

Avec **Augustin, Alex, Lisa** et toute l'équipe d'**ArkéoTopia**, partez à la découverte des **ressources complémentaires de l'étape 6.2** de **Mon cahier d'archéologie** sur le travail de laboratoire avec le dessin des vestiges et les techniques du dessinateur.

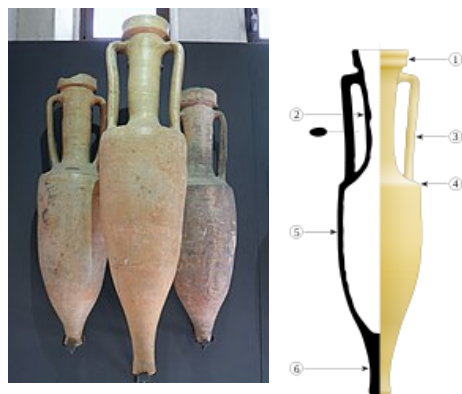
## Étape 6.2 - Au laboratoire

### Dessiner un vestige pour l'étudier

#### Correspondances MCA1 et MCA2

MCA 1 p. 20 et MCA 2 p. 26-27

#### En savoir plus sur le vestige de référence de l'étape



C'est une amphore romaine à vin qui sert à illustrer l'étape 6.2 de *Mon cahier d'archéologie* intitulé *Dessiner un vestige pour l'étudier* ; il s'agit de mettre en évidence des techniques d'illustrations scientifiques propres à la recherche archéologique.

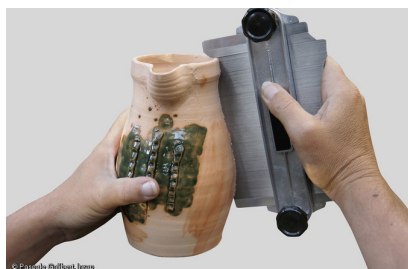
Cette amphore est plus spécifiquement une amphore de [type Dressel 1B](#). L'appellation Dressel vient du nom de l'archéologue du 19e siècle qui a établi la typologie de ces amphores : [Heinrich Dressel](#). Dans l'ensemble des [céramiques](#), les amphores Dressel 1B sont bien connues pour être des productions vinaires remontant à la fin de la République romaine et donc provenir d'Italie.

Pour étudier un vestige, le photographier ne suffit pas. Il faut aussi le dessiner afin de mieux le comprendre. A minima, le dessin est le meilleur moyen d'obtenir les dimensions réelles du vestige par rapport à la photographie. Faites-en l'expérience avec l'enfant. Faites-lui décrire l'amphore de *Mon cahier d'archéologie* ou tout autre objet facile à dessiner. Vous constaterez qu'entre sa description avant le dessin et celle après son dessin, des informations nouvelles auront émergé.

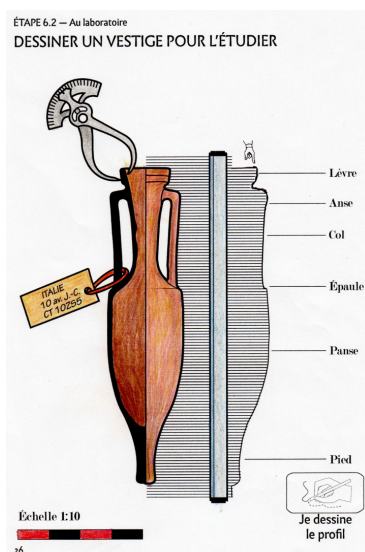


La maîtrise du [dessin technique](#) est un apprentissage en soi. C'est pourquoi, quand les moyens le permettent, les laboratoires d'archéologie disposent d'un dessinateur. Quand le laboratoire n'en a pas les moyens, ce sont les archéologues qui réalisent ce travail, la qualité étant alors différente selon les compétences de ces derniers.

Dans un cas comme dans l'autre, le dessinateur va recourir à des procédures et des outils propres au dessin technique qui permettent de rendre compte au mieux du réel. Pour cela, des conventions de représentation ont été mises au point qui correspondent à des normes. Par exemple, sur le dessin de l'amphore de *Mon cahier d'archéologie*, le profil de l'amphore est représenté à droite et en symétrie de la coupe de l'amphore qui rend compte de l'épaisseur de l'amphore.



Pour réaliser le travail précédent, le dessinateur ou la dessinatrice va utiliser des outils comme le [compas d'épaisseur](#). Ce dernier permet de mesurer les différentes épaisseurs de la céramique. La forme et la dimension d'un compas d'épaisseur varie en fonction du travail demandé. Un autre outil indispensable pour assurer le dessin est le conformateur. Le conformateur est un outil à lames mobiles qui épousent le profil des objets contre lequel il est appliqué. Capturer le profil permet ensuite de reporter la forme sur un calque. Il est ainsi plus facile de disposer d'une base de travail pour une représentation à l'échelle 1.



L'échelle est une information indispensable dans un dessin technique. Sans elle, impossible de connaître les dimensions réelles de l'objet. En effet, les dessins ne sont jamais publiés à l'échelle 1, mais à une échelle réduite. C'est la corrélation entre l'échelle et la dimension du dessin qui permet de connaître les dimensions réelles de l'objet.

Une autre information indispensable est la légende. Cette information est importante pour définir ce qui est représenté, mais également fournir des informations complémentaires sur un type de trait qui ne ferait pas partie des conventions habituelles ou l'usage de couleur pour représenter les matériaux utilisés. Pour faire découvrir ces différents aspects à votre enfant ou à vos élèves, vous pouvez utiliser la [fiche réalisée par le lycée technique Jules Ferry de Versailles](#).

## Les indices

Au nombre de 8, ils rassemblent :

- le compas d'épaisseur qui permet de mesurer l'épaisseur de la céramique
- le conformateur qui permet de faciliter la réalisation du dessin du profil du vestige à dessiner
- le vestige lui-même qui se trouve être ici une amphore romaine à vin de type Dressel 1B
- la coupe de l'amphore qui apparaît en noir et qui montre qu'il ne s'agit pas d'un dessin artistique, mais d'un dessin scientifique. L'archéologue ne représente pas uniquement ce qui est immédiatement visible, mais également ce qui ne l'est pas afin de rendre compte de la façon dont un vestige a été fabriqué (par exemple, ici, la limite du fond de l'amphore n'est pas identique à la limite du pied de l'amphore, la première limite étant plus courte que la seconde)
- l'étiquette d'identification du vestige qui permet de savoir de quel pays provient le vestige (Italie), sa datation (10 av. J.-C.) et son numéro d'inventaire (CT 10ZS5) permettant de pouvoir remonter où le vestige a été prélevé sur le site archéologique (pour la version 8-16 ans, le numéro d'inventaire n'était pas disponible)
- les noms désignant les différentes parties du vestige, ce qui permet de décrire le vestige

- l'échelle qui permet de connaître les dimensions réelles du vestige

[Étape 6.1 - le laboratoire](#)

[La tracéologie](#) [Mon cahier d'archéologie](#)

[Accueil des ressources](#) [Étape 6.3 - le laboratoire](#)

[Dater un vestige](#)