

# **NORMALISATION DES DESSINS D'OBJETS ARCHÉOLOGIQUES**

**POUR LES PUBLICATIONS DE LA DIRECTION DES  
MONUMENTS ET DES SITES DE LA RÉGION DE  
BRUXELLES-CAPITALE**

**Bruxelles  
2009**



## Note liminaire

Le dessin est en fait un mode d'expression (au même titre qu'une description ou une photographie) dont le seul but est de communiquer à d'autres ce que l'on a vu.

Ce but est aussi la condition nécessaire pour aboutir à l'exécution d'un dessin archéologique valable.

Il est en effet indispensable de bien voir les choses avant de vouloir exprimer graphiquement de la manière la plus objective et la plus claire possible ce qu'on a vu et ce que d'autres devront voir.

On ne dessine correctement que ce que l'on a bien vu.

La fonction essentielle d'un dessin est de définir la nature de l'objet tout en donnant une description aussi précise que possible.

On évitera la surabondance des symboles qui permettent au dessin de "tout dire", mais le rendent par la même occasion illisible.

Les pages qui suivent représentent la synthèse des différents types d'objets que l'on rencontre dans des fouilles archéologiques. Il est présenté de telle façon qu'il puisse servir de code au dessinateur et d'une manière plus générale aux archéologues.

Bien entendu, la normalisation a ses limites, on ne peut aborder tous les problèmes et les cas particuliers qui peuvent se présenter.

Le but est donc de fixer les règles essentielles et de les codifier.

C'est ensuite à l'archéologue et au dessinateur, qui rencontreront des cas d'espèces non traités ici, de réaliser leurs représentations graphiques dans le même esprit logique que le reste du code.

La finalité du dessin d'objet archéologique est de rendre graphiquement ce que la photographie ne peut faire, il permet aussi (grâce à cette méthodologie) de servir de référent et de point de comparaison avec le même dessin d'objet publié ailleurs.

# GÉNÉRALITÉS

La définition graphique complète d'un objet comprend des vues qui se composent comme suit :

la **vue principale**,

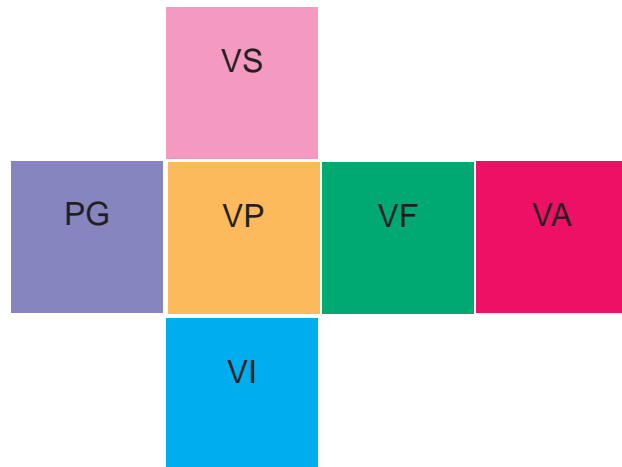
la **vue de face**,

le **profil gauche**,

la **vue arrière**,

la **vue inférieure** (de dessous),

la **vue supérieure** (de dessus).



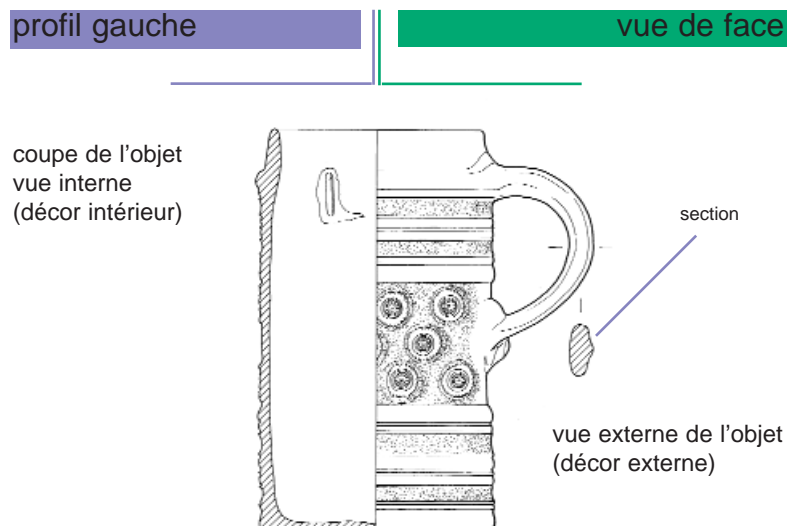
Le choix des vues est presque constant : une vue principale composée d'un profil gauche et une vue de face avec, si nécessaire, une vue supérieure ou inférieure. Le dessin est la projection en deux dimensions (plan) d'un volume en trois dimensions.

La **vue principale** est celle qui définit le mieux les caractéristiques de l'objet. C'est à partir d'elle que s'organisent les vues complémentaires. Le choix des vues doit rester homogène à l'intérieur d'une même série d'objets.

Pour toutes les céramiques et les verres, on prendra la vue principale et on la divisera en deux : à gauche, le profil gauche (coupe de l'objet et vue interne), à droite, la vue de face (vue externe de l'objet).

La section est une tranche de l'objet pratiquée selon un axe défini : son contour est donc celui de l'objet là où passe cet axe. L'axe de la section est indiqué par deux tirets (5 mm de longueur) de part et d'autre de l'objet. Cet axe doit être perpendiculaire à l'axe de l'objet à l'endroit où se situe la section.

## Vue principale



## LE DESSIN AU CRAYON

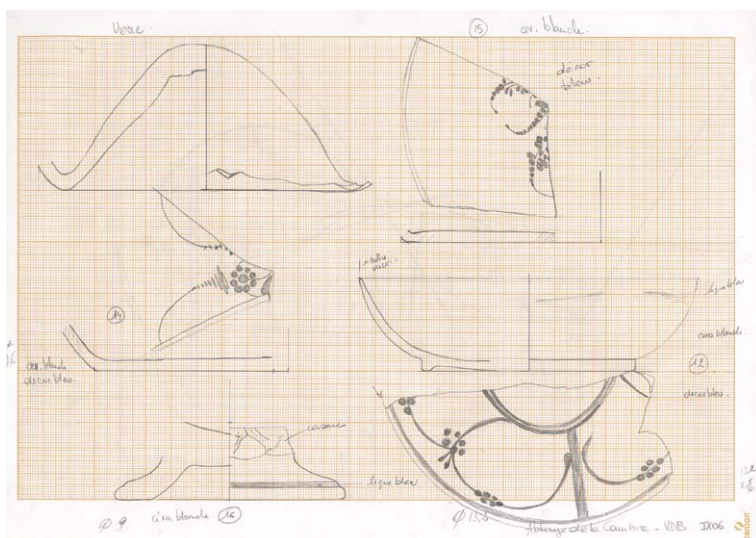
### Céramique et verre

Les dessins seront réalisés à l'échelle 1/1 (pièces complètes et tessons) sur papier millimétré.

