

LA RESTITUTION "FIDÈLE" ET LE DESIGN COMME APPROCHE DE PATRIMONIALISATION

Rania GHRABI ¹

¹ Doctorante à l'Ecole Supérieure des Sciences et Technologies du Design.
Enseignante à l'Institut de la Mode de Monastir.

Résumé

A présent, la restitution "fidèle" réelle et/ou virtuelle est considérée parmi les approches de patrimonialisation qui stimulent l'attractivité des espaces antiques, mais parfois cette opération architecturale reste un peu limitée. Prenons l'exemple de l'amphithéâtre de Carthage qui n'a pas connu, comme le théâtre de Carthage, un intérêt croissant de la part des visiteurs, malgré les processus de restitution et de numérisation qui ont été réalisés sur les deux édifices de spectacles et qui appartiennent au même site archéologique. Dans cet article, nous allons étudier le cas du Workshop "La fête de Carthage" dont la stratégie de patrimonialisation se repose sur la collaboration des étudiants multidisciplinaires et l'alliance entre le domaine du design et la restitution "fidèle" pour la numérisation de l'amphithéâtre de Carthage.

Mots-clés : Collaboration ; design ; numérisation ; patrimonialisation ; restitution

I. Introduction

En Tunisie et dans le domaine du patrimoine, les approches de patrimonialisation ne manquent pas surtout ces dernières années où on remarque un intérêt croissant concernant la restitution "fidèle" de nombreux édifices patrimoniaux représentatifs de différentes époques anciennes de l'histoire du pays et plus particulièrement les espaces antiques. De nombreux chercheurs et professionnels considèrent ces représentations comme une image qui illustre un raccourci de connaissances¹ et qui aboutit en même

¹FRANCASTEL P., "La figure et le lieu", *Oeuvres III*, Denoel Gonthier, 1967.

temps à une image pertinente du patrimoine proche de son état d'origine². Ces représentations architecturales sont généralement exploitées dans un objectif de recherche scientifique ou de valorisation ou les deux à la fois. En outre, il existe quelques espaces antiques restitués "fidèlement" et virtuellement et qui malheureusement n'ont pas engendré un intérêt important au niveau de leur attractivité. Prenons l'exemple de la maison romaine d'*Africa*, qui date du II^{ème} siècle, qui n'a pas connu, comme l'amphithéâtre d'El Jem situé à quelques centaines de mètres de lui, un intérêt croissant de la part des touristes locaux et étrangers. Et ceci malgré sa reconstitution réelle "fidèle" et virtuelle³ qui a engendré l'extension du musée archéologique d'El Jem. A présent elle possède une attractivité inférieure de 10% par rapport à l'amphithéâtre qui monopolise tous les événements culturels⁴ et joue un rôle économique important. En effet, ceci nous rappelle aussi le cas de l'amphithéâtre de Carthage qui est beaucoup moins populaire et attractif que le théâtre de Carthage bien qu'ils appartiennent au même site archéologique. En effet, l'amphithéâtre et le théâtre de Carthage sont deux édifices de spectacles distincts et un grand nombre de public ne les différencient pas. C'est pour cela qu'il est temps de repenser ces représentations architecturales en étudiant le processus qu'émerge cette restitution "fidèle" à travers le design.

II. Texte de l'article :

Dans le cadre de la cinquième édition de "*La fête de Carthage*" qui avait pour thème les édifices de loisirs et les combats de gladiateurs, l'association "*Club Didon*"⁵ a eu l'initiative de mettre en place une approche de patrimonialisation, le 2 août 2018, au sein de l'amphithéâtre de Carthage en collaboration avec l'Ecole Nationale d'Architecture et d'Urbanisme de Sidi Bou Saïd. Cette initiative avait pour ambition de célébrer la commémoration de la bataille de Cannes⁶ et de mieux découvrir l'édifice détérioré. Dans un premier temps, cet événement éphémère s'est penché sur la protection, la conservation de l'amphithéâtre de Carthage et à la vulgarisation de son histoire ainsi que son aspect originel au grand public. Dans un second temps, il s'est basé sur une approche

²STEPHAN E.E, "*Patrimoine, création, culture: à l'intersection des dispositifs et des publics*", L'Harmattan, 2016, Paris.

