

Institut Supérieur  
des Beaux-Arts de Tunis



REVUE DEED — N°02 — DEUXIÈME SEMESTRE 2025

## Devenir Culturel, Design et Stratégies Créatives

### Équipe Éditoriale

—— Ines Sahtout  
[ines.gaha@gmail.com](mailto:ines.gaha@gmail.com)

—— Rym Abid  
[rym.abid.bellagha@gmail.com](mailto:rym.abid.bellagha@gmail.com)

—— Hanen Drira  
[drirahanen@gmail.com](mailto:drirahanen@gmail.com)

—— Iness Drira  
[inessdrira.igd@gmail.com](mailto:inessdrira.igd@gmail.com)

—— Emna Beltaief  
[emnabeltaief@hotmail.com](mailto:emnabeltaief@hotmail.com)

—— Gérard Pelé  
[gerardpele@gmail.com](mailto:gerardpele@gmail.com)

—— Zoubeir Lafhaj  
[zoubeir.lafhaj@gmail.com](mailto:zoubeir.lafhaj@gmail.com)

—— Emeline Roy  
[emeline.roy@univ-amu.fr](mailto:emeline.roy@univ-amu.fr)



جامعة تونس  
Université de Tunis  
University of Tunis

CNUST  
المركز الوطني للتقنية  
المركب الوطني للتقنية  
Centre National d'Universités  
de Technologie  
Centre National de Technologie

DEED  
E-ISSN 3061-9122  
ISSN 3061-9203  
[design-in-deed.com](http://design-in-deed.com)

Organizing  
Center For  
ISBAT  
Conferences  
Series  
Since 2024

## Les Interactions Créatives Entre La Recherche-Projet En Design Et La Valorisation Du Patrimoine

### Creative Interactions Between Research Projects in Design and Heritage Enhancement

Rym Abid, Docteure, Designer et Architecte d'intérieur,  
Maître-assistante à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Tunis

Cet article est soumis à une licence Creative Commons. [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



# Les Interactions Créatives Entre La Recherche-Projet En Design Et La Valorisation Du Patrimoine

## Creative Interactions Between Research Projects in Design and Heritage Enhancement

 **Rym Abid**, Docteur, Designer et Architecte d'intérieur, Maître-assistante à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Tunis

Cet article est soumis à une licence Creative Commons. [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### Résumé

Cette étude met en avant les interactions entre la recherche-projet, le patrimoine et les pratiques créatives dans l'enseignement supérieur, en vue de former des designers-chercheurs innovants et responsables, capables d'anticiper les mutations culturelles et technologiques futures. Elle poursuit trois objectifs principaux : analyser la recherche-projet comme cadre méthodologique de valorisation du patrimoine, examiner son apport pédagogique dans la formation du designer-chercheur, et explorer les modalités de traduction du patrimoine matériel et immatériel en dispositifs de design. La méthodologie de recherche-projet adoptée dans le cadre du premier semestre du Master « Recherche en Design » dépasse la simple création artistique : elle se focalise sur la valorisation de l'identité culturelle et la préservation d'un patrimoine matériel et immatériel, le Klim. Dans notre démarche, nous adoptons une approche participative et de co-construction qui favorise la collaboration entre les différents acteurs du projet culturel. Ainsi, le design, en tant que discipline transversale, et le patrimoine, en tant que vecteur identitaire et ressource culturelle, interagissent étroitement pour produire des expériences riches de sens et génératrices de valeur économique, élargissant l'accès à la culture et multipliant les formes de création.

**Mots-clés :** Recherche-projet- Design- Industries culturelles et créatives- Patrimoine- Klim.

### Abstract

This study highlights the interactions between research-project methodologies, heritage, and creative practices in higher education, aimed at training innovative and responsible designer-researchers capable of anticipating future cultural and technological changes. It pursues three main objectives: to analyze research-project methodology as a framework for heritage enhancement, to examine its pedagogical contribution to the education of designer-researchers, and to explore how tangible and intangible heritage can be translated into design-based cultural devices. The research project methodology adopted during the first term of the master's program Design Research goes beyond simple artistic creation, focusing on the enhancement of cultural identity and the preservation of tangible and intangible heritage, namely the Klim. In our approach, we adopt a participatory and co-constructive framework that encourages collaboration among the various stakeholders involved in the cultural project. In this way, design, as a cross-disciplinary practice, and heritage, as a vector of identity and a cultural resource, interact closely to produce meaningful experiences and generate economic value, thereby broadening access to culture and multiplying forms of creation.

**Key-words:** Research-project- Design- Cultural and creative industry- Heritage- Klim.

## Introduction

Le design dépasse largement son statut initial de discipline orientée vers la forme ou la fonctionnalité. Il constitue un champ de réflexion et d'action capable d'articuler des dimensions culturelles, sociales et patrimoniales. En tant que pratique située, le design établit un dialogue continu entre passé, présent et futur, permettant d'imaginer des modalités renouvelées de compréhension, de transmission et d'appropriation du patrimoine.

Dans ce sens, la formation en design ne peut plus se limiter à la transmission de compétences techniques : elle doit inviter l'étudiant à élaborer une posture critique, à hybrider les savoirs, et à mobiliser des méthodologies favorisant la collaboration, la co-construction et l'expérimentation. Comme le souligne Findeli (2015), la recherche-projet représente une démarche particulièrement féconde, car elle met l'accent sur les processus, les questionnements et les interactions plutôt que sur les seuls résultats formels.

L'article que nous proposons s'appuie sur une expérience pédagogique menée dans le cadre du Master de recherche en Design (spécialité architecture d'intérieur), durant l'année universitaire 2023–2024. Ce séminaire a invité les étudiants à explorer l'articulation entre design et patrimoine, à partir d'un objet culturel précis : le *Klim*, une tapisserie tunisienne porteuse de significations matérielles et immatérielles. Le choix de cet objet permet d'interroger la capacité du design à contribuer à la valorisation d'un patrimoine vivant, tout en accompagnant l'émergence de démarches créatives innovantes dans le cadre des industries culturelles et créatives.

## Problématique

À partir de cette expérience pédagogique, une question centrale émerge : Comment la méthodologie de recherche-projet peut-elle permettre au designer-chercheur de participer à la valorisation d'un patrimoine matériel et immatériel comme le *Klim*, tout en générant des dispositifs créatifs, participatifs et culturellement ancrés ?

Cette problématique implique deux enjeux complémentaires :

- Comprendre ce que l'analyse d'un objet patrimonial révèle sur ses dimensions sociales, culturelles et symboliques ;
- Explorer comment ces connaissances peuvent nourrir un projet en design, qu'il soit expérientiel, narratif, spatial ou pédagogique.

## Objectifs de l'étude

Afin de répondre à la problématique posée, l'étude s'articule autour de trois objectifs complémentaires :

### 1. Objectif épistémologique

Définir un cadre théorique solide permettant d'articuler les notions de patrimoine (Choay, 1992 ; Babelon & Chastel, 1994), de recherche-projet (Findeli, 2015), et de médiation culturelle par le design.

### 2. Objectif méthodologique

Présenter la manière dont les étudiants ont appliqué la méthodologie de recherche-projet : documentation, analyse, immersion, formulation des intentions et élaboration d'esquisses de projet.

### 3. Objectif expérimental et pédagogique

Met en lumière les résultats concrets de cette expérience d'enseignement : compréhension du *Klim*, émergence d'intentions de projet, pistes de valorisation, et premières propositions créatives.