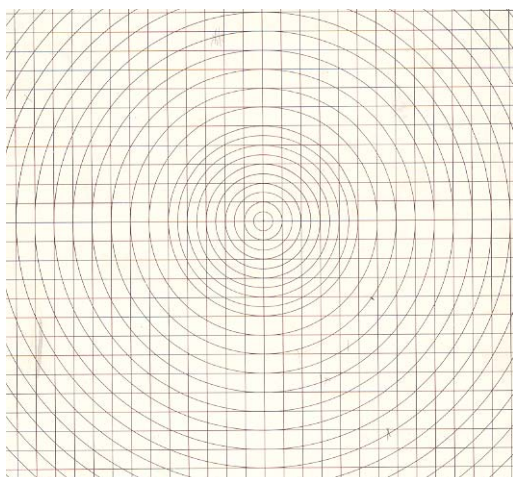
Le profil de la pièce sera fait à gauche, le côté face (ou profil droit) sera mis à droite (cette règle est valable pour toutes les céramiques et les verres).

Sur la feuille de dessin on

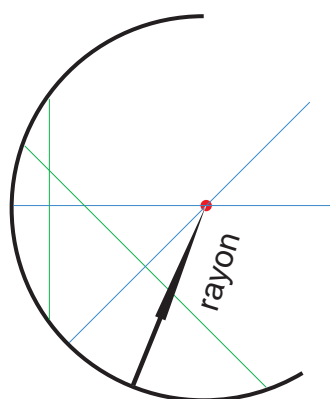
indiquera : le nom du site, le numéro de référence de l'objet, l'échelle, la matière (grès, fer, etc.), le nom du dessinateur et la date.



### Méthodes pour trouver le rayon d'un objet



Cible imprimée

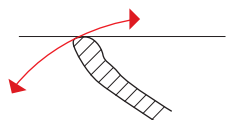


#### Croisé d'angle droit

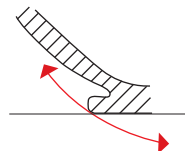
- tracer une **ligne** (corde) qui touche la circonférence
- tracer une **perpendiculaire** à angle droit au milieu de la **ligne**
- répéter l'opération avec une ligne qui coupe la première
- le **point** de jonction des 2 perpendiculaires indique le centre

### Méthode pour trouver l'inclinaison d'un objet

bord

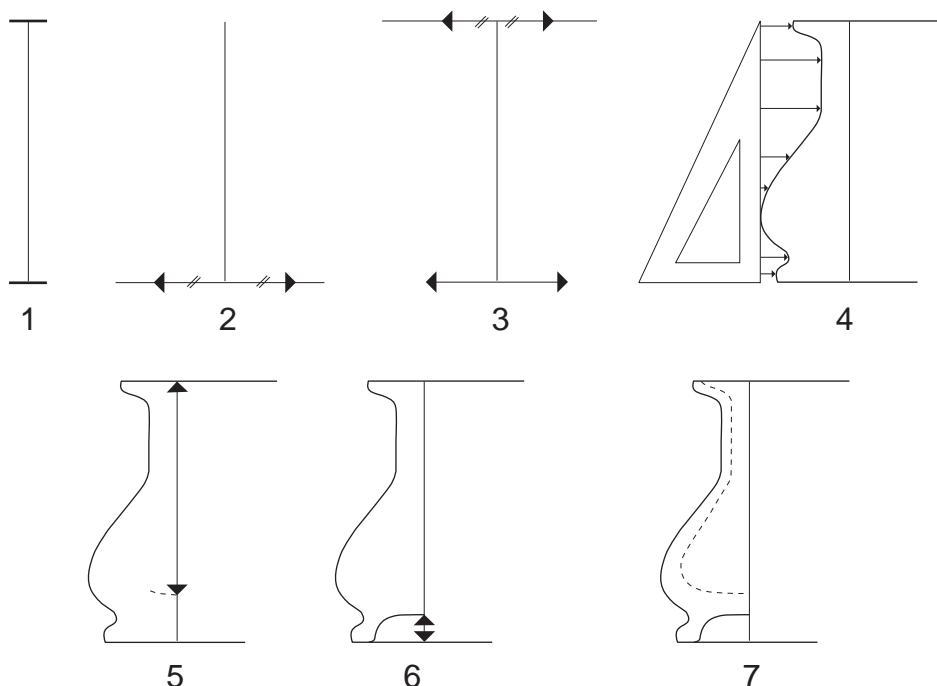


base



La méthode la plus facile ne nécessitant aucun calcul savant est celle du test de la lumière. Placer votre tesson (bord ou base) sur la table à dessin et faites-le pivoter ou rouler. Tant que la lumière passe entre la table et le tesson c'est que l'inclinaison est mauvaise, diminuer au maximum le flux de lumière et votre inclinaison sera plus exacte. Maintenir votre tesson dans la bonne inclinaison avec de la plasticine, prendre les points de repère avec la toise pour commencer le dessin du tesson.

## Étape pour la réalisation d'un dessin d'objet complet



1. hauteur totale (permet de tracer l'axe vertical)
2. diamètre extérieur de la base (= l'axe vertical devient la médiane)
3. diamètre extérieur de l'ouverture
4. joindre les différents points pris par rapport à la toise (utilisation du conformateur)
5. profondeur intérieure du récipient
6. profondeur intérieure du pied s'il est évidé
7. épaisseur de la paroi (plusieurs points pris avec le compas d'épaisseur)

## Spécificité par type d'objet

### Céramique

Les objets (complet ou semi-complet) ayant une **anse** seront dessinés avec celle-ci à droite, s'il y en a deux, elles seront mises de chaque côté, quand l'**anse présente une décoration** ou des pincées aux doigts fortement marquées, elle sera aussi dessinée de face. Quand on a un tesson avec une anse on dessine le profil gauche + l'anse + la section de l'anse, le tout du côté gauche.

Si la pièce présente un **bec verseur**, celui-ci sera mis au milieu (ligne médiane) et représenté du côté face; si le bec est à l'opposé de l'anse (s'il y en a une), le bec sera dessiné du côté profil gauche (en vue de face).

Dans le cas de **tripode** (trois pieds), il n'y aura pas de ligne de base.

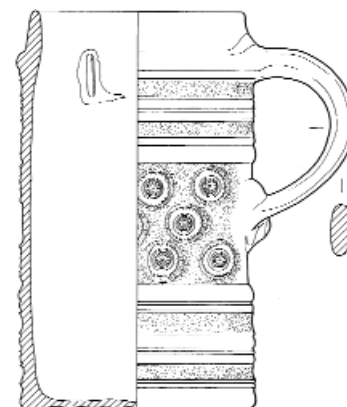
Dans le cas des **assiettes, plats**, etc. on fera comme pour les vases; si l'assiette est décorée, on fera une vue supérieure.

Quand la pièce est incomplète, le **tesson** est laissé ouvert, sans points de suspension.

