

## REGÉNÉRATION DU SITE ARCHÉOLOGIQUE D'OUDHNA PAR LE BIAIS DE L'INTERACTION DE LA SCÉNOGRAPHIE ÉVÉNEMENTIELLE ET LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Rania GHRABI <sup>(1)</sup>, Taher GHALIA <sup>(2)</sup>

<sup>(1)</sup> Doctorante à l'École Supérieure des Sciences et Technologies du Design.  
Enseignante à l'Institut Supérieur des Arts et Métiers de Mahdia, Tunisie

<sup>(2)</sup> Directeur scientifique du projet « *Uthina au fil du temps* »

### **Résumé :**

L'attractivité du site archéologique d'Oudhna variait entre 30 et 25 % en 2015<sup>1</sup> et ce, malgré son emplacement stratégique<sup>2</sup> ainsi que la valeur patrimoniale de ses différents monuments historiques. Afin de valoriser le site et augmenter son attractivité, les acteurs du patrimoine font recours généralement à la scénographie événementielle. La manifestation culturelle « *Oudhna locomotive de la créativité et de l'investissement* » qui a été organisée par le commissariat régional à la Culture de Ben Arous et qui s'est déroulée le 15 et 16 mai 2016 au sein de ce site archéologique, constitue un exemple frappant. Elle avait comme objectif de mettre en valeur la richesse culturelle et touristique du site archéologique d'Oudhna. Ayant un programme diversifié, elle avait ciblé un grand nombre de

---

<sup>1</sup> Slimane, N. (2020,12 juin), *مداخلة موقع أودنة الأثري ورهانات التنمية الجهوية*, <https://www.youtube.com/watch?v=xqgMpM49dlQ&t=483s>.

<sup>2</sup> Ben Hassen, H. et Maurin, L. (2000). *Oudhna (Uthina) : La redécouverte d'une ville antique de Tunisie*. L'antiquité classique.

visiteurs hétérogènes. Cela a permis de générer une activité dynamique au sein du site tout en sachant qu'elle fut éphémère.

Notre contribution vise à étudier la possibilité d'accroître l'attractivité du site archéologique d'Oudhna grâce aux apports de la scénographie événementielle et les nouvelles technologies du numérique. Pour ce faire, nous allons, en premier lieu, porter notre intérêt sur des actions culturelles qui se sont déroulées au sein du site. L'étude de ces actions et leur scénographie événementielle nous permet de considérer la possibilité d'un dynamisme culturel « durable » au sein du site archéologique d'Oudhna. Pour étudier de plus près cette possibilité nous nous appuyons sur le projet « *Uthina au fil du temps* » qui est en de réalisation par l'association AAIMS. En s'appuyant sur une analyse dynamique et alimentée par des entretiens avec les acteurs du projet, nous allons démontrer que la régénération du site archéologique ne dépend pas seulement d'une interaction entre une scénographie événementielle et les nouvelles technologies.

**Mots clefs** : Expérience immersive ; Dynamique culturelle ; Site archéologique d'Oudhna ; Scénographie événementielle ; Nouvelles technologies

---

## ***Introduction***

Loin d'être une discipline nouvelle, la scénographie est apparue avec la civilisation grecque du besoin de l'Homme de s'exprimer et de communiquer en représentant son rapport avec son environnement. À cette époque lointaine, l'Homme était incapable d'expliquer amplement les phénomènes. Ce qui a conduit à la pratique de rituels et de manifestations religieuses afin d'exprimer des sentiments intérieurs comme la crainte, la peur, la gratitude etc. En effet, le « *proskénion* » grec et les amphithéâtres romains ont été les berceaux de la scénographie. Ces monuments de spectacles étaient équipés de structures légères et démontables capables d'accueillir les événements. Depuis la scénographie s'est développée en s'imposant