**Hypothèse de la recherche-projet :** Nous postulons que la recherche-projet offre un cadre opérationnel permettant d'articuler analyse patrimoniale, créativité et transmission, et qu'elle

constitue une voie pertinente pour renforcer le rôle du designer dans les dynamiques des industries culturelles et créatives.

## 1. Revue de littérature et cadre théorique

La revue de littérature constitue le socle conceptuel de cette étude. Elle vise à articuler trois champs principaux :

- La recherche-projet en design,
- La notion de patrimoine dans ses dimensions matérielles et immatérielles
- La documentation existante sur le Klim en tant qu'objet culturel et pratique sociale.

### 1.1 La recherche-projet en design : fondements et apports

La recherche-projet occupe une place croissante dans les sciences du design, car elle permet d'articuler production de connaissances, exploration créative et expérimentation. Selon Findeli (1998, 2015), elle s'inscrit dans une logique « en acte » : elle est à la fois un processus analytique, une démarche critique et un dispositif de conception. Elle se distingue des approches strictement théoriques par la place accordée au terrain, au corps, à l'expérience et aux interactions situées. Dans Qu'est-ce que la recherche en design ? Vial (2015) insiste aussi sur le caractère épistémique du projet de design, qui produit de la connaissance non seulement par la théorie mais par les démarches de conception elles-mêmes. La recherche-projet est ainsi un espace où le designer mobilise des savoirs situés, des heuristiques créatives et des méthodes d'enquête pour développer des réponses contextualisées. Dans le contexte pédagogique, cette démarche représente un cadre structurant permettant d'initier les étudiants à la fois à la problématisation, à l'enquête, à l'analyse des phénomènes culturels et à la conception d'un projet. Elle favorise une posture réflexive, où le designer alterne observation, interprétation, formulation d'hypothèses et propositions concrètes. L'application de cette démarche au patrimoine ouvre de nouvelles perspectives, en rendant visibles des composantes matérielles et immatérielles souvent négligées.

### 1.2 Le patrimoine : cadre théorique et enjeux pour le design

La notion de patrimoine est complexe, mouvante et polysémique. Comme le souligne Choay, (2001, 2019), elle évolue continuellement en fonction des valeurs sociales, culturelles et politiques. Longtemps limité aux monuments historiques, elle s'étend aujourd'hui aux pratiques quotidiennes, aux savoir-faire, aux rituels, à la mémoire collective et aux objets du quotidien.

Babelon et Chastel (1994) distinguent notamment le patrimoine matériel -constitué d'artefacts, d'objets, de monuments- et le patrimoine immatériel, composé de savoir-faire, de gestes, de pratiques et de rituels transmis au sein d'une communauté. Dans cette étude, le design est considéré comme un médiateur du patrimoine. Par sa dimension transdisciplinaire, il implique l'usager, questionne les usages, met en récit les objets et les pratiques, et ouvre la voie à différentes formes de transmission culturelle. Le design permet ainsi de rendre lisibles des dimensions identitaires enfouies, de valoriser des pratiques artisanales et d'actualiser des héritages culturels à travers des expériences sensorielles, narratives ou spatiales.

La perspective anthropologique soutient également cette approche. Des auteurs comme Warnier (1999) et Rasse, Midol & Triki (2002) montrent que les objets matériels et leurs modes de fabrication véhiculent une mémoire sociale, un rapport au territoire et un système de significations essentiels à la compréhension des cultures.

Le design, en se plaçant au croisement de l'analyse et de l'action, devient un outil pertinent pour révéler, interpréter et transmettre les dimensions matérielles et immatérielles du patrimoine, en particulier lorsqu'il se matérialise à travers un geste artisanal comme le tissage.

### **1.3 Le Klim : objet patrimonial, support identitaire, matériau de recherche**

Le Klim constitue un élément majeur du patrimoine domestique et artisanal tunisien. Il s'agit d'un tissage à plat, réalisé en laine, dont les motifs, les couleurs et les gestes de fabrication varient selon les régions. Une documentation importante provient du Centre Technique du Tapis et du Tissage (3T), notamment les travaux de Ben Taher (2012), qui recensent les motifs, les techniques et les lexiques iconographiques utilisés dans les différentes régions du pays.

À travers l'étude du Klim, plusieurs dimensions patrimoniales émergent :

- La dimension matérielle : fibres, couleurs, techniques de tissage ;
- La dimension immatérielle : gestes transmis entre femmes, récits, chants, pratiques rituelles associées à la mise en place du métier ;
- La dimension territoriale : variations régionales (Nord, Sahel, Sud) ;
- La dimension symbolique : motifs liés à la fertilité, aux divinités protectrices, à la nature ou à la vie nomade.

Aujourd'hui, le Klim connaît un renouveau dans les domaines de la mode, de l'intérieur et des industries culturelles et créatives. Son usage s'étend au design contemporain, aux installations artistiques et aux projets scénographiques, ce qui en fait un support fécond pour une recherche-projet en design. L'intégration du Klim comme objet d'étude dans un séminaire de recherche permet ainsi d'articuler documentation, analyse de terrain et démarches créatives. Il devient un terrain d'expérimentation idéal pour mettre en œuvre la méthodologie de recherche-projet.

## **2. Méthodologie de la recherche-projet : matériaux, méthodes et dispositif pédagogique**

Cette partie expose la démarche mise en œuvre dans le cadre du séminaire de recherche-projet et précise les matériaux mobilisés, les méthodes employées et les différentes étapes suivies par les étudiants.

### **2.1. Matériaux : corpus documentaire, terrain et ressources pédagogiques**

Dans le cadre de cette recherche-projet, le terme « matériaux » désigne l'ensemble des sources mobilisées pour la mener à bien :

- Le corpus documentaire théorique : textes sur la recherche-projet (Findeli, Vial), sur le patrimoine (Choay, Babelon & Chastel), sur les industries culturelles et créatives, et sur les pratiques de tissage en Tunisie
- Les sources ethnographiques : visites d'ateliers de tissage, immersion au Centre 3T (centre technique du tapis et du tissage), observation des métiers, relevés et photographies des motifs
- Les expériences culturelles : analyses d'installations exposées lors de Dream City, Kif El Kef et Hirafen
- Les productions étudiantes : notes d'intention, analyses visuelles, relevés, esquisses, scénographies exploratoires.

Ce corpus pluri-source permet d'articuler théorie, terrain et expérimentation, et constitue la matière première de la recherche-projet.



## 2.2. Méthodes : une démarche articulant analyse, immersion et conception

La méthodologie adoptée dans ce séminaire s'inscrit dans la logique de la recherche-projet telle que définie par Findeli (2015), combinant enquête, documentation, interprétation et conception. Elle repose sur trois étapes principales :

### 2.2.1. Documentation et contextualisation

Les étudiants ont d'abord procédé à une revue de littérature thématique portant sur :

- La notion de patrimoine matériel et immatériel,
- Les spécificités du Klim (techniques, motifs, usages),
- Les dimensions identitaires et sociales du tissage en Tunisie,
- Les approches contemporaines de médiation culturelle.

Cette première phase a permis d'établir un socle de connaissance commun.

### 2.2.2. Immersion et enquête de terrain

Des observations directes ont été réalisées à travers des visites d'ateliers de tissage et de centres artisanaux, mais aussi par le biais d'entretiens informels avec des artisanes. L'immersion dans des festivals permet de comprendre les pratiques patrimoniales en réalisant des analyses in situ des installations, scénographies et dispositifs de valorisation.