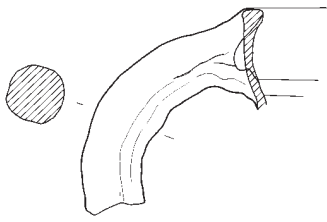
Lorsque c'est possible, il est permis de rejoindre deux fragments par des tirets.



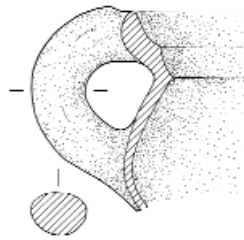
Exemple de dessin à ne pas faire, la perspective est **INTERDITE** dans le dessin d'objet archéologique.



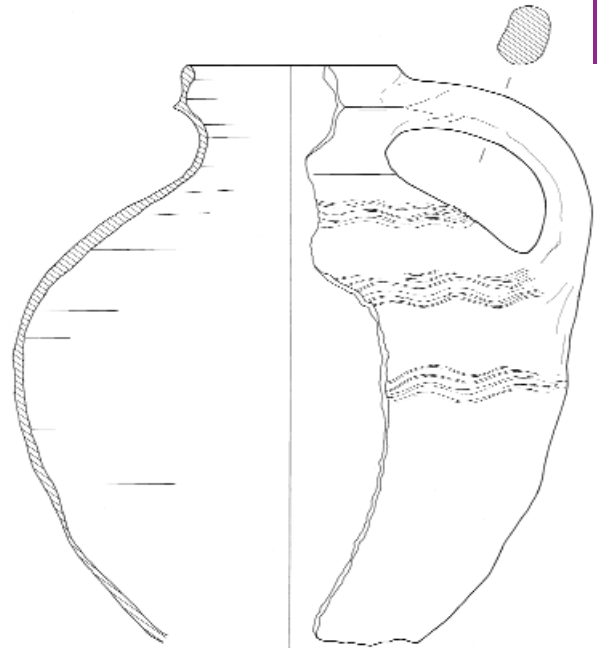
Objet complet à une anse



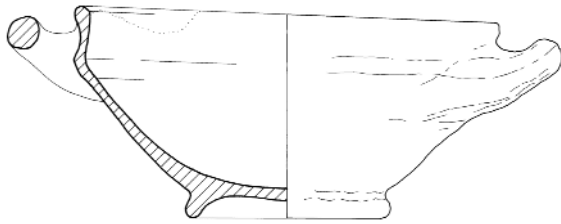
Tesson avec une anse (enfoncement du profil dans l'anse)



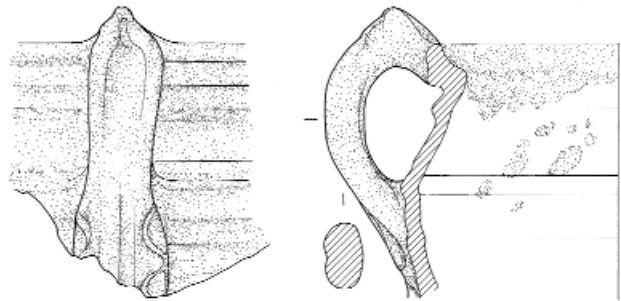
Tesson avec une anse



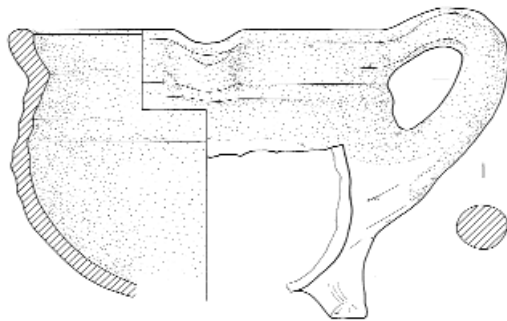
Objet semi-complet à une anse et décor sur la panse



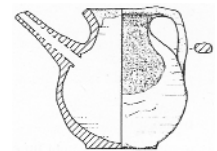
Objet complet à deux anses



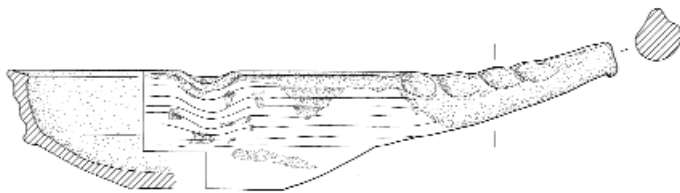
Tesson avec une anse dont celle-ci est décorée



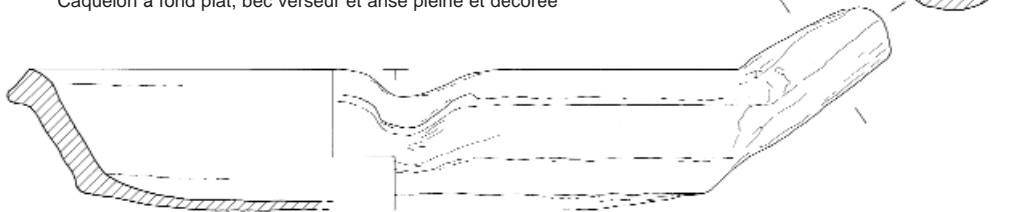
Fragment de tripode avec bec verseur et anse



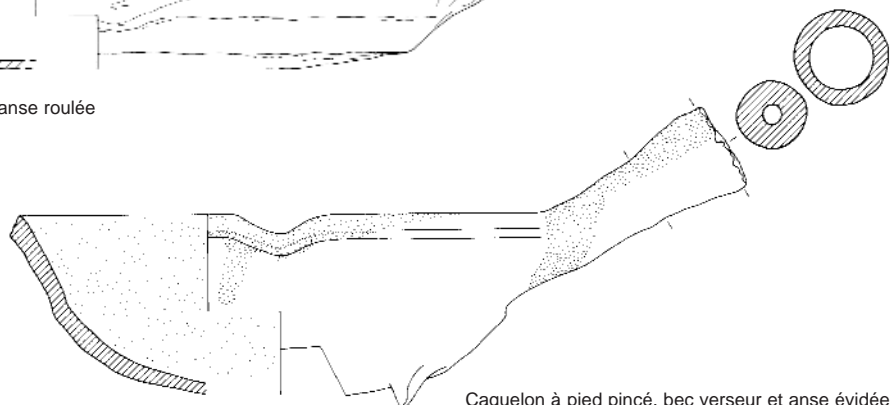
Pot avec une anse et un bec verseur à l'opposé



Caquelon à fond plat, bec verseur et anse pleine et décorée



Poêle à fond plat, bec verseur et anse roulée



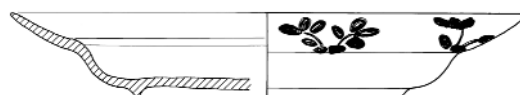
Caquelon à pied pincé, bec verseur et anse évidée

Les **tessons** ayant une grandeur suffisante pour trouver leur diamètre seront dessinés uniquement du côté profil avec la ligne du bord et la ligne médiane qui indique le rayon du vase ; si le tesson présente un décor externe, la vue de face sera également dessinée et la forme sera fermée.