³FERJAOUI Ahmed, Maria Louisa Grmanà, "*Architecture domestique punique, hellénistique et romaine. Sauvegarde et mise en valeur*", Edition ETS, décembre 2014.

⁴« Patrimoine et développement local, enjeux et défis », Appel à contribution, *Calenda*, Publié le mardi 04 décembre 2018,

En ligne: <https://calenda.org/518227> (<https://calenda.org/518227>) (consulté le 28/12/2018).

⁵C'est une association à but non lucratif qui a pour but de valoriser Carthage et les Carthaginois d'hier et d'aujourd'hui d'où la présence du symbole de Tanit dans le logo de l'association

⁶A eut lieu le 2 août 216 av. J.-C.. Elle est considérée la bataille majeure de la deuxième guerre punique et un chef-d'œuvre tactique du point de vue militaire et de nombre de victimes. Elle fut la bataille la plus sanglante du côté romain.

de patrimonialisation innovante qui s'est résumée par une manifestation scientifique et culturelle insitu sous forme de conférences et un workshop pour des étudiants multidisciplinaires. En effet, ce workshop s'est déroulé sous forme de trois ateliers qui se sont déroulés du 16 au 28 juillet 2018 : un atelier de numérisation en trois dimensions de l'amphithéâtre de Carthage et création d'un court métrage docu-fiction, montage vidéo "témoignage", un atelier de décoration où les étudiants ont créé et fabriqué un décor antique sous forme de stands liés au thème de l'époque romaine et un atelier d'accessoires où un autre groupe d'étudiants ont conçu des armes de guerre, des casques, des boucliers et des épées, etc.

Dans cet article, nous allons s'intéresser à l'atelier de numérisation. Ce choix est dû à la manière du déroulement de l'atelier. Cet atelier s'est basé, d'une part, sur une collaboration entre des étudiants issus du domaine de l'architecture, du design et des multimédias avec des architectes professionnels, des archéologues et le conservateur du site archéologique de Carthage et d'autre part, sur la mise en place d'un processus de patrimonialisation alliant la restitution "fidèle" du monument détérioré et le domaine du design.

Tout d'abord la modélisation en trois dimensions⁷ des restes matériels du monument s'est faite par un travail de relevé insitu et d'analyse bibliographiques. En effet, ce travail leur a permis de connaître mieux son architecture, ses éléments architectoniques, ses matériaux de construction. Par la suite, la modélisation en trois dimensions des vestiges disparus s'est faite par déduction et en se basant sur des exemples parallèles qui datent de la même époque afro-romaine. Par exemple pour la restitution de la façade les étudiants de spécialités différentes se sont basés sur celle d'El Jem.

Au fur et à mesure de la mise en volume des restes matériels et des vestiges disparus, les étudiants-concepteurs ont attribué à chaque composante architecturale son ou ses matériaux de construction. Ces derniers sont représentés par des images, issues des photographies traitées et prises lors du travail de terrains ou tout simplement de l'internet. Leurs rôles consistaient à donner de la matière à l'espace sous forme de texture. Le but était de traduire et de refléter le caractère réel du matériau et de renvoyer des informations archéologiques concernant les matériaux disponibles à l'époque et leurs caractéristiques. Ce qui accroît le côté réaliste de l'espace pour assurer un meilleur rendu virtuel comme nous pouvons le voir dans la figure 1 ci-dessous. À partir de ces images virtuelles, les étudiants ont réalisé une animation en trois dimensions⁸ qui présente les différents sous-espaces de l'édifice.