en tant que pratique sociale parallèlement à l'art théâtral. À partir de la renaissance jusqu'au XVII<sup>ème</sup> siècle, elle était considérée comme l'art de mise en perspective des objets sur une toile peinte et au XVIII<sup>ème</sup> siècle les décors tridimensionnels ont remplacé son aspect bidimensionnel. Au XX<sup>ème</sup> siècle, la scénographie a pris une nouvelle dimension par l'apparition d'un nouveau théâtre où l'espace scénographique s'est éloigné de son concept limité à la décoration pour acquérir une nouvelle considération et devenir un acteur sur la scène traduisant un rôle d'environnement narratif.<sup>3</sup> Par la suite et en 40 ans, la scénographie s'est imposée dans le domaine du spectacle vivant et la conception des lieux scéniques, puis plus largement dans la conception du domaine de l'exposition. Actuellement, la scénographie s'est amplifiée à plusieurs attentions au-delà de la représentation théâtrale et la mise en scène d'un lieu qui peut aussi faire partie d'événements socio-culturels de toutes sortes. Antérieurement, on ne pouvait pas dissocier la scénographie de la relation théâtrale ou du spectacle vivant. Aujourd'hui, on parle de scénographie pour des salles de concerts, centres culturels, centres de congrès, bibliothèques, des espaces évènementiels, fêtes, festivals, musées et salles d'exposition, ou bien de plateaux scéniques.

À présent, le concept de la scénographie s'oriente vers la scénographie évènementielle qui correspond à l'élargissement de la scénographie traditionnelle. Cette dernière est considérée comme l'écriture de la scène et grâce aux changements des milieux sociaux, culturels et technologiques des époques suivantes, a subi des modifications lui permettant de toucher le secteur de l'évènementiel. Dans la ville contemporaine, des événements socio-culturels qui autrefois étaient des manifestations improvisées ou le fruit du « hasard », se transforment aujourd'hui en de véritables événements, rigoureusement structurés et redéfinis en amont. Ainsi, une nouvelle manière de médiatiser les événements publics prédétermine ce que nous appelons aujourd'hui l'évènementiel. Il s'agit de « concevoir un

---

<sup>3</sup> Villeneuve, R. (1992). De la scénographie à la scénographie. *L'annuaire théâtrale : revue québécoise d'études théâtrales*, n°11, p.29-40.  
DOI :10.7202/041157ar

*évènement* »<sup>4</sup> in-situ à travers lequel les acteurs concernés peuvent attirer des visiteurs pour leur transmettre l'histoire du site et sa valeur patrimoniale. Prenons l'exemple des événements organisés au sein des amphithéâtres : où autrefois on assistait à des combats de gladiateurs et de chasses d'animaux sauvages pour se divertir. Aujourd'hui on y organise divers types de spectacles s'appuyant sur une mise en scène spécifique avec des dispositifs scénographiques appropriés dans l'objectif principal de transmettre des informations fiables sur le monument au large public.

Dans un contexte de valorisation patrimoniale à travers l'évènementiel, nous proposons en premier lieu d'étudier des actions éphémères organisés au sein du site archéologique d'Oudhna. Cela nous permettra de déterminer comment ces événements ont réussi à augmenter l'attraction du site pendant une courte durée. Ayant comme ambition de régénérer le site archéologique d'Oudhna, nous suggérons d'étudier le projet « *Uthina au fil du temps* » qui propose différentes approches mettant le public cible au centre de ses actions culturelles pour viser une attractivité « durable » du site.

### ***I. Dynamisme épisodique du site archéologique d'Uthina- Oudhna***

Mettant en scène le patrimoine, l'évènementiel est important comme vecteur de valorisation. Il est devenu un puissant outil pour sensibiliser le grand public autour du thème du patrimoine. Les acteurs du patrimoine font appel à des scénographes dans l'objectif de regrouper l'ensemble des techniques et dispositifs scénographiques pour concevoir des événements innovants, distinctifs et mémorables. À travers la scénographie et l'évènementiel, ils peuvent proposer au grand public une expérience originale dans l'objectif de valoriser un monument ou un site archéologique tout en essayant d'augmenter son attractivité et son visitorat. Il s'agit donc de proposer une date, qui peut être

---

<sup>4</sup> Hillel S. (2009) Marketing évènementiel et design d'aujourd'hui. *Cahier sens public.n°11*, p.189-203.DOI : 10.3917/csp.011.0189

périodique, au public afin de transmettre l'Histoire accessible à tous, de mettre en valeur l'espace antique tout en créant un moment de convivialité. Selon Philippe Chaudoir, l'événement « *nous rassemble en un lieu, en un même temps, pour une sorte de communion collective temporaire autour d'un même axe de connivences enfin. En ce sens, il partage avec l'urbanisme contemporain un même souci, celui de produire des sociabilités publiques, celui de renouer avec une pratique de l'espace public de la rue comme expérience relationnelle, celui d'étayer cette expérience sur un imaginaire commun.* »<sup>5</sup>