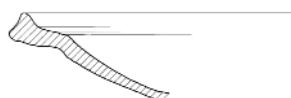
Quand le **tesson** est trop petit, on ne fera que le profil gauche et la ligne du bord qui aura une longueur de 5 cm maximum (cette mesure doit être la même pour toutes les pièces dont on n'a pas le diamètre).

Si le tesson fait partie de la panse (ni bord, ni fond), on dessinera la vue principale et le profil gauche.

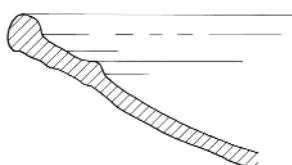
Pour les **décor**s la priorité absolue est donnée à la clarté et à l'exactitude ; plus un décor est complexe, plus le dessin doit être complet. La préférence est accordée au rendu en noir (aplat, pointillé, hachure, etc.), quelle que soit la technique employée pour le décor. On n'utilisera les trames qu'à partir du moment où le décor est très complexe. Si l'objet a un **décor interne** celui-ci sera dessiné du côté profil gauche, si **décor externe**, il sera fait du côté face (profil droit).



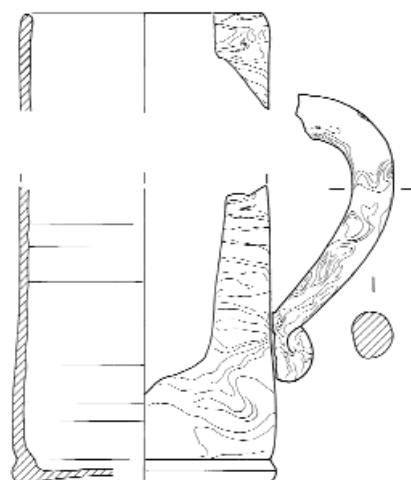
Tesson d'assiette décorée à l'intérieure et à l'extérieure



Tesson de bord avec diamètre



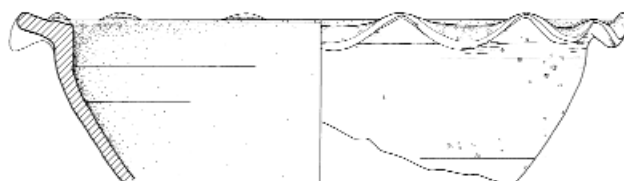
Tesson de bord sans diamètre précis



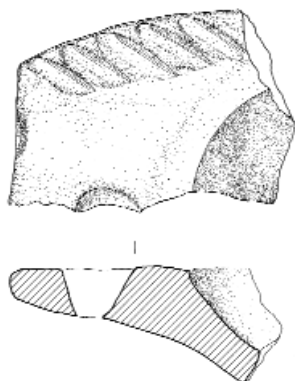
Deux fragments joints par des tirets



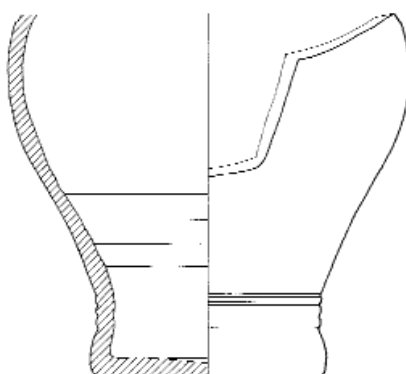
Tesson de bord sans diamètre précis et début de bec verseur



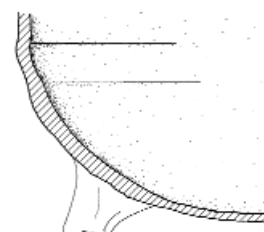
Tesson de bord avec ondulation



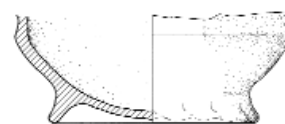
Tesson de bord de lèche-frite avec perforation et décor



Tesson de fond à base plane



Tesson de fond avec pied (type tripode)

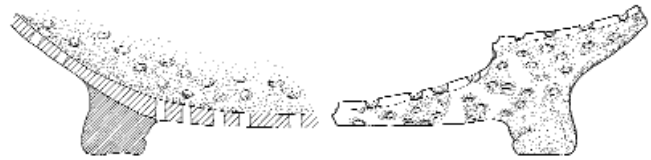


Tesson de fond annulaire légèrement pincé

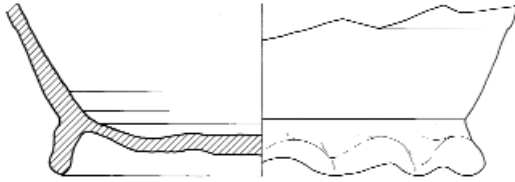




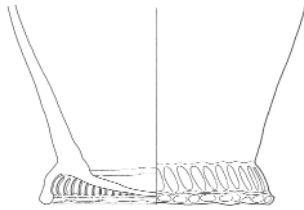
Tesson de fond avec pied pincé



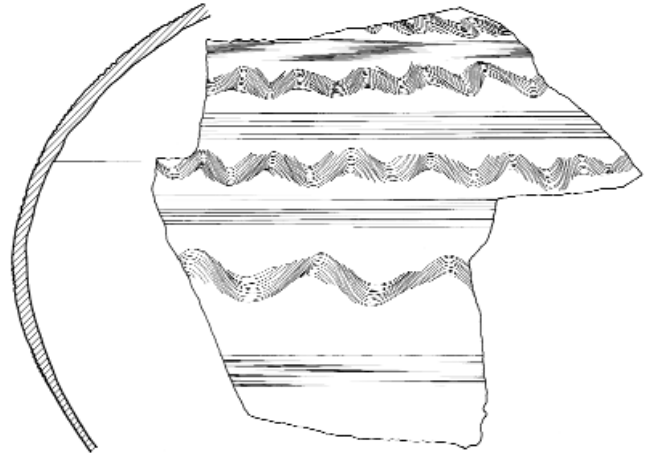
Tesson de fond de passoire avec pied



Tesson de fond annulaire fortement pincé.



Tesson de fond annulaire fortement pincé, décor interne de l'anneau.



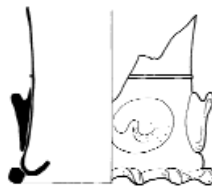
Fragment de panse décor externe.

## Verre

Les verres auront les mêmes conventions (profil gauche et vue de face) que la céramique, à l'exception des verres à jambe « façon de Venise » et les verres présentant une particularité; pour ces derniers, on fera une vue complète et le profil gauche de la pièce. Le profil sera noir plein.