L'analyse des résultats de cet atelier a montré que différentes disciplines ont été confrontées et que les étudiants multidisciplinaires ont collaboré étroitement et ont participé dans toutes les phases de la restitution "fidèle" de l'amphithéâtre. Une

⁷L'élaboration des plans 2D et des coupes a été faite à l'aide de l'outil informatique AutoCad et la mise en volume avec 3DSMAX et l'animation 3D avec Lumion.

⁸ L'idée était d'intégrer l'animation au documentaire et de présenter l'ensemble au grand public sous forme d'un documentaire lors de l'évènement, mais la projection n'a pas eu lieu.

intelligence collective a été mobilisée pour assurer une bonne élaboration des hypothèses de restitution des vestiges disparus. Les étudiants sont devenus, alors, les acteurs maillons du processus de patrimonialisation ; et le Co-design a été adopté comme une stratégie de patrimonialisation.

Toutefois, la pratique du design numérique dans un contexte de patrimonialisation permet au public une visualisation de l'aspect originel du monument et de le différencier avec le théâtre de Carthage. En étant un outil primordial de communication⁹ et défini comme une "*activité créatrice consistant à concevoir des expériences-à-vivre à l'aide de formes interactives produites dans des matières informatisées autour d'une interface*"¹⁰, il permet aux visiteurs de mieux interagir avec leur patrimoine et de leur offrir un réseau d'expériences¹¹ qui reflète l'époque afro-romaine.

Néanmoins, la mise en relation entre le domaine du design et la restitution "fidèle" a permis l'atteinte des différents objectifs de l'événement "*la fête de Carthage*". Il a réussi également à redynamiser l'amphithéâtre de Carthage, mais d'une façon éphémère, car il n'a pas réussi à fidéliser les visiteurs.



Figure 1. Restitution "fidèle" et virtuelle de l'amphithéâtre de Carthage.
(Photo personnelle)

III. Conclusion :

⁹VIAL STEPHANE, "*Le design comme acte de communication*", Hermès 70, 2014.

¹⁰VIAL STEPHANE, "*Un cour traité du design*", puf, Paris 2017.

¹¹CAUMON Céline, "*Recherche action par la création artistique et design*", Connaissances et Savoirs, France 2016.

Le workshop de restitution "fidèle" de l'évènement "Fête de Carthage" a présenté une approche de patrimonialisation assez intéressante pour mettre en valeur l'amphithéâtre de Carthage. Ayant un programme varié, ce workshop, s'est reposé sur la programmation d'une action basée sur le design comme un processus de participation et de collaboration entre les différents acteurs multidisciplinaires et également comme un outil de communication. En effet, l'apport de cet outil communicationnel se présente dans l'amélioration du passage d'informations entre le patrimoine et le grand public en reflétant l'image du monument à travers sa restitution "fidèle". C'est également une approche de patrimonialisation qui a réussi à augmenter légèrement l'attractivité du monument de spectacle, mais elle ne peut pas la gérer, car il existe plusieurs d'autres facteurs qui peuvent influencer cette attractivité.

Références Bibliographiques :

- CAUMON, Céline, *"Recherche action par la création artistique et design"*, Connaissances et Savoirs, France, 2016.
- FERJAOUI, Ahmed, et Maria, Louisa Grmanà, *"Architecture domestique punique, hellénistique et romaine. Sauvegarde et mise en valeur"*, Edition ETS, décembre 2014.
- FRANCASTEL, P., *"La figure et le lieu"*, Oeuvres III, Denoel Gonthier, 1967.
- STEPHAN, E.E., *"Patrimoine, création, culture: à l'intersection des dispositifs et des publics"*, L'Harmattan, Paris, 2016.
- VIAL STEPHANE, *"Un cour traité du design"*, puf, 2017.
- VIAL STEPHANE, *"Le design comme acte de communication"*, Hermès 70, 2014.