Ces actions événementielles sont considérées comme une méthode « idéale » pour « *rendre accessible ce que ne l'est pas a priori, de révéler sous un nouveau jour des lieux ou des œuvres méconnues.* »<sup>6</sup> Ce qui explique le nombre croissant de villes et de pays concernés par ces manifestations culturelles. Prenons l'exemple de « *la fête de la musique* » qui s'est étendue d'une manière rapide. Au début, elle a été organisée en 1982 en France puis elle s'est exportée à l'international à partir de 1985. Aujourd'hui elle se déroule à travers les cinq continents et dans 120 pays.<sup>7</sup> L'événement « *la journée du patrimoine* » a rencontré également un succès. Il s'est déroulé à Paris et s'est exporté rapidement dans presque toute l'Europe. En effet, ce genre d'actions éphémères et culturelles s'est exporté en Tunisie en s'adaptant à l'histoire, aux objectifs, aux moyens et aux politiques culturelles du pays. Par exemple, l'événement annuel « *les journées du patrimoine européen* » de l'Europe, en Tunisie, il s'est exporté sous l'appellation « *le mois du patrimoine* » qui se déroule annuellement du 18 avril (journée mondiale des sites et des monuments) au 18 mai (journée mondiale

---

<sup>5</sup> Chaudoir, PH. et Ostrowetsky, S. (1996) . L'espace festif et son public. *Les annales de la Recherche Urbaine*, n°70, p.79-88.

<sup>6</sup> Lallement, E. (2010). Evénements en ville, événement de ville : vers de nouvelles ritualités urbaines ? *Communication et organisation*. N°32. p.26-38. DOI : 10.4000/communicationorganisation.275

<sup>7</sup> Boccara, A. (2017, 21 juin). *Petite histoire de la fête de la musique*. RadioFrance <https://www.radiofrance.fr/francemusique/petite-histoire-de-la-fete-de-la-musique-9871851>

des musées). Les activités organisées dans le cadre de ces festivités ont comme objectif de célébrer d'une manière insolite et ludique le patrimoine européen et tunisien. En revanche, ils diffèrent et chacun possède « *leur histoire, leur lien avec les politiques culturelles, leurs conditions d'élaborations et de développement et leurs participants.* »<sup>8</sup>. Le concept de l'action « *Le mois du patrimoine* » consiste à organiser des événements et des activités dans tous les gouvernorats de la Tunisie pendant un mois dans l'objectif d'établir une diffusion du savoir patrimonial dans les différentes localités et villes. Le site archéologique d'Oudhna, a accueilli de divers événements culturels dans le cadre de ces festivités. Nous allons donc porter notre intérêt sur ces événements afin d'étudier leur scénographie événementielle.

Le 15 et 16 mai 2016, la manifestation « *Oudhna locomotive de la créativité et de l'investissement* » a été organisée dans la perspective de valoriser la richesse culturelle et touristique du site. La première journée était consacrée à une table ronde, durant laquelle, les spécialistes et chercheurs d'histoire et d'archéologie ont présenté leurs travaux sur l'état des lieux de la ville afro-romaine et sur son potentiel devenir un pôle culturel et touristique de la banlieue-Sud de Tunis. Lors de la deuxième journée se sont déroulées plusieurs activités : un marathon, des animations pour les enfants, des ateliers sur fouilles archéologiques et d'approche ludique de l'art de la mosaïque, des expositions photographiques sur les sites archéologiques du gouvernera de Ben Arous, un spectacle équestre et trois concerts musicaux.

Si nous nous intéressons de plus près à la scénographie de l'événement au sein de l'amphithéâtre d'Oudhna, nous constatons qu'elle ne possédait pas de dispositifs scénographiques particuliers. Comme nous le montre la figure 1 ci-dessous, les organisateurs ont réparti le monument de spectacle en trois zones. Les deux premières zones se trouvent au milieu de l'*arena* de l'amphithéâtre d'Oudhna. Il s'agit de l'emplacement des musiciens de l'Orchestre

---

<sup>8</sup> Op.cit.