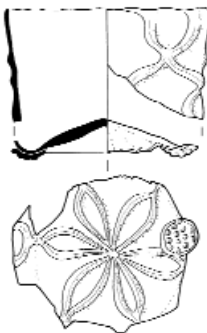
Tesson de verre (bord)



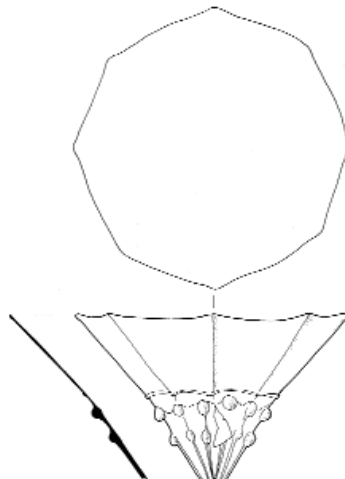
Tesson de verre (fond)



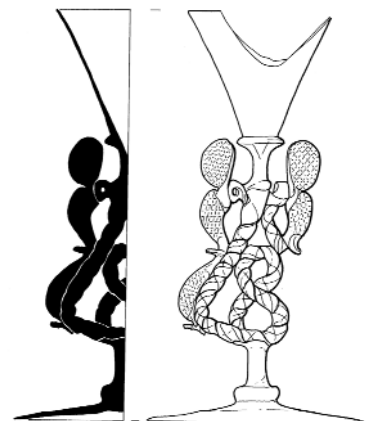
Jambe de verre (vue supérieure et section)



Verre (bord et fond), les 2 pièces sont jointes par des tirets et vue inférieure



Corolle octogonale d'un verre (profil gauche, vue principale, vue supérieure)

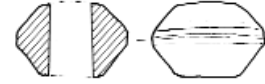


Verre à serpent et ailettes « façon de Venise » (profil gauche et vue principale)

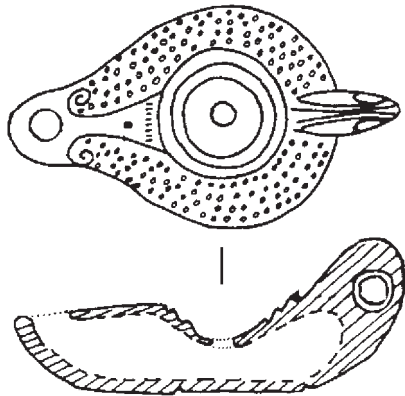
## Pipe et petit objets en terre

Pour les pipes, les pastilles, les petits Jésus, les plaquettes, les patacons, le dessin se fera à l'échelle 1/1 ou 2/1.

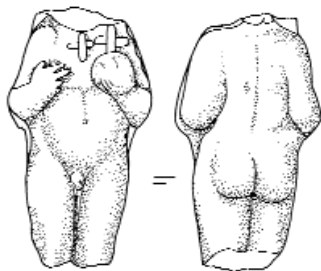
Quand une pipe est complète (fourneau et tuyau), on la dessinera en position horizontale; si c'est un fragment du tuyau, on le mettra verticalement. Si la pipe présente un poinçon sur le talon ou un décor sur le tuyau, il sera dessiné à l'échelle 2/1. On fera un rendu de la matière en utilisant du pointillé ou des hachures.



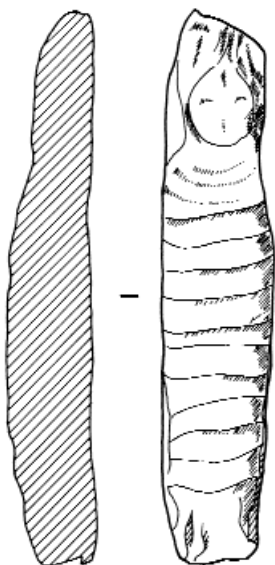
Fusaïole en terre cuite (vue principale et section)



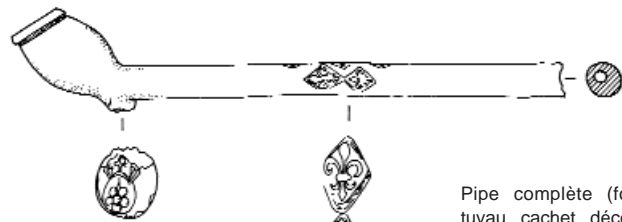
Lampe à huile (section et vue supérieure)



Figurine (petit Jésus) en terre à pipe



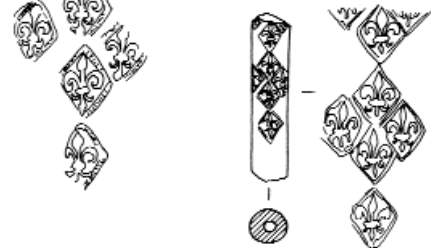
Figurine en terre à pipe



Pipe complète (fourneau, tuyau, cachet, décor sur le tuyau et section)



Fourneau de pipe et poinçon



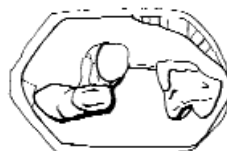
Tuyau de pipe décoré



Fourneau de pipe et section



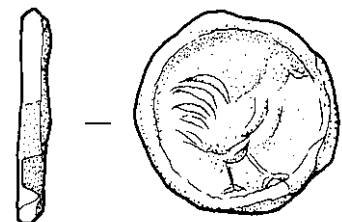
Rondelle en terre cuite



Socle de statuette en terre cuite



Figurine (tête) en terre cuite



Patacon en terre à pipe

## Mobilier non céramique (bronze, fer, or, argent, etc.)

Pour les objets non céramiques on utilisera le schéma suivant :

vue supérieure  
 profil gauche    vue principale    profil droit    vue arrière  
 vue inférieure

Les dessins seront réalisés à l'échelle 1/1 si la grandeur le permet, sinon ils seront agrandis au double, sur papier millimétré. La pièce sera dessinée en vue principale.

La vue arrière et les profils se feront si la pièce présente un intérêt (voir avec l'archéologue).

La section sera prise à l'endroit le plus judicieux ; dans le cas d'une pièce difforme il en faudra plusieurs.

L'orientation des objets varie en fonction de leur utilisation :

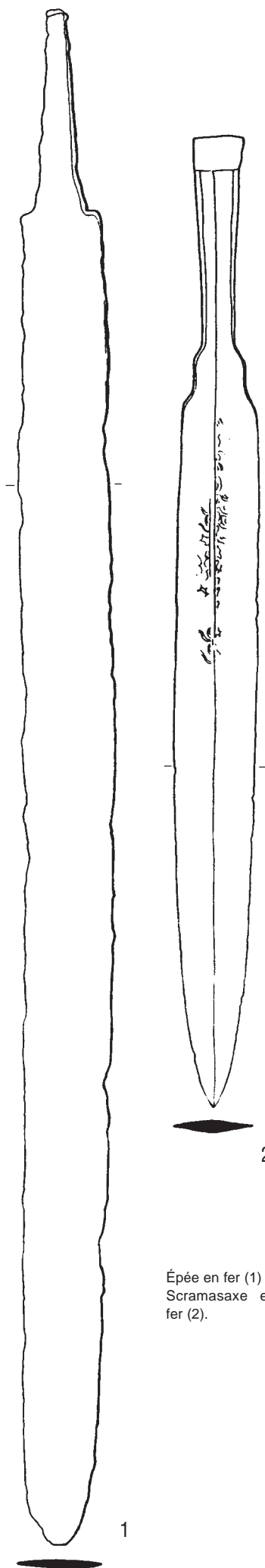
Cuillère : verticale, cuilleron vers le haut ;