Ces immersions ont permis d'identifier des dimensions immatérielles rarement documentées telles que les gestes tacites, les récits, les chants ou temporalités du tissage.

### 2.2.3. Analyse et transposition en intentions de projet

Les données collectées ont été traitées à travers :

- L'analyse comparative des variations régionales des Klims ;
- L'analyse sémiotique et iconographique des motifs ;
- L'identification des enjeux patrimoniaux (préservation, transmission, ancrage territorial) ;
- La formulation d'hypothèses de valorisation possibles via le design (expérientiel, narratif, pédagogique, sensoriel).

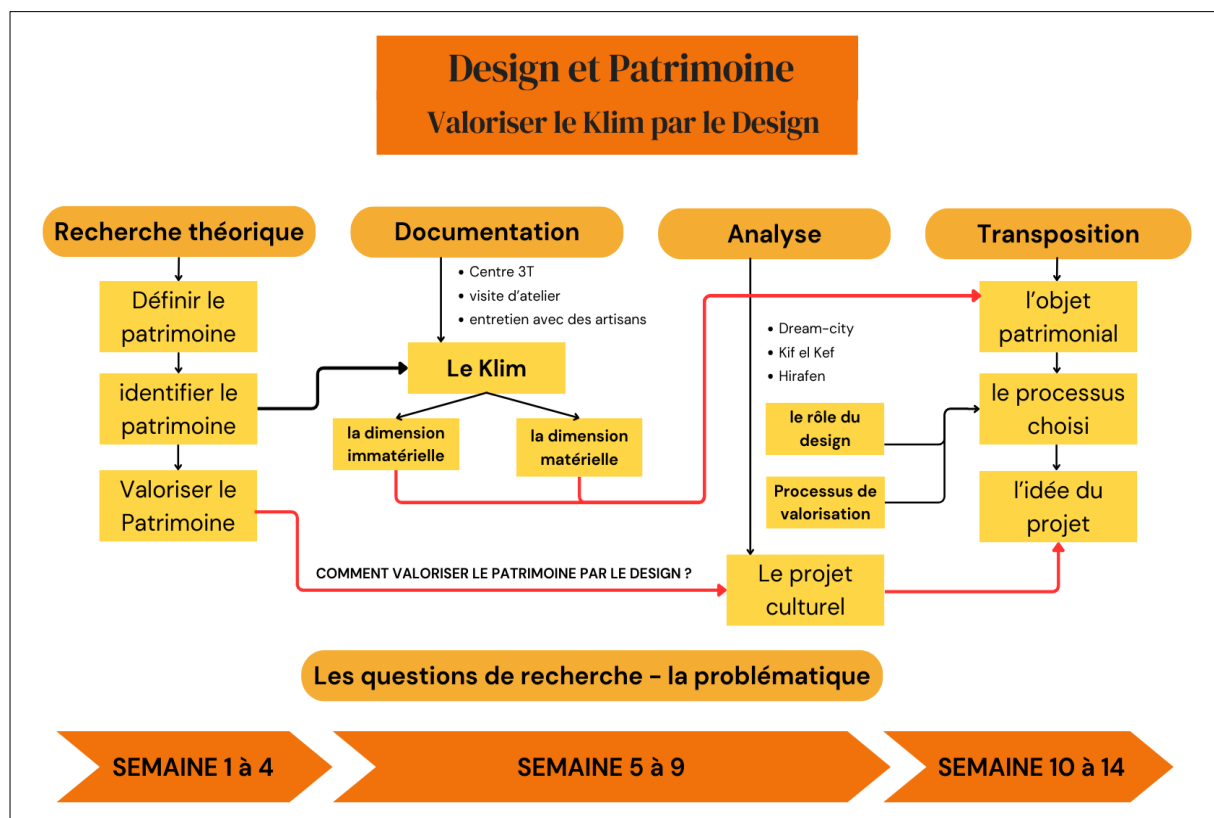
À partir de ces analyses, les étudiants ont formulé des intentions de projet, puis des esquisses, scénographies ou concepts d'installation.

## 2.3. Déroulement pédagogique du séminaire : structure et étapes

Le séminaire de méthodologie, mené sur le premier semestre, s'est déroulé de manière progressive afin de permettre aux étudiants de s'approprier les outils de la recherche-projet. Il s'organise en quatre étapes :

- a. Compréhension des notions fondamentales : Recherche en design, Patrimoine, Klim, Méthodes qualitatives.
- b. Constitution du socle épistémologique commun : Lectures dirigées, synthèses collectives, présentations thématiques.
- c. Travail individuel de problématisation : Chaque étudiant a formulé une question de recherche et délimité un terrain d'étude (technique, motif, région, usage, expérience...).
- d. Transposition en projet : Chaque recherche s'est traduite par une intention de projet, esquissée spatialement ou conceptuellement selon le sujet.

La figure 1 ci-après, illustre les différentes étapes qui ont permis d'articuler progressivement réflexion théorique, analyse patrimoniale et démarche créative.



**Figure 1:** schématisation du déroulement pédagogique (Développée par l'auteure)

## 2.4. Positionnement de la recherche-projet dans le champ design-patrimoine

Cette approche méthodologique permet enfin de répondre à la problématique posée : déployer la recherche-projet comme outil d'analyse d'un objet patrimonial et comme levier de conception d'expériences culturelles innovantes. La relation entre le patrimoine et le design est complexe et multidimensionnelle, mêlant des aspects de préservation, d'innovation et de transformation culturelle. Le design joue un rôle essentiel dans la conservation et la mise en valeur du patrimoine, en offrant des moyens de réinterpréter et de réactualiser des éléments culturels traditionnels dans des contextes contemporains.

Le design peut redonner vie au patrimoine en l'intégrant dans des créations modernes. Grâce à ses dimensions pluridisciplinaires, il peut être un acteur majeur dans la reconnaissance et la valorisation du patrimoine matériel et immatériel. Par sa dimension humaine, au plus près de l'utilisateur, le design peut créer une dynamique d'interaction, développant la conscience du patrimoine et cultivant le sentiment d'appartenance. La recherche en design va puiser dans les composantes matérielles et immatérielles du patrimoine pour souligner l'identité collective et faciliter sa réappropriation par le citoyen contemporain. Par sa dimension anthropologique, le design peut explorer les manifestations identitaires dans la vie quotidienne passée et étudier leur pérennité. Ainsi, les composants immatériels du patrimoine émergent et prennent forme. Le designer artiste et concepteur met à jour ces éléments et les réactualise au goût de l'utilisateur/citoyen contemporain. Par sa dimension participative et sociale, le design va impliquer l'usager et le faire participer dans le projet créatif. L'intervention des collectivités locales dans les projets culturels crée une économie territoriale circulaire. Quant à sa dimension pédagogique, le design est un outil de diffusion et de vulgarisation efficace de la culture du patrimoine car il utilise un langage



esthétique perceptible par tous les citoyens. Enfin, par sa dimension narrative le design va nourrir la passion des plus jeunes développant chez eux l'engouement pour l'histoire et pour le patrimoine. Dans la section suivante, consacrée aux résultats, nous explorerons comment les données ont été collectées, traitées et mobilisées pour produire des processus et des scénarios d'usage.