Symphonique Tunisien (rectangle rouge) et l'emplacement des invités d'honneurs (rectangle blanc). La troisième zone est celle du public qui est assis sur les gradins restaurés de l'amphithéâtre. La répartition de ces zones nous montre que la scénographie de cette cérémonie de clôture est la même que celle des autres spectacles de l'Orchestre Symphonique Tunisien dans d'autres salles de concert. La seule différence est l'existence d'une quatrième zone non délimitée. Il s'agit du parcours du défilé des gladiateurs (rectangle jaune). Ce parcours se traduit par le déplacement aléatoire d'un nombre de personnes portant des habits de gladiateurs. En effet, le programme de ces deux journées était varié. Du scientifique au musical en passant par des activités pédagogiques et sportives, la manifestation avait permis de cibler un grand nombre de visiteurs de différents âges selon une typologie hétérogène. Le grand nombre de spectateurs venus assister à cette action culturelle témoignait son succès.



Figure 1. La scénographie événementielle de la manifestation « Oudhna locomotive de la créativité et de l'investissement »  
(Source photos : <https://tunisie.co/galleries/146/oudhna-gloire>)

Toutefois, nous estimons qu'une scénographie à ce type de manifestation valorisant l'image de l'histoire du site pourrait offrir une expérience plus attrayante au grand public. Elle pourrait le fidéliser et le motiver afin qu'il assiste à d'autres éditions de l'événement. Liant le patrimoine et la musique, cette action culturelle avait comme objectif de valoriser le site archéologique d'Oudhna

avec une scénographie événementielle adaptée servant d'atout. Cela permettrait de varier le spectacle et de proposer une nouvelle scénographie à chaque édition. De plus, elle éviterait aux acteurs concernés de tomber dans le piège de similitudes des événements et éviterait le sentiment de déjà vu au grand public. En effet, la répétition et la similitude des événements pourrait entraîner une expérience culturelle ennuyante et limitée. Il est important qu'après le spectacle, le public ait envie de revenir. N'oublions pas également que le spectateur cherche toujours de nouvelles activités culturelles. Le fait d'assister à des événements qui se ressemblent pourrait devenir un point de frustration pour eux. Plus l'événement répond aux besoins et attentes des spectateurs, plus il est qualifié d'événement réussi. Le grand nombre des personnes venues assister à l'événement ne veut pas dire qu'il fut réussi. Il s'agit de fidéliser le public afin de redynamiser le site archéologique.

Il existe une autre action éphémère et culturelle qui a marqué à son tour le site archéologique d'Oudhna. Elle s'est déroulée également lors du mois du patrimoine. Il s'agit de l'initiative « *Street art Museum : Uthina, mythes et légendes* ». Cette action s'est étalée du 26 novembre jusqu'au 17 septembre 2017. Elle avait pour objectif de développer de nouvelles formes de médiation culturelle à l'intérieur des musées et sites archéologiques. Conçue par le laboratoire « *Museum Lab* »<sup>9</sup>, elle propose des moyens de médiation numérique pour la vulgarisation de l'histoire du site archéologique afin de se démarquer des événements culturels stéréotypés. La scénographie de l'événement a été conçue par des jeunes diplômés issus de domaines différents comme le design, l'histoire, l'archéologie, la médiation et l'art etc. L'exposition se compose de différents scénarios de mythes et de légendes inspirés des célèbres mosaïques trouvant in-situ. Il s'agit donc de transmettre l'histoire à travers les légendes et les mythes d'Uthina comme « *Ulysse et les sirènes* », « *Venus faisant sa toilette* », « *Orphée charmant les animaux* », et le « *Don de Vigne à Ikarios* ». Suivant un scénario, les

---

<sup>9</sup> Museum Lab est une association scientifique qui œuvre pour la médiation et la mise en valeur du patrimoine culturel en Tunisie.

jeunes diplômés ont conçu des scénographies numériques basées sur le croisement de la vidéo, de l'architecture, de la scénographie, de l'installation et du graffiti « mappé »<sup>10</sup>. La figure ci-dessus, nous montre comment les jeunes diplômés ont interprété la scène d'« *Ulysse et les sirènes* ».