Boucles de chaussure ou de ceinture : horizontale ;

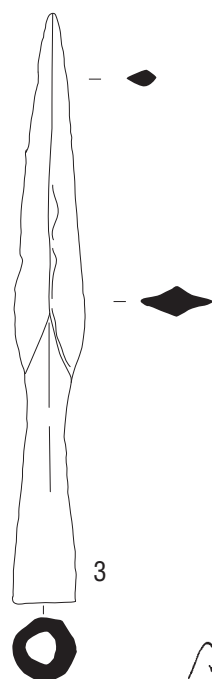
Hache, tranchet, burin, ciseau, gouge, foret, aiguilles, épingle : verticale, le tranchant ou la pointe vers le bas ;

Couteau, scie, faucille, poignard : horizontaux, la pointe à gauche et le tranchant vers le bas ;

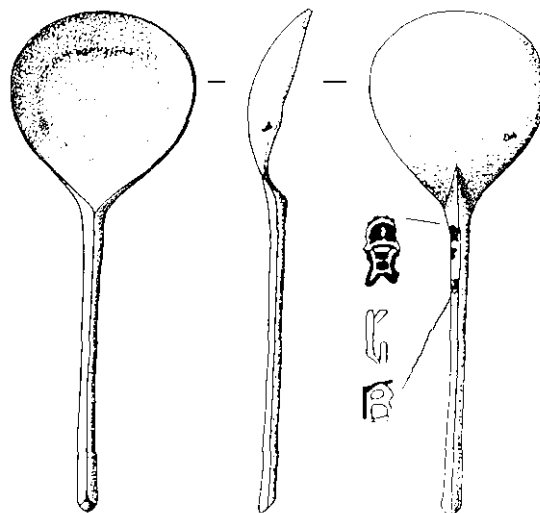
Épée, scramasaxe : verticale, la pointe vers le bas ; fer de lance et pointe de flèche : verticale ; pointe vers le haut.



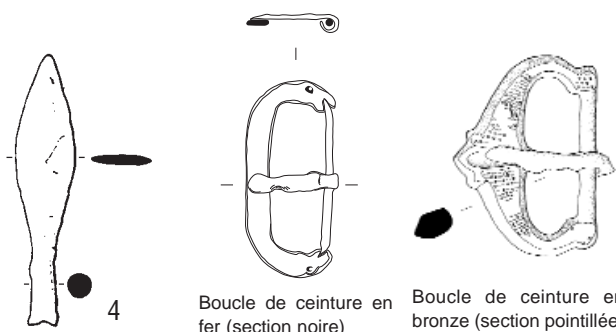
Épée en fer (1) ;  
 Scramasaxe en fer (2).



Fer de lance (3) ;  
 pointe de flèche (4)



Cuillère avec marque (2/1) sur le manche

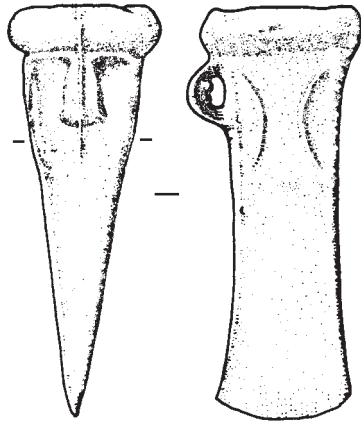


Boucle de ceinture en fer (section noire)

Boucle de ceinture en bronze (section pointillée)



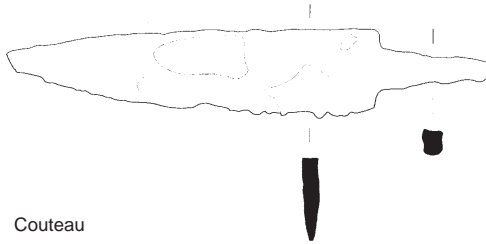
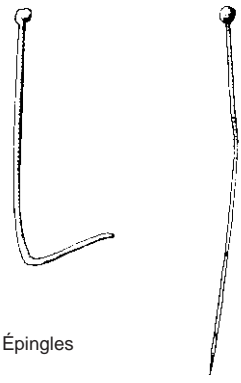
Tranchet