### **3. Résultats de la recherche-projet :**

Les résultats présentés ci-dessous proviennent de l'ensemble du processus de recherche-projet mené par les étudiants, depuis la documentation initiale jusqu'à la formulation d'intentions de projet. Ils traduisent la manière dont la méthodologie adoptée a permis d'interpréter un patrimoine vivant – le Klim – et d'en proposer des formes renouvelées de valorisation par le design.

#### **3.1. Compréhension approfondie du Klim comme patrimoine matériel et immatériel**

Les recherches documentaires, les visites de terrain et les échanges avec des artisanes ont permis aux étudiants d'acquérir une connaissance fine du Klim.

##### *3.1.1. Matérialité du Klim*

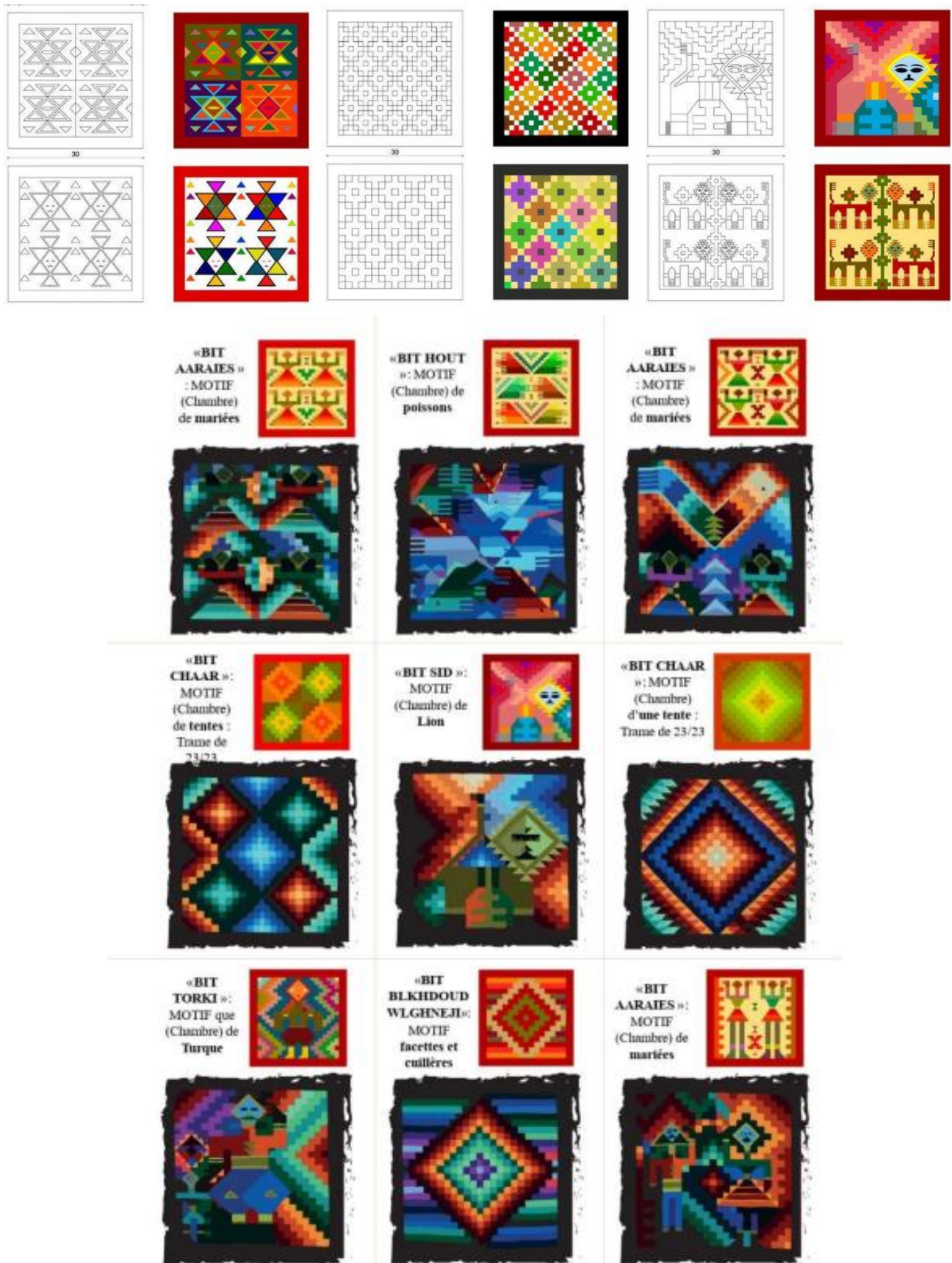
Le Klim est une tapisserie traditionnelle tissée à plat qui se caractérise par sa technique, ses couleurs vives et ses motifs géométriques composés. Un artisanat produit dans plusieurs régions du monde et qui a traditionnellement servi à plusieurs usages :

- Revêtement sol dans les maisons et les tentes, il fournit une isolation en particulier chez les nomades.
- Tentures murales décoratives dans les maisons, les mosquées et autres bâtiments
- Tapis de prière dans les cultures islamiques
- Matière première de sacs, de sacoches, de vêtements et accessoires (vestes, gilets, ceintures...)

Les étudiants ont identifié les matières premières utilisées (laine, fibres naturelles) ; les étapes du processus de fabrication ; les outils spécifiques comme le métier vertical, le battant ou la broche ; la diversité régionale (Nord, Sahel, Sud), confirmée par les données du Centre 3T (Centre technique de création, d'innovation et d'encadrement du tapis et de tissage, situé à Tunis).

Cette analyse matérielle a permis de mettre en lumière des procédés peu documentés, comme l'usage de teintures naturelles ou la variation des densités de tissage selon les régions.

Les illustrations qui suivent dans la figure 2 offrent une vision globale sur le Klim de Gafsa, ses couleurs, ses motifs et ses particularités qui en font un Klim singulier.



**Figure 2:** motifs du Klim de Gafsa connu pour ses "chambres" (byout) carrées à motif géométrique ou figuratif. (© Centre technique du tapis 3T)

### 3.1.2. Dimension immatérielle

Du nord au sud, dans les villages et les grandes villes, les femmes tunisiennes ont toujours tissé et noué des fils fabriqués principalement à partir de laine et colorés par des colorants naturels. Le Klim constitue ainsi un pilier de l'artisanat et de la culture tunisienne, symbolisant l'identité et les traditions locales. Il est reconnu aujourd'hui comme un héritage de la femme berbère.

Le tissage du Klim fait partie du cycle agricole, car sa laine est issue de la tonte des moutons. L'installation des métiers et le début du tissage s'accompagnent de coutumes ancestrales qui varient selon les régions. Les motifs du klim racontent des scènes de vie, et ses couleurs traduisent des émotions. Le klim est bien plus qu'un tissage, il raconte une histoire.

Les observations ont révélé des éléments immatériels rarement répertoriés tels que :

- Les récits associés au tissage ;
- Les préparatifs rituels précédant l'installation du métier ;
- Les chants et rythmes accompagnant certaines étapes ;
- L'importance du tissage comme activité communautaire féminine.