Figure 2. Interprétation de la mosaïque "Ulysse et les sirènes".  
(Source : Captures d'écran de la vidéo « Uthina animée »  
<http://www.misk.art/lire/uthina-anim%C3%A9e-hatem-drissi-nous-en-parle>)

Derrière cette scénographie inédite de la célèbre mosaïque, la jeune communauté a effectué un grand travail de documentation par souci de fiabilité scientifique. L'exposition de chaque scène était accompagnée d'une voix off synchronisée avec le mouvement de la projection vidéo. Le rôle de la voix off était d'expliquer le contenu au grand public pour qu'ils s'approprient l'histoire d'une manière conforme à la réalité archéologique. Nous pouvons affirmer que cette initiative éphémère se démarque des autres actions culturelles qui se sont déroulées dans le cadre du « *mois du patrimoine* ». Le volet numérique de l'exposition a permis non seulement au public de

---

<sup>10</sup> Ghrabi, R. (202). Design et citoyenneté : Essais de monopolisation patrimoniales. *Design & citoyenneté*, Éditions Sotumédias, p.103-111. ISBN 978-9938-61-011-6

l'appréhender sans difficulté mais aussi de vivre une nouvelle expérience historique et immersive. On peut dire qu'il s'agissait d'un voyage de quelques minutes dans l'univers des mythes et des légendes dans le contexte *Uthinien*. La scénographie événementielle de l'initiative « *Street art Museum : Uthina, mythes et légendes* » a réussi à sensibiliser le grand public autour de la valeur du patrimoine matériel et immatériel du site. L'exposition numérique a été projetée au sein de la crypte du capitole. Ce monument phare du site archéologique d'Oudhna a servi de point de départ de la visite des différents monuments du site pour le public de cette exposition.

Basé sur les champs d'action du design, le processus de cette scénographie d'exposition a permis à la jeune communauté de s'approprier leur héritage matériel et immatériel, de le réinterpréter et de le transmettre au grand public.<sup>11</sup> À travers cette initiative qui n'a duré que 22 jours, le site archéologique d'Oudhna a certes accueilli un nombre important de visiteurs comptabilisé par l'AMVPPC. Malheureusement avec l'achèvement de cette exposition temporaire, l'attractivité du site a vite diminué.

À cet égard, nous estimons qu'il est plus judicieux d'inscrire dans la durabilité ce type d'activités afin d'enrichir la visite d'*Uthina* et de la rendre plus attractive. Dans cette perspective, le projet « *Uthina au fil du temps* », en phase de conception, sera analysé dans le cadre de cette contribution.

---

<sup>11</sup> Ibid.

## II. Essai d'un dynamisme « durable » du site archéologique d'Oudhna

En 2017, le projet « *Uthina au fil du temps* » a été présenté par l'association AAIMS<sup>12</sup> devant la Commission européenne d'Europe créative<sup>13</sup>. Actuellement, il est appuyé par l'incubateur culturel le « TICDCE »<sup>14</sup>. Ayant obtenu le label culturel par le ministère des affaires culturelles, son financement par le mécénat privé est déductible des impôts selon la loi de finances complémentaire de 2014. Tout en sachant qu'il est potentiellement éligible à d'autres sources d'investissement. Le projet vise la valorisation de la cité afro-romaine d'*Uthina* et sa réappropriation par le citoyen. Il s'agit de concevoir à l'aide des nouvelles technologies et du design une scénographie événementielle qui se résume à une projection des images animées du site et de ses monuments sur la scène de l'amphithéâtre d'Oudhna. Cette scénographie sera composée par des restitutions virtuelles des différents monuments du site, du « mapping vidéo », des hologrammes, une voix off, des effets spéciaux (sons et lumières).