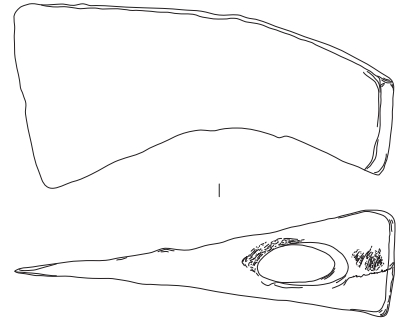
Ciseau



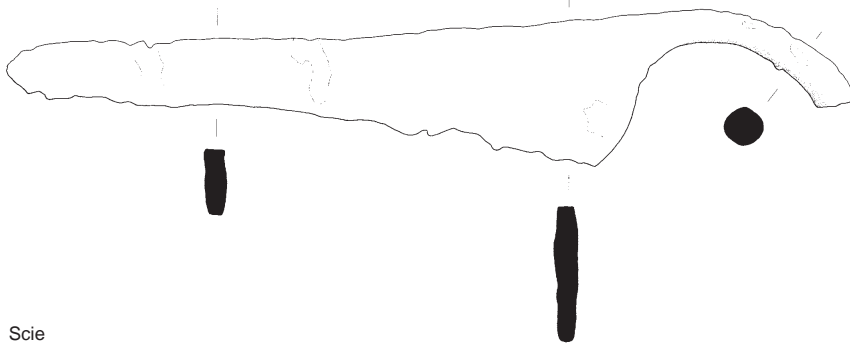
Épingles



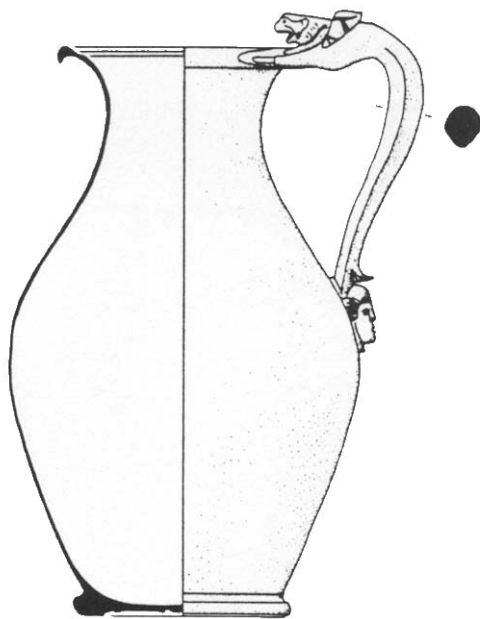
Couteau



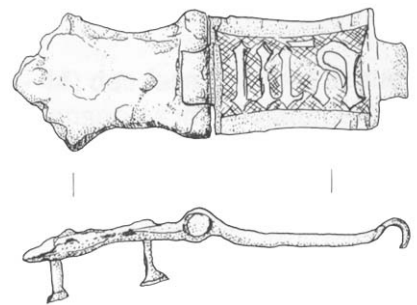
Hache



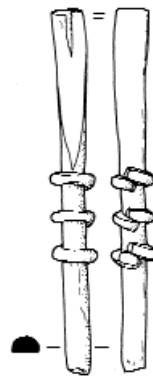
Scie



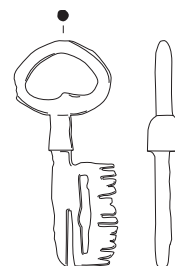
Vase en bronze



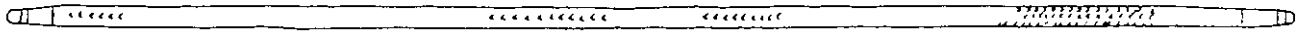
Garniture ou fermoir de livre



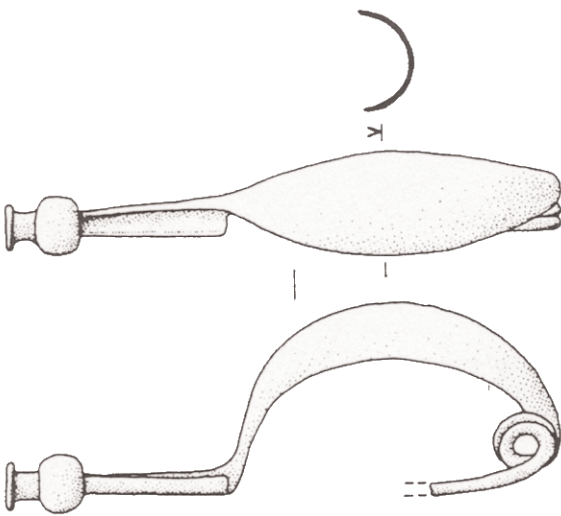
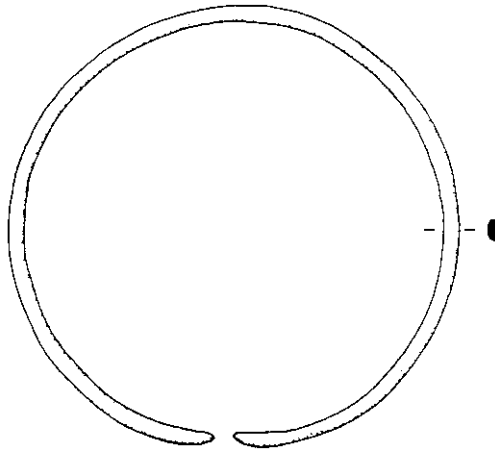
Petit cylindre



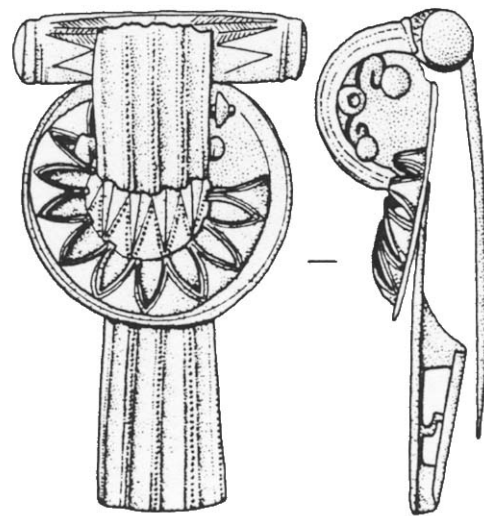
Clé



Bracelet avec décor



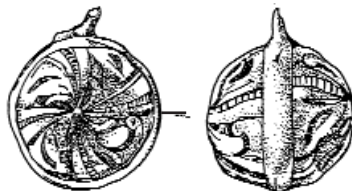
Fibule protohistorique (position à l'horizontale)



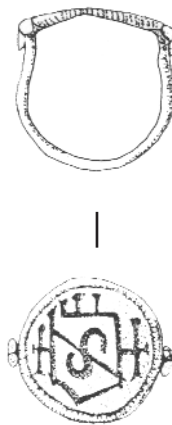
Fibule romaine (position verticale)



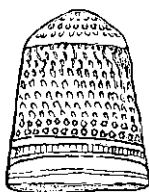
Bouton décoré



Perle en argent



Bague mérovingienne



Dé à coudre



Monnaie (dessin)



Monnaie (photographie)

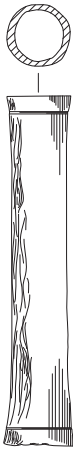
## Mobilier non céramique (bois, os, ivoire, corne, pierre)

Les dessins seront réalisés à l'échelle 1/1 si la grandeur le permet, sinon ils seront agrandis au double, sur papier millimétré.

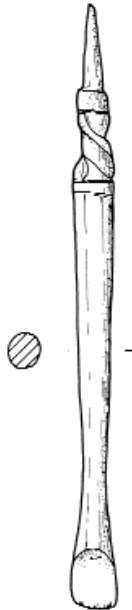
La pièce sera dessinée en vue principale.

La vue arrière et les profils se feront si la pièce présente un intérêt (voir avec l'archéologue).

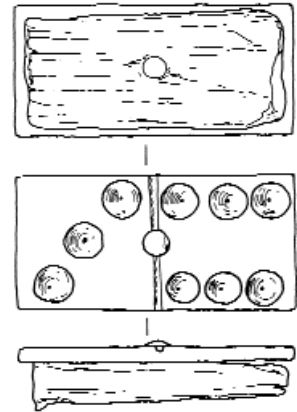
La section sera prise à l'endroit le plus judicieux ; dans le cas d'une pièce difforme il en faudra plusieurs.