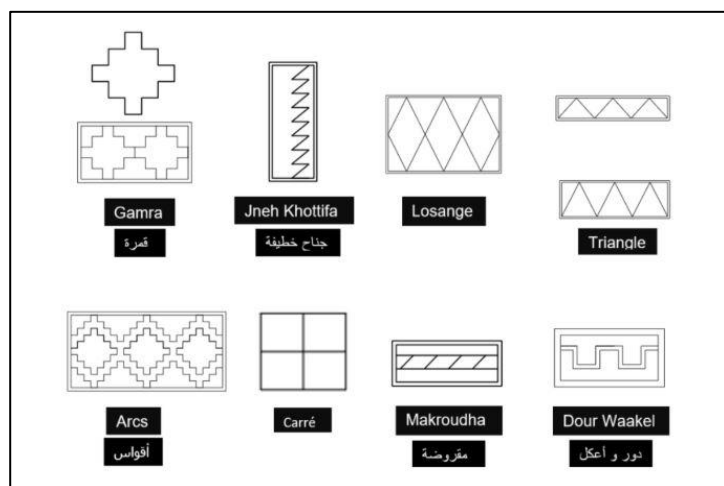
Ces dimensions se sont avérées essentielles pour comprendre la valeur identitaire du Klim.

### 3.1.3. Analyse iconographique et symbolique

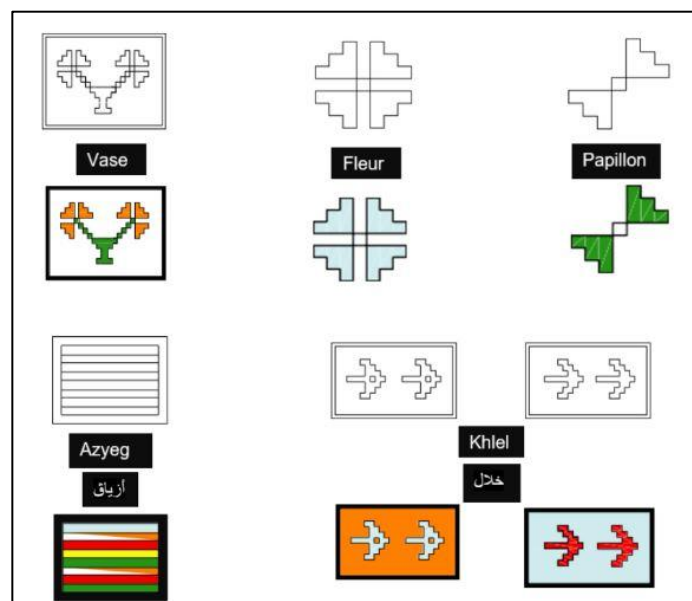
En s'appuyant sur les écrits de Ben Taher (2012), les étudiants ont analysé les motifs récurrents : losanges protecteurs, éléments végétaux stylisés, symboles liés à la fertilité ou à la vie nomade. Ils ont ainsi distingué des familles iconographiques associées :

- À la protection domestique (motifs du Nord) ;
- À la mobilité et au nomadisme (motifs du Sud) ;
- À la convivialité et aux usages rituels (motifs du Sahel).

À partir des observations du Klim Keffois, l'étudiant Walaa Brini a dressé un référencement des motifs utilisés dans le tissage. Les figures 3 et 4, ci-après reprennent les motifs en question.



**Figure 4 :** référencement des motifs anciens du Klim Keffois (Réalisée par l'étudiante Walaa BRINI)



**Figure 3 :** référencement des motifs contemporains du Klim Keffois (Réalisée par l'étudiante W BRINI)

### 3.2 Résultats pédagogiques : appropriation de la méthodologie et production d'esquisses de projet

Les recherches menées par les étudiants sur le Klim, ses caractéristiques, son histoire et ses significations ont permis à chacun de déterminer un sujet de recherche précis. Le champ d'investigation, désormais plus ciblé, met en relation le design en tant que pratique créative et le Klim en tant qu'objet matériel et immatériel du patrimoine à reconnaître / sauvegarder / valoriser / transmettre et partager. Dans le but d'aiguiser les champs de recherche, nous avons recommandé aux étudiants d'utiliser la méthode QQQQCCP qui consiste à se poser des questions et à y répondre, comme expliqué dans le tableau 1.

**Tableau 1:** Explication de la méthode QQQQCCP

Question	Finalité	Exemples
<b>Quoi</b>	Définir le sujet	Le Klim tunisien -le Klim d'une région / ville - son histoire - sa fabrication
<b>Qui</b>	Les acteurs	Designer - artisan - visiteur - usager
<b>Où</b>	Le lieu réel /virtuel	La ville - la région - le musée - le festival
<b>Quand</b>	Limites temporelles	Date historique - durée - fréquence - présent- futur
<b>Comment</b>	Les moyens Le processus	Comment collecter les données - comment les traiter -
<b>Combien</b>	Quantité Nombre	Appliquée au projet (quantité spatiale) Sujets/objets à étudier ou analyser
<b>Pourquoi</b>	But - finalité	Identifier - Préserver -Sauvegarder - Valoriser Transmettre - partager

Les réponses à ces questions permettent de délimiter un contexte de recherche, de définir une problématique et d'esquisser des scénarios. Les étudiants ont ainsi travaillé selon une démarche de recherche-projet, telle que définie par Findeli (1998, 2015). Le projet n'était pas envisagé comme une œuvre à produire (ce qui caractériserait la recherche-crédation), mais comme un outil d'enquête et d'interprétation, permettant d'analyser un patrimoine vivant -le Klim- et d'en proposer des pistes de valorisation. Les esquisses, scénarios et intentions produites par les étudiants sont synthétisés dans le tableau 2, ci-après.

**Tableau 2 :** Récapitulatif des sujets de recherches

Etudiant	Sujet	Application
<b>Abou Soutan M</b>	Design narratif : le Klim à travers les régions de la Tunisie	Les Klims de Tunisie : Exposition itinérante
<b>Almasaraee A</b>	Design et pédagogie : Les techniques de tissages du Klim	Les ateliers du Klim : expérience éducative immersive
<b>Arfaoui G</b>	Le Klim comme matière première dans le design contemporain	Événement de design contemporain
<b>Ben Ismail M</b>	Raconter le Klim et transmettre les savoir-faire	L'exposition « Fil d'Héritage » : Une Odyssée Textile entre Design narratif et Savoir-Faire du Klim
<b>Ben Saad M</b>	Klim, festivités et folklore	Exposition immersive sensorielle dans les étapes de fabrication du Klim



