

Femmes élégantes et sophistiquées d'Akrotiri à l'âge du Bronze Tardif

Recherche sur les femmes et les vêtements (peintures murales et textiles archéologiques) par la combinaison des perspectives de l'anthropologie historique et des sciences exactes

Nathalie Bries

La ville d'Akrotiri, à son apogée durant la période du Cycladique tardif I (vers 1650 - 1615 av. J.-C.), possédait un ensemble de bâtiments publics et privés à plusieurs étages, et une grande variété de découvertes archéologiques atteste d'une société florissante, bien organisée et prospère. De nombreux chefs-d'œuvre d'art mural aux multiples répertoires thématiques couvrant des dizaines de mètres carrés témoignent de la richesse, de la gloire et des compétences artistiques exceptionnelles de la société d'Akrotiri. Le répertoire de 12 silhouettes féminines incluses dans cette étude a été découvert dans 2 bâtiments, Xeste 3 et la Maison des Dames. Les silhouettes féminines et la façon dont elles sont peintes, comme presque représentées, constituent un sujet d'étude très intéressant pour les tissus et les vêtements. Dans les moindres détails, la façon dont elles s'habillent, se parent de maquillage et de bijoux, bougent et posent est représentée, c'est-à-dire comment les peintres les voyaient et les proposaient à l'œil et comment les spectateurs les percevaient. Depuis des millénaires, les hommes créent des tissus et des vêtements et expriment leur créativité à travers des décorations et des formes. De la naissance à la mort, les tissus jouent un rôle important dans la vie, consciemment ou inconsciemment, car ils expriment les exigences sociales et les préférences esthétiques de chacun. Les tissus pour l'habillement inhibent la communication non verbale sur la richesse, le statut, la spiritualité et la célébration et sont des témoignages sur les échanges culturels, le commerce, la capacité technologique et la diversité régionale.

De nombreuses questions restent ouvertes concernant les matériaux, les techniques de tissage et de décoration, les modèles d'habillement des silhouettes féminines représentées, et les sujets liés à la société. Cette étude doctorale vise à trouver des réponses à ces questions, à combler les lacunes de la recherche sur les textiles et les vêtements en introduisant une nouvelle méthodologie basée sur des reconstructions virtuelles en 3D, et à clarifier davantage le contexte social et culturel d'

Akrotiri lié aux tissus et aux vêtements féminins. Dans cette étude de 12 silhouettes de femmes peintes sur des fresques dans des maisons de la ville d'Akrotiri, à l'âge du bronze tardif et de quelques fragments textiles archéologiques, une approche multidisciplinaire comprenant des reconstructions virtuelles en 3D a permis d'introduire de nouveaux paramètres textiles archéologiques et d'interpréter les preuves archéologiques liées aux tissus et aux vêtements. Jusqu'à présent, les études sur les textiles archéologiques ont considéré les fragments comme des objets en soi et les analyses se sont concentrées sur leurs structures. Les aspects techniques des textiles archéologiques sont traditionnellement examinés et enregistrés sans intégrer leur contexte sociétal plus large. Les principales caractéristiques étudiées sont le matériau, la structure du fil, le sens de la torsion, le diamètre, la structure du tissage et la densité. Sur la base de ces paramètres, il est impossible de visualiser l'aspect du tissu original et son mouvement - le drapé - qui est important pour juger de l'utilisation et de la signification sociétales possibles. L'approche multidisciplinaire comprenant des reconstructions virtuelles en 3D a permis d'introduire de nouveaux paramètres textiles archéologiques et d'interpréter les preuves archéologiques liées aux tissus et aux vêtements.

L'étude des fragments de tissus archéologiques basée sur la chaîne de production et l'intégration des technologies virtuelles 3D a donc permis une étude plus approfondie des fragments de textiles archéologiques. Elle marque une rupture avec la recherche textile antérieure en ce qu'elle change complètement l'approche scientifique et la façon dont un textile peut être interprété grâce à l'introduction de nombreux nouveaux paramètres. Elle ouvre un nouveau champ pour la recherche sur les textiles archéologiques, car ils sont pour la plupart dans un état fragmentaire et détérioré, ce qui les rend extrêmement fragiles pour la manipulation et l'exposition au public. Cet état altéré empêche d'imaginer leur aspect initial et leurs caractéristiques telles que la finesse et le drapé. Heureusement, comme le démontrent les fragments textiles archéologiques d'Akrotiri, il est possible de restaurer virtuellement en 3D les caractéristiques et apparences initiales de fragments textiles carbonisés, minéralisés et congelés. Il faut souligner que les reconstructions virtuelles en 3D de fragments textiles détériorés sont basées sur des mesures et des caractéristiques provenant de matériaux dégradés, parfois sur des milliers d'années. Le degré de désintégration qui a modifié les caractéristiques initiales est inconnu, ce qui rend les reconstructions virtuelles 3D approximatives par rapport aux originaux. Par conséquent, les reconstructions virtuelles 3D de

