GoogleMap



Fig 4 : Les photos du site archéologique Pheradi Majus

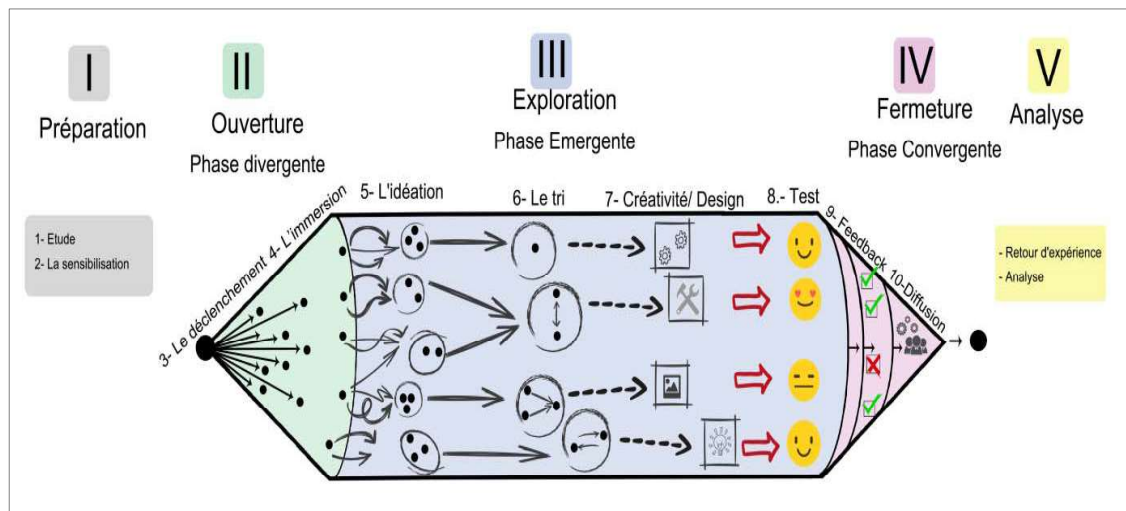


Fig 5 : Schéma illustrant la méthodologie du Co-conception du projet de mise en valeur du site archéologique de Pheradi Majus

Références Bibliographiques:

- Bason C, *Leading Public Sector Innovation: Co-creating for a Better Society*, Policy Press, 2010, pp. 173-213.
- Chapman, J., & Gant, N. (2007). *Designers Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays* London: Earthscan, p. 47.
- Chapman, J., et Gant, N., *Designers Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays* London: Earthscan.2007, pp. 32-33.
- Derouiche, Fatma, *Musées de Tunisie, pratiques muséographiques et spatialité de l'exposition : études de cas de musées archéologiques*, Thèse de Doctorat en Sciences du Patrimoine, sous la direction de Monsieur Habib BEN YOUNES, Faculté des Sciences Humaines et Sociales de Tunis, 2013.
- Esnault, L., R. Zeiliger, et al, "On the Use of Actor-Network Theory for Developing, web Services dedicated to Communities of Practice". *TEL-CoPs'06 Proceedings*, Crete, Greece, PALETTE, 2006, pp. 299-300.
- Foudriat, M., *La co-construction : une alternative managériale*, Presses de l'EHESP, Paris, 2016, pp. 69-73.
- Koshukova, Elena, *La "contextualisation" des sites archéologiques en Tunisie: vers la Co-conception de projet de mise en valeur du patrimoine archéologique. Etude de cas du site archéologique de Sidi Khelifa*, Mémoire de Master de Recherche en Design, sous la direction de Fatma DEROUICHE, ISBAS, Université de Sousse, 2018-2019.
- Mohrman, Susan Albers "Having Relevance and Impact: The Benefits of Integrating the Perspectives of Design Science and Organizational Development", *Journal of Applied Behavioral Science* 43, 2007, pp. 12-24.
- Musso, P., Ponthou, L. Seuilliet, E., *Fabriquer le futur 2 : l'imaginaire au service de l'innovation*, Pearson Education France, 2007, pp. 63-151.
- Sanders, E. B.-N. From User-Centered to Participatory Design Approaches. Dans J. Frascara (Éd.), *Design and the social sciences: making connections*. London; New York: Taylor & Francis. 2002, pp. 5-6.
- Sanders, E. B.-N. Design serving people. *Cumulus working papers of the Copenhagen workshop*, 2006, pp.8-33.
- Sanders, E. B. N. *Generative Tools for CoDesigning*. Communication présentée CoDesigning, 2000.

Webographie

- http://www.inp.rnrt.tn/Carte_archeo/html/index_fr.htm
- <http://www.patrimoinedetunisie.com.tn/fr/sites.htm>
- http://www.iace.tn/wp-content/uploads/2017/02/Guide_gouvernance-locale_version-finale.pdf
- <https://www.erasme.org/-Museolab->
- <https://www.museomix.org/>
- <https://www.facebook.com/pg/museumlabtunisie>

Textes de Loi et chartes internationales

- Code de protection du patrimoine archéologique, historique et des arts traditionnels 2016, Publications de l'Imprimerie Officielle de la République Tunisienne, édition revue et corrigée le 6 janvier 2016.
- Politique pour l'intégration d'une perspective de développement durable dans les processus de la Convention du patrimoine mondial telle qu'adoptée par l'Assemblée générale des Etats parties à la Convention du patrimoine mondial lors de sa 20e session (UNESCO, 2015).