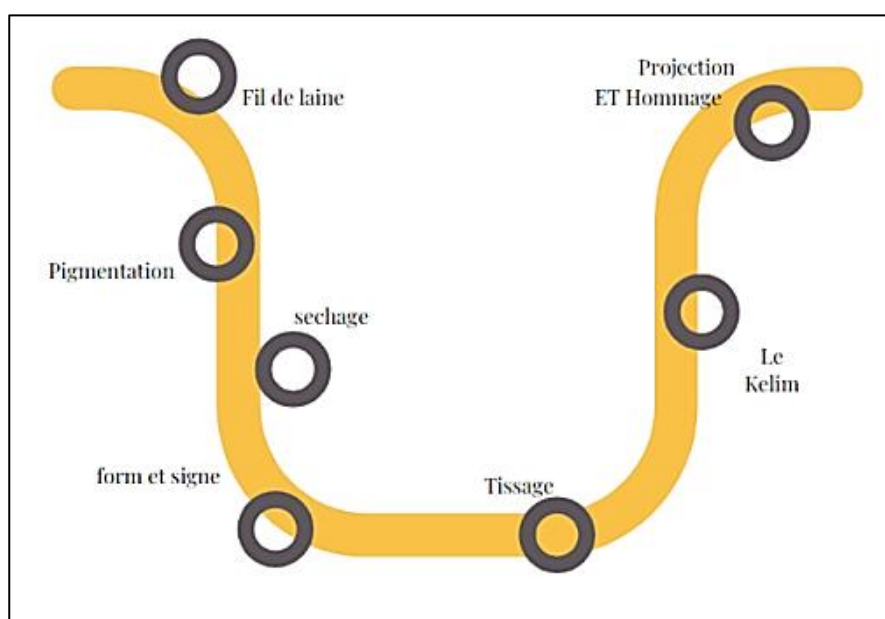
<b>Brini W</b>	Le Klim keffois : un patrimoine à préserver	Scénographie d'exposition dans un festival régional : Kif El Kef
<b>Dhouib R</b>	Design expérientiel et valorisation du Klim	Conception d'un café culturel innovant : Fabricafé
<b>Ktata F</b>	La vie nomade et le Klim : l'œuvre de Hmida Wahada	Exposition/ parcours immersif dans l'œuvre de l'artiste
<b>Mahouachi M</b>	La valorisation d'un patrimoine itinérant : le Klim	Conception d'une installation commerciale mobile
<b>Nafti S</b>	Le Klim de Tozeur : un patrimoine à préserver	Le musée des traditions à Tozeur
<b>Saidi M</b>	Design sensoriel : une immersion dans l'univers du Klim	Conception d'un parcours sensoriel : la laine : couleur - matière et odeur

L'un des résultats majeurs réside dans la manière dont les étudiants se sont approprié la méthodologie de recherche-projet pour formuler leurs propres questions de recherche.

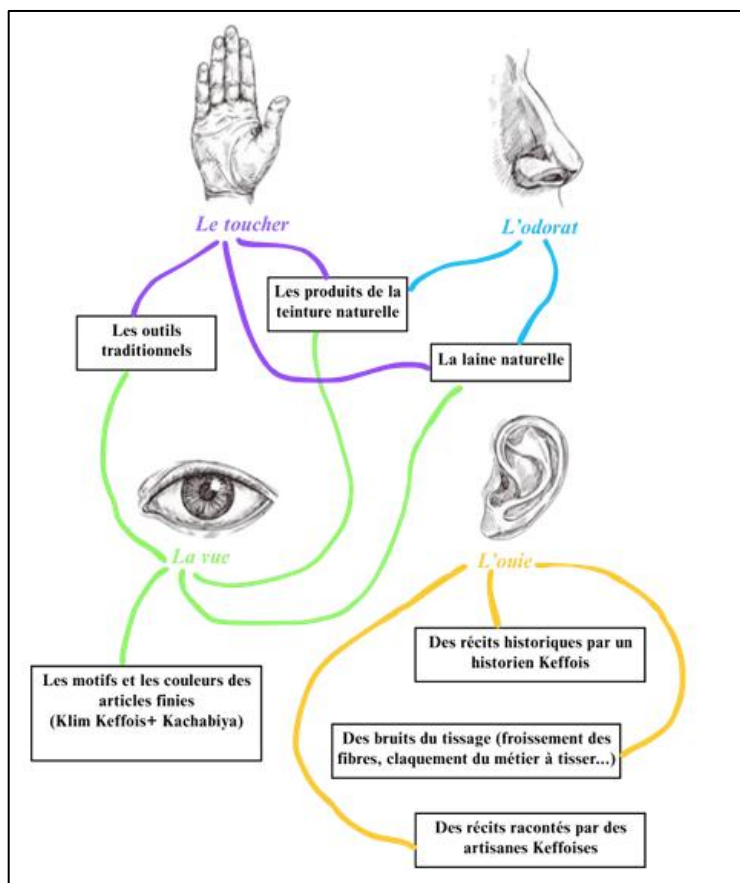
Ils ont ainsi su formuler des problématiques spécifiques, et sélectionner une région ou un angle d'étude pertinent pour articuler une analyse patrimoniale et concevoir des esquisses de projet ancrées dans la réalité du terrain. La méthodologie a permis de faire émerger des concepts variés et ancrés dans une analyse rigoureuse du patrimoine, témoignant de la diversité des approches adoptées par les étudiants, voici ci-après une sélection des projets les plus représentatifs :

- Projet narratif : « Fil d'Héritage » : Une Odyssée Textile entre Design narratif et Savoir-Faire du Klim

Un parcours d'exposition, Figure 5, qui suit le cheminement du savoir-faire artisanal, depuis les premières étapes de la conception jusqu'à la réalisation finale des Klims.



**Figure 5 :** Parcours de l'exposition "fil d'héritage" (Réalisée par l'étudiant M. Ben Ismail)



**Figure 6:** Organigramme du projet scénographique "Le Klim keffois, une mémoire vivante"  
 (Réalisée par l'étudiante W. BRINI)

– Projet scénographique : “Kif El Kef – Klim Keffois”

Proposition d'un espace sensoriel inscrit dans le festival régional “Kif-el-Kef”, intégrant sons, odeurs et textures pour traduire l'univers du Klim Keffois. Figure 6.

La matière devient un vecteur vivant, porteur de sens. Sa transformation en expérience sensible et signifiante engage une démarche de traduction immersive, où chaque sens est sollicité pour renouveler la relation du visiteur au patrimoine artisanal.

– Parcours immersif autour de l'œuvre de Hmida Wahada<sup>1</sup>

A partir de l'analyse sémiotique de l'une des œuvres d'art de l'artiste Hamida Wahada, l'étudiante a proposé une nouvelle lecture des chambres “carrées de Klims” par la conception d'un parcours immersif en utilisant la projection d'images pixellisées et animées sur les parois tel que représenté dans la figure 7.

L'exposition retrace le cycle de vie nomade (le tissage du Klim étant une activité féminine importante chez les nomades du sud de la Tunisie)

<sup>1</sup> Hamida Wahada est un tisserand tunisien, née en 7 octobre 1926 à Gafsa. Il est reconnu comme le premier tisserand tunisien à avoir transformé la direction traditionnelle du tissage en lui donnant une dimension murale.