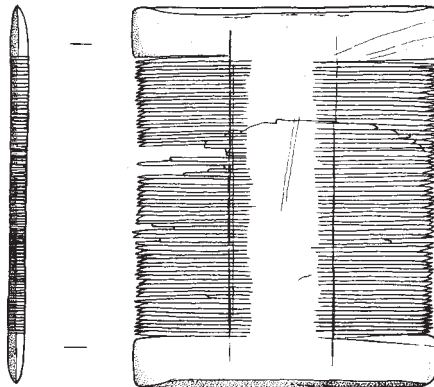
Élément de charnière en os



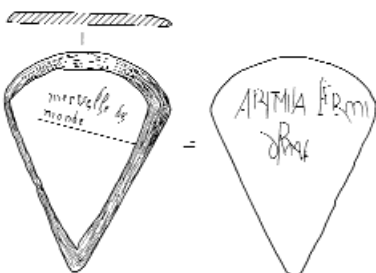
Petite spatule en bois



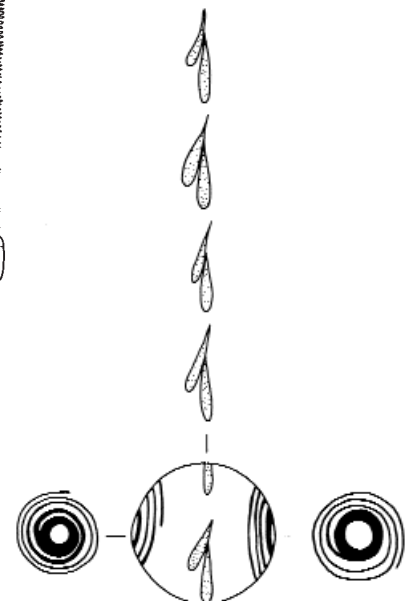
Domino en bois



Peigne en os



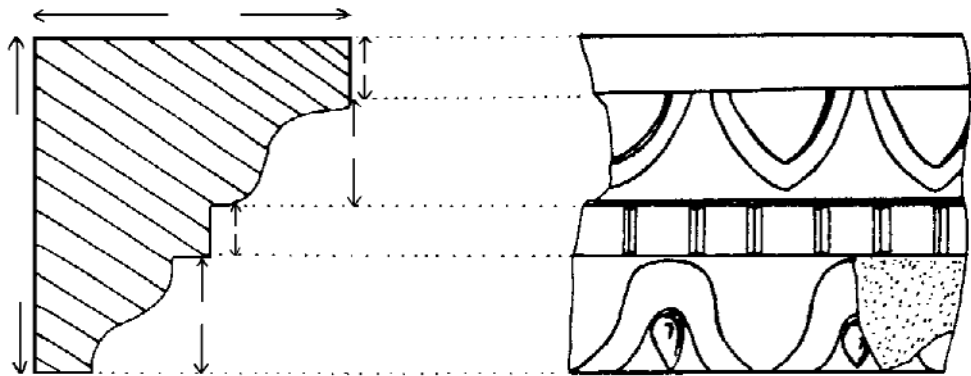
Objets en schiste



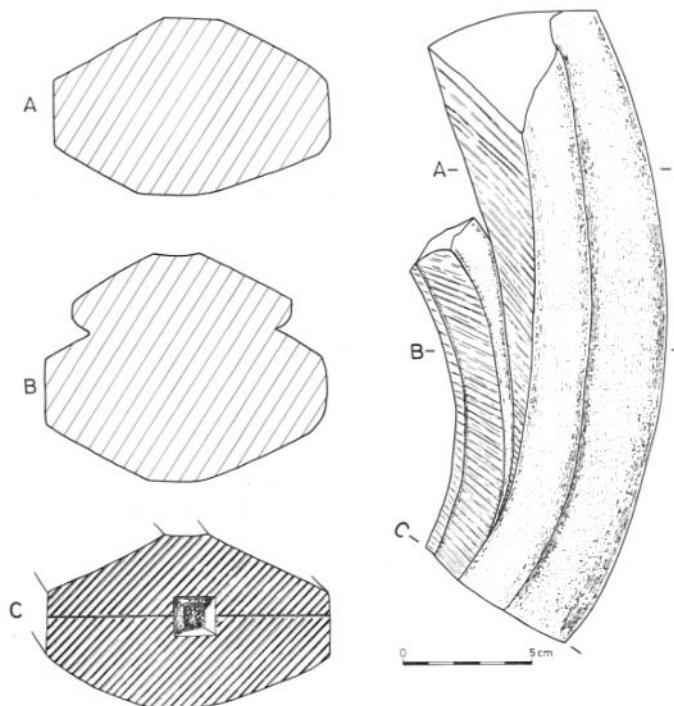
Bille en pierre décorée

## Fragments architectoniques (moulure ornementale, fragment de chapiteau, pierre)

Les dessins seront réalisés à l'échelle 1/1 si la grandeur le permet sinon ils seront réduits à 1/2 ou 1/4, sur papier millimétré. Une vue principale et une section seront faites en rapport avec l'échelle définie.



Élément d'architecture

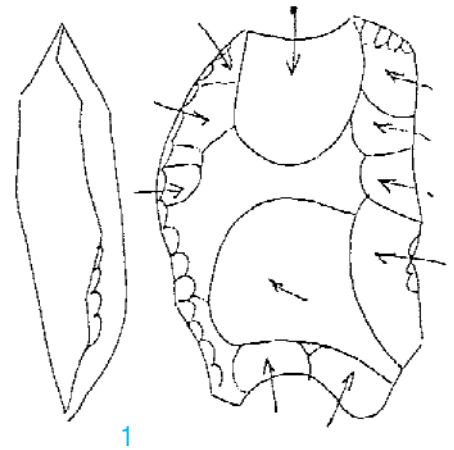


Élément d'architecture, les sections sont localisées sur l'objet

## Silex

Les **silex** seront dessinés à l'échelle 1/1 ; on fera une vue avant et arrière si le silex est taillé des deux côtés, une vue du profil dans certain cas. On indiquera le négatif du bulbe de percussion avec le sens du coup au moyen d'une petite flèche, les parties non taillées seront représentées à l'aide d'un ombrage au pointillé (cortex ou gangue de calcaire).

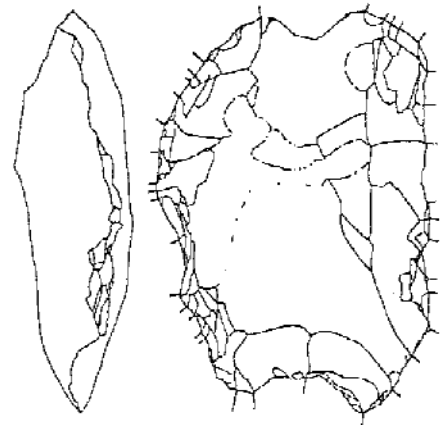
Le dessin de silex est très réglementé : il faut se plier aux conventions des préhistoriens pour leur réalisation.



1

### Étapes de la réalisation d'un dessin

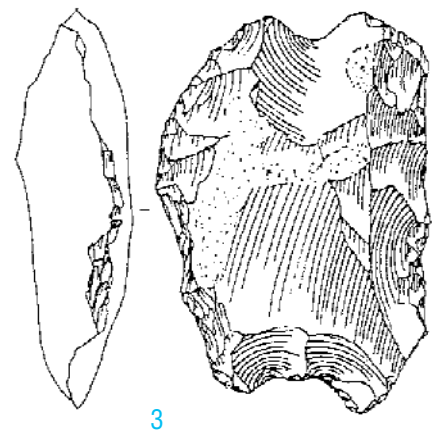
- 1: croquis, choix des vues et orientation des enlèvements
- 2: dessin au crayon, réalisation des contours et des nervures
- 3: dessin à l'encre avec des hachures valorisantes