À travers le croisement de ces composantes, les acteurs interpréteront l'histoire en abordant la fondation de la ville, l'arrivée de ses notables, les aspects de la vie quotidienne d'autrefois, son développement urbain, son processus de ruralisation, sa survie à l'époque arabo-islamique et enfin son abandon. En effet, l'évocation de ces faits historiques s'appuie par une solide croissance du dossier scientifique du site. L'objectif du spectacle tridimensionnel est de retracer et de transmettre au public cible les trois mille ans d'histoire depuis la fondation d'*Uthina* jusqu'à nos jours. Il s'agit donc d'un spectacle historique dont le scénario couvre une durée d'une vingtaine de minutes, et qui se déroule sous la forme d'une performance technologique de pointe. Les restitutions virtuelles

---

<sup>12</sup> Association des Arts de l'Illumination et de l'Image numérique pour la valorisation des monuments historiques et sites culturels.

<sup>13</sup> Nous tenons à préciser que le concept du projet est à l'initiative de Mme Raoudha Ayadi Ghalia présidente de l'association.

<sup>14</sup> Tunisian International Center for Digital Cultural Economy

tridimensionnelles vont permettre au public d'appréhender l'architecture des différents monuments du site. Ce voyage dans le temps qui se présentera sous forme d'une expérience immersive sera précédée par une visite du site et de ses monuments.

Cette scénographie événementielle basée sur les nouvelles technologies brisera la frontière entre le monde virtuel et celui réel. Les spectateurs pourront appréhender le site archéologique en tant que cadre de la vie quotidienne des uthiniens d'autrefois. Ils deviennent donc plus sensibles aux particularités du site archéologique, à l'urgence de le sauvegarder et à transmettre son patrimoine matériel et immatériel aux générations futures. La voix off guidera la cible tout au long du spectacle afin de faciliter la compréhension des composantes du site et de son parcours historique. Les hologrammes et les effets spéciaux rajoutent un côté ludique pour sensibiliser la cible à savoir le public large.

À travers l'initiative « *Uthina au fil des temps* », l'association a comme ambition d'offrir de nouveaux produits pour la culture et de réaliser un projet pilote qui sera dupliqué au sein d'autres sites archéologiques tunisiens. Jusqu'ici l'impact de cette action éphémère sur le site d'Oudhna ne diffère pas des deux événements étudiés précédemment. Autrement dit, l'attraction du site augmentera que pendant les jours du spectacle. C'est pour cela que comme acteurs du projet nous proposons d'autres démarches pour viser un dynamisme « durable » au sein du site archéologique d'Oudhna afin d'assurer la viabilité de l'activité culturelle régionale.

Tout d'abord, après la périodicité du spectacle, un court métrage relatif au spectacle historique sera diffusé « *en streaming* » sur des plateformes web. D'un autre côté, les modélisations tridimensionnelles des monuments du site pourront avoir d'autres finalités en plus de leur projection lors du spectacle. Considérées comme des images de synthèse, leur usage au service du patrimoine vise la recherche, la pédagogie, le divertissement et la vulgarisation. Elles sont « *potentiellement accessible par le biais de médias tels qu'Internet offre un outil particulièrement adapté à la communication sur le patrimoine archéologique et à la diffusion du*

savoir entourant cet héritage public auprès de tous ces des détenteurs »<sup>15</sup>. Le schéma ci-dessous nous explique les différentes finalités des modélisations tridimensionnelles de l'initiative « *Uthina au fil du temps* ». Séparément, les acteurs concernés vont réaliser les restitutions virtuelles de la « *domus des Laberii* », de la « *domus d'Indistrius* », les aqueducs, l'amphithéâtre et le capitole d'Oudhna. Par la suite, ces restitutions vont être adaptées au scénario du spectacle et intégrées à la projection architecturale pour la réalisation de la scénographie.

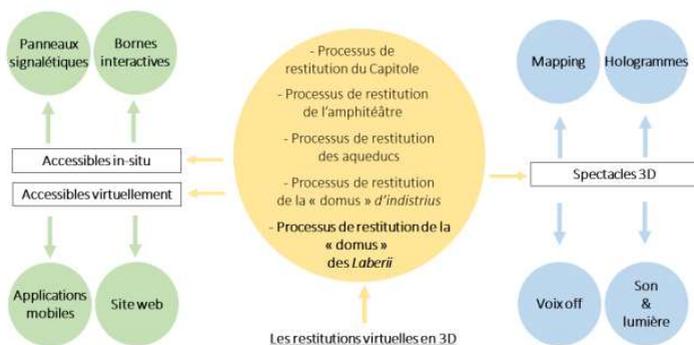


Figure 3. Les composantes du projet « *Uthina au fil du temps* ». (Source : schéma établi par les auteurs)

Comme nous le montre la figure, pour assurer la viabilité du projet, ces images de synthèse seront accessibles au grand public in-situ et virtuellement de plus des journées de l'évènement. Elles seront intégrées à un parcours de visite du site et seront visibles sur des supports rigides comme les signalétiques que sur des supports numériques comme les bornes interactives.