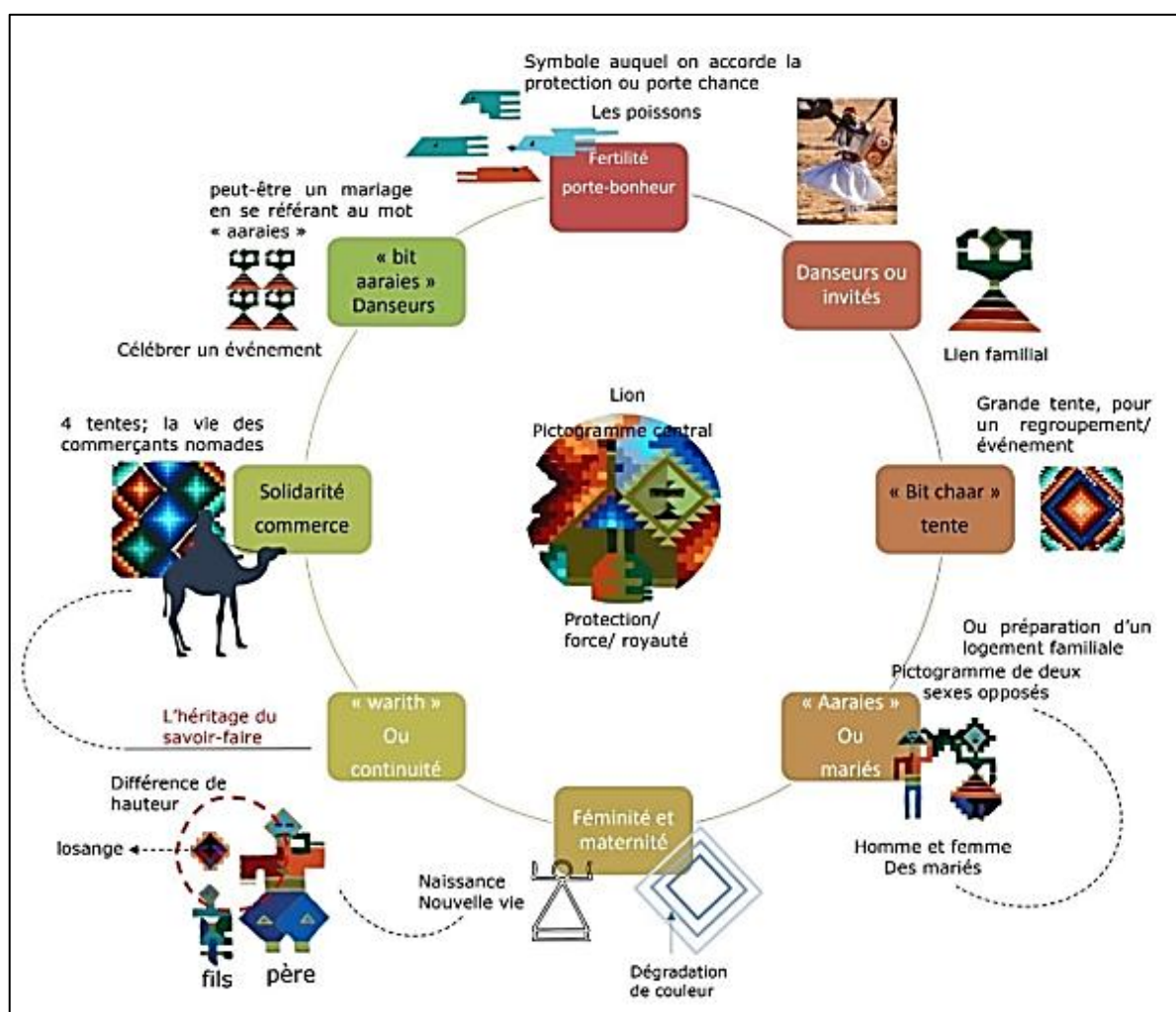


Figure 7: Parcours immersif dans l'œuvre de « Wahada » (Réalisée par l'étudiante F.Ketata)

### 3.3. Dynamiques du processus de recherche-projet : posture, analyse et transposition

L'analyse du travail réalisé montre que les étudiants se sont progressivement appropriés la posture du designer-chercheur à travers trois dynamiques complémentaires.

- Une capacité affirmée de problématisation

Ils ont défini des problématiques situées portant sur la préservation, la transmission, la valorisation ou les usages contemporains du Klim. Sa richesse matérielle, immatérielle et symbolique offre un terrain d'exploration fertile pour la conception, en permettant d'articuler traditions, gestes et innovations contemporaines. Cette étape témoigne de leur aptitude à inscrire leur réflexion dans un enjeu culturel concret et à formuler une question de design rigoureuse.

- L'élaboration d'un cadre analytique structuré

Pour conduire leur enquête, les étudiants ont mobilisé différents outils : le QQQQCCP, l'analyse sémiotique, la cartographie des motifs ou encore l'identification des enjeux culturels. L'usage combiné de ces outils a permis de construire une grille d'analyse cohérente, articulant observation, interprétation et mise en perspective.

- La transposition des analyses en intentions de projet

La recherche-projet permet de décloisonner les approches, en reliant réflexion théorique, immersion, observation et transposition en projet. Elle constitue un outil structurant pour

envisager le design comme médiation culturelle. Les intentions formulées relèvent d'angles d'innovation variés : sensoriel, narratif, pédagogique ou territorial. Cette diversité montre que la recherche-projet structure et nourrit l'analyse critique, conduisant à des propositions ancrées dans un contexte réel. Ce bilan atteste ainsi de la pertinence du dispositif pédagogique et de la capacité des étudiants à interpréter un patrimoine vivant et à en proposer des pistes d'activation contemporaines, démontrant ainsi le potentiel de la recherche-projet dans l'enseignement du design.

#### **4. Discussion : design, patrimoine et industries culturelles et créatives :**

La dualité Design et Patrimoine a permis d'ouvrir un vaste champ de recherche aux applications multiples. Le patrimoine culturel, qu'il soit matériel ou immatériel, représente en effet, une source d'inspiration et d'innovation inépuisable pour les projets culturels.

La réinterprétation contemporaine du patrimoine consiste à adapter des éléments culturels anciens aux attentes des publics actuels. Ici, le design joue un rôle fondamental, car il est en mesure de proposer des formats qui rendent le patrimoine accessible et attractif, et contribue à démocratiser l'accès à la culture en développant des solutions de médiation innovantes. (Barois, B., Dimou, M., & Schaffar, A. 2021). Les industries culturelles et créatives façonnent pour leur part le rapport des utilisateurs à la culture, à l'esthétique et à l'innovation. Elles influencent les comportements, les modes de pensée et les valeurs, tout en offrant des expériences diversifiées et souvent personnalisées. En intégrant des éléments patrimoniaux dans leurs créations, les ICC contribuent à la préservation des identités culturelles et leur donnent une nouvelle vie.

Par ailleurs, en employant des millions de personnes dans le monde, Les ICC sont aujourd'hui un levier du développement qui contribue à environ 3 % du PIB mondial, (Arcos-Pumarola, J., Paquin, A. G., & Sitges, M. H. 2023). Elles jouent un rôle déterminant dans l'employabilité des jeunes et offrent des débouchés variés allant de la création artistique à la gestion de projets culturels. Dans cette perspective, il est de notre mission d'accorder une attention particulière à la formation des designers-chercheurs. Leur intégration dans les ICC repose sur la combinaison entre compétences avancées, créativité, et compréhension des dynamiques culturelles et économiques propres à ce secteur. Au-delà de la simple exécution technique, le designer peut se positionner comme un acteur stratégique dans ce secteur où l'innovation, la préservation culturelle et le développement durable constituent des axes majeurs.

Dans le Master de recherche en Design, la créativité est une compétence essentielle, mais doit s'accompagner d'une capacité à innover de manière critique. Cela implique :

- L'exploration de nouvelles formes esthétiques : en tenant compte des contextes culturels et des attentes des publics.
- L'étude des usagers : afin de proposer des solutions qui transforment les comportements de consommation et les interactions avec le produit culturel
- La méthodologie expérimentale : pour tester et évaluer l'impact des créations sur les publics.

Associer une pensée critique à une production innovante est la compétence primordiale qui place le designer au cœur de la stratégie innovante des ICC, car il est en mesure de s'inscrire dans un processus créatif interdisciplinaire, où il collabore avec d'autres spécialistes : développeurs, artistes, ingénieurs...

## 5. Limites et portée de la recherche

Comme toute étude menée dans un cadre pédagogique et sur une durée limitée, cette recherche comporte plusieurs limites qui doivent être explicitement reconnues.