textiles archéologiques désintégrés doivent être considérées comme des révélateurs des caractéristiques du tissu original sans prétendre au statut de copies exactes.

Il n'existe aucune tentative systématique de relier les images de vêtements féminins à des tissus et des vêtements existants. Les représentations iconographiques de vêtements féminins sur les peintures murales d' Akrotiri sont dans ce projet abordé de la même manière que les fragments archéologiques, c'est-à-dire comme des objets de tissu et de vêtement produits et non comme de simples représentations visuelles. Le caractère unique de l'étude réside dans l'analyse méticuleuse des vêtements peints du point de vue d'un créateur de couture artistique et professionnelle. La licence en arts appliqués de l'auteur, qui comprend le dessin, la peinture et la sculpture, apporte l'expertise et le sens du détail nécessaire pour à l'examen et à l'interprétation des représentations visuelles de tissus et vêtements sur les peintures murales. Un angle de recherche spécifique, s'appuyant sur les vastes expériences professionnelles de l'auteur en matière de design de luxe et de techniques de haute couture, est essentiel pour obtenir des conclusions explicites valides.

Les peintures murales montrent des impressions visuelles de tissus et de vêtements anciens qui n'existent plus mais qui étaient probablement réels. De même, les décisions et les techniques de fabrication des tissus décorés et de la structure des vêtements n'existent plus. Par conséquent, l'exploration de différentes options concernant les matériaux et les techniques de création de vêtements disponibles dans un contexte socioculturel spécifique par le biais de reconstitutions virtuelles en 3D offre de nouvelles perspectives. Les reconstructions virtuelles de vêtements en 3D ouvrent la voie à des comparaisons avec leurs représentations iconographiques, ce qui nous permet de placer les tissus et les vêtements dans un contexte historique et anthropologique plus large.

La méthodologie consiste en une quête de réponses sur chaque étape du processus de production, du choix du matériau à la couture et au drapage du vêtement. Chaque aspect et chaque étape de ce processus n'est pas isolé mais interagit avec les autres. Il est donc de la plus haute importance qu'un chercheur qui suit ce processus d'analyse des tissus et des vêtements maîtrise chaque petit détail impliqué dans la conception et la production de vêtements de luxe. Les modèles de haute couture sont toujours conçus selon ce processus et utilisent les techniques traditionnelles de couture et de décoration dans différentes combinaisons.

L'inventaire des recherches sur les matériaux possibles, les techniques de filage, de tissage, de teinture et de décoration, combiné aux vêtements féminins représentés sur les peintures murales, ont fourni les informations nécessaires à la réflexion sur chaque étape du processus de production des tissus étudiés. Associé à une nouvelle méthodologie d'étude des tissus archéologiques, cela a permis une réflexion approfondie sur l'utilisation des matériaux, des techniques, des coupes de vêtements et des silhouettes.

Les connaissances et les réflexions d'une professionnelle de la couture, combinées aux reconstructions virtuelles en 3D, ont prouvé que les tissus et les vêtements sont créés grâce à un large éventail de compétences artistiques et techniques en matière de création de tissus et de vêtements, avec un répertoire pictural créatif et étendu.

L'intégration de reconstructions visuelles 3D basées sur les analyses opérationnelles de la chaîne de production des tissus et des vêtements est une nouvelle réalité et offre de nouvelles perspectives pour l'enseignement et la recherche sur les textiles et les vêtements. Dans le contexte du statut attribuable aux reproductions virtuelles ou physiques 3D de textiles et de vêtements, il est de la plus haute importance et indispensable que le chercheur ait des connaissances professionnelles et approfondies de la production de tissus et de vêtements.