Les restitutions des monuments affichées sur des panneaux signalétiques auront une vocation pédagogique. Elles seront présentées sous formes bidimensionnelles (vues en plan, coupes élévation etc.) et tridimensionnelles (perspectives et croquis

<sup>15</sup> Semlali, A. (2017), *Le patrimoine à l'ère numérique, État et perspectives*. Centre de Publication Universitaire.

d'ambiance). Les restitutions virtuelles intégrées aux bornes interactives auront une vocation pédagogique et ludique. Elles compléteront à leur tour la visite réelle des monuments restitués vu que l'état des lieux de ces derniers ne présente que des vestiges archéologiques à l'état de ruines. Ces bornes proposeront des visites virtuelles en 3D de ces ruines restituées à travers lesquelles les visiteurs pourront interagir avec leur patrimoine. Ce qui engendrera une réappropriation du patrimoine et améliorera leur lien. Pour la vulgarisation et la valorisation du site archéologique d'Oudhna auprès de la cible non locale et internationale, ces modélisations tridimensionnelles et visites virtuelles seront intégrés sur des plateformes web spécifiques et des applications mobiles.

Pour résumer, l'initiative « *Uthina au fil du temps* » vise l'augmentation de l'attractivité du site en se concentrant sur le visiteur dans l'objectif d'améliorer son expérience au sein du site et sa relation avec son patrimoine à travers la didactique, l'expérience et l'interactivité. En effet, l'usage des nouvelles technologies permet d'assurer des créations interactives pour séduire le visiteur et attirer son attention tout en lui transmettant l'histoire du site.

De plus de la valorisation, la pédagogie et le divertissement, l'action culturelle propose une préoccupation sociale en impliquant les jeunes de la localité adjacente de « *Farch El Annabi* » avec comme finalité l'appropriation du patrimoine par ces derniers. Cette expérience participative impliquera ces jeunes citoyens au sein du processus de restitution et de valorisation des céramiques d'autrefois. L'idée est de les rendre des acteurs émetteurs qui seront chargés du processus de restitution. En intégrant les différentes étapes du processus, ils deviendront plus attentionnés à l'idée de partager et transmettre leur travail et leur patrimoine au grand public. Nous estimons que cet engagement social envers leur patrimoine stimulera le processus de réappropriation patrimoniale. Cette démarche de sensibilisation et de valorisation sera basée sur un programme pédagogique et professionnel qui a pour objectif de s'instruire sur la céramique d'*Uthina*, de se l'approprier et de la transmettre au grand public. D'où cette céramique devient une partie de l'être social de

cette jeune communauté et les embarque dans une perception collective.<sup>16</sup>

Nous pensons que l'initiative « *Uthina au fil du temps* » se repose sur un dynamisme du site à la fois éphémère et « durable ». Le caractère éphémère est assuré par une scénographie événementielle numérique qui offre un voyage dans le temps pour raconter toute l'histoire de la cité d'*Uthina-Oudhna*. Pour la viabilité du projet et pour créer un dynamisme à long terme au sein du site archéologique, les acteurs concernés ont opté pour l'usage des nouvelles technologies et la proposition d'expériences immersives et participantes en partenariat avec les institutions chargées du Patrimoine (INP et AMVPPC). Que ce soit par l'interaction avec le patrimoine à travers des visites virtuelles ou par l'implication du citoyen à la prise de décisions lors de la restitution de la céramique, cette initiative met le visiteur au centre de la valorisation patrimoniale.