– Limites documentaires et absence de références spécialisées

L'une des premières limites réside dans l'accès à une documentation complète et spécialisée sur le Klim tunisien. Si le Centre 3T constitue une ressource précieuse, les travaux disponibles restent encore partiels, souvent descriptifs et peu théorisés. Les sources scientifiques relatives aux variations régionales, aux pratiques immatérielles et aux dimensions symboliques du Klim restent limitées.

Cette situation a conduit les étudiants à s'appuyer principalement sur des investigations de terrain, des entretiens informels et des observations in situ, ce qui enrichit la dimension qualitative de la recherche mais ne permet pas toujours une analyse comparative exhaustive.

– Limites temporelles et contraintes du calendrier académique

La seconde limite est liée au temps imparti. Le séminaire, mené sur un seul semestre, ne permet pas d'approfondir l'ensemble des aspects d'une recherche-projet complète. Les étudiants ont pu documenter, analyser, problématiser, formuler des intentions, mais n'ont pas eu le temps de développer des prototypes, des maquettes ou des installations abouties. Les projets présentés restent donc sous la forme d'esquisses conceptuelles.

– Limites liées au terrain et aux études de cas

La diversité des festivals étudiés (Dream City, Kif el Kef, Hirafen) constitue une richesse, mais cette multiplicité peut aussi disperser l'analyse. Chaque événement mobilise des enjeux, des publics et des dispositifs différents, ce qui aurait nécessité des investigations plus approfondies pour en saisir toutes les nuances. De plus, certains éléments immatériels observés — chants, gestes, récits — n'ont pu être enregistrés ou systématiquement documentés, car ils relèvent de pratiques quotidiennes et informelles.

– Limites liées à l'interprétation et au périmètre de l'étude

L'interprétation des résultats repose en partie sur les compétences émergentes des étudiants dans l'analyse patrimoniale et la formulation d'hypothèses en design. La posture réflexive est encore en construction, ce qui peut expliquer un certain niveau de généralisation dans les propositions de projet.

Enfin, l'étude ne prétend pas proposer une typologie exhaustive des usages du Klim, ni une analyse complète de ses significations culturelles. Elle se concentre sur ce que la recherche-projet permet de révéler dans le cadre d'un dispositif pédagogique donné.

## Conclusion

La démarche de recherche-projet menée dans le cadre du Master de recherche en Design a permis aux étudiants d'explorer les liens riches et complexes qui unissent le design au patrimoine, en prenant le Klim comme objet d'étude central. Cette expérience a montré que le design, envisagé comme pratique réflexive et contextuelle, est capable de révéler les dimensions matérielles, immatérielles et symboliques d'un objet patrimonial et de les traduire en propositions créatives ancrées dans les réalités contemporaines.

L'étude a confirmé que la recherche-projet constitue un cadre pertinent pour articuler analyse et conception, théorie et terrain, patrimoine et innovation. Les étudiants ont su mobiliser une méthodologie rigoureuse, enrichie par des observations in situ, une analyse iconographique et une immersion dans des manifestations culturelles inscrites dans les industries culturelles et créatives. Ces différents volets ont permis de construire des propositions de design capables d'activer, de

raconter et de transmettre un patrimoine vivant tel que le Klim. La contribution principale de cette étude réside dans la démonstration que le designer, lorsqu'il adopte une posture de chercheur, peut jouer un rôle stratégique dans la valorisation du patrimoine. Son action dépasse la simple mise en forme : elle engage des processus de médiation, de narration et de participation, essentiels à la transmission des savoir-faire et à l'actualisation de pratiques culturelles.

Par ailleurs, l'expérience pédagogique décrite ici montre que la formation en design peut devenir un espace d'innovation culturelle, en intégrant les ICC comme horizon professionnel. La poursuite de certains projets dans des structures d'incubation, telles que Museum Lab ou Via Bagrada, atteste de l'impact concret de cette démarche et de son potentiel pour accompagner l'employabilité des jeunes designers.

Enfin, cette recherche ouvre des perspectives pour de futurs travaux : approfondir la documentation des savoir-faire liés au Klim, développer des prototypes issus des intentions de projet, explorer la dimension participative des dispositifs, et articuler plus finement le rôle du design dans les dynamiques territoriales et communautaires.

## Remerciements

L'auteure remercie tous les étudiants inscrits en Master de Recherche Design à l'institut supérieur des Beaux-Arts de Tunis- Année Universitaire 2024-2025, qui ont mené à terme cette recherche-projet. Le centre 3T pour la documentation et Museum Lab pour nous avoir accueilli et orienté.

## Conflit d'intérêts :

L'auteure déclare qu'il n'y a pas de conflit d'intérêt.

## Liste de Références

- Arcos-Pumarola, J., Paquin, A. G., & Sitges, M. H. (2023). The use of intangible heritage and creative industries as a tourism asset in the UNESCO creative cities network. *Heliyon*, 9(1), e13106. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13106>
- Babelon, J.-P., & Chastel, A. (1994). *La notion de patrimoine* (2<sup>e</sup> éd.). Liana Levi.
- Ben Taher, J. (2012). *Corpus de tissages domestiques féminins berbères*. Ministère du commerce et de l'artisanat, Centre technique de création, d'innovation et d'encadrement du tapis et de tissage (Centre 3T), Tunis.
- Barois, B., Dimou, M., & Schaffar, A. (2021). L'impact des industries culturelles et créatives sur la richesse des régions européennes. *Revue D'Économie Industrielle*, 11-42. <https://doi.org/10.4000/rei.9774>
- Choay, F. (2001). *Le patrimoine en question*. Éditions du Seuil.
- Choay, F. (2019). *La modernité, un projet inachevé*. Seuil.
- Findeli, A. (2015). La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : Essai de clarification conceptuelle. *Sciences du design*, 1(1), 45-57.
- Findeli, A. (1998). La recherche en design, questions épistémologiques et méthodologiques. *International Journal of Design and Innovation Research*, 1(1), 3-13.
- Findeli, A., & Bousbaci, R. (2005). L'Eclipse de L'Objet dans les Théories du projet en design. *The Design Journal*, 8(3), 35-49. <https://doi.org/10.2752/146069205789331574>

- Findeli, A. (2005). La « recherche-projet » en design et la question de la question de recherche : Essai de clarification conceptuelle. *The Design Journal*, 8(3), 35–49.  
<https://doi.org/10.2752/146069205789331574>
- Pye, D. (1968). *The nature and art of workmanship*. Cambridge University Press.
- Rasse, P., Midol, N., & Triki, F. (2002). *Unité-Diversité : Les identités culturelles dans le jeu de la mondialisation*. L'Harmattan.
- Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press.
- Thackara, J. (2005). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. MIT Press.  
[COMMENTAIRE : ajout pour compléter votre liste (vous aviez "Thack..." tronqué).]
- Triki, F. (2002). Unité-diversité – les identités culturelles dans le jeu de la mondialisation (1e éd.). L'Harmattan.
- Vial, S. (2015). Qu'est-ce que la recherche en design ? Introduction aux sciences du design. *Sciences du design*, 1(1), 22-36. <https://doi.org/10.3917/sdd.001.0022>
- WARNIER, J. P. (1999). La mondialisation de la culture, Paris, la Découverte. *Source et destinataire dépendant d'organisations différentes*, 5.