## **Conclusion**

« *La conception scénographique s'est toujours nourrie des avancées techniques de chaque époque* ». <sup>17</sup> D'ailleurs le bref historique de la scénographie évoqué précédemment, postule qu'elle se transforme progressivement au rythme des époques et leurs avancés technologiques. Étant dans l'ère du numérique, l'usage des nouvelles technologies révèle être efficace lorsqu'il s'agit de valoriser un patrimoine archéologique. Nous avons pu montrer dans la première partie de cet article, qu'une scénographie événementielle basée sur des dispositifs numériques permet d'améliorer la relation entre le public et son patrimoine tout en lui offrant une expérience immersive à travers une scénographie événementielle qui le plonge

---

<sup>16</sup> Couillard, N., Navarro, N. et Nouvellon M. (2013) Reconnaissance et médiation d'un patrimoine : vecteurs d'une identité territoriale ? Les Cahier de l'Ecole du Louvre, p.79 DOI : 10.4000/cel.516

<sup>17</sup> Ibid.

dans des récits narratifs des mythes et des légendes. L'interaction de la scénographie événementielle et les nouvelles technologies a permis de sensibiliser le public encore plus et d'attirer son attention d'une manière ludique et émotive. D'un autre côté, la scénographie événementielle a engendré une augmentation de l'attractivité du site archéologique mais le caractère éphémère de l'évènement l'a freiné.

Le fait que l'attractivité du site se repose sur un public cible, il ne s'agissait plus de concevoir un événement pour viser la régénération d'un site archéologique mais d'inviter la cible à revenir à travers d'autres actions événementielles qui assure la continuité de l'action précédente. De cette manière le caractère éphémère de la scénographie événementielle peut devenir « durable ». Ce qui nous incite à envisager une activité constante au sein du site archéologique d'Oudhna, il est préférable de mettre le public cible au cœur de ces actions. Il s'agit d'envisager d'optimiser l'expérience événementielle que nous voulons offrir à notre cible. L'optimisation des valeurs de ces actions peut se faire en appréhendant les attentes et les besoins de notre cible, afin d'accroître les chances de succès de l'action culturelle et de son innovation. D'autre part, la conception des actions au profit du citoyen peut avoir un enjeu socio-économique. Elle permettra également aux acteurs d'observer et évaluer leurs expériences afin de leur proposer d'autres actions encore plus innovantes et durables.

### ***Bibliographie :***

- Ben Hassen, H. et Maurin, L. (2000). *Oudhna (Uthina) : La redécouverte d'une ville antique de Tunisie*. L'antiquité classique.
- Boccara, A. (2017, 21 juin). *Petite histoire de la fête de la musique*. RadioFrance <https://www.radiofrance.fr/>
- Chaudoir, PH. et Ostrowetsky, S. (1996) . L'espace festif et son public. *Les annales de la Recherche Urbaine*, n°70, p.79-88.

- Couillard, N., Navarro, N. et Nouvellon M. (2013) Reconnaissance et médiation d'un patrimoine : vecteurs d'une identité territoriale ?, Les Cahier de l'Ecole du Louvre, p.79 DOI : 10.4000/cel.516.

- Ghalia (T) (sous la direction), 2014. *Me3marouNa. Le patrimoine architectural en Tunisie*, Cérès éditions. Tunis.

- Ghrabi, R. (202).Design et citoyenneté : Essais de monopolisation patrimoniales. *Design & citoyenneté*, Editions Sotumediad, p.103-111. ISBN 978-9938-61-011-6

- Hillel S. (2009) Marketing évènementiel et design d'aujourd'hui. *Cahier sens public.n°11, p.189-203.DOI : 10.3917/csp.011.0189*

- Lallement, E. (2010). Evénements en ville, événement de ville : vers de nouvelles ritualités urbaines ?, *Communication et organisation. N°32. p.26-38. DOI : 10.4000/communicationorganisation.275*

- Semlali, A. (2017), *Le patrimoine à l'ère numérique*, État et perspectives. Centre de Publication Universitaire.

- Slimane, N. (2020,12 juin), مداخلة موقع أودنة الأثري ورهانات التنمية الجهوية, <https://www.youtube.com/watch?v=xqgMpM49dlQ&t=483s>.

- Villeneuve, R. (1992). De la scénographie à la scénographie. *L'annuaire théâtrale : revue québécoise d'études théâtrales*, n°11, p.29-40. DOI :10.7202/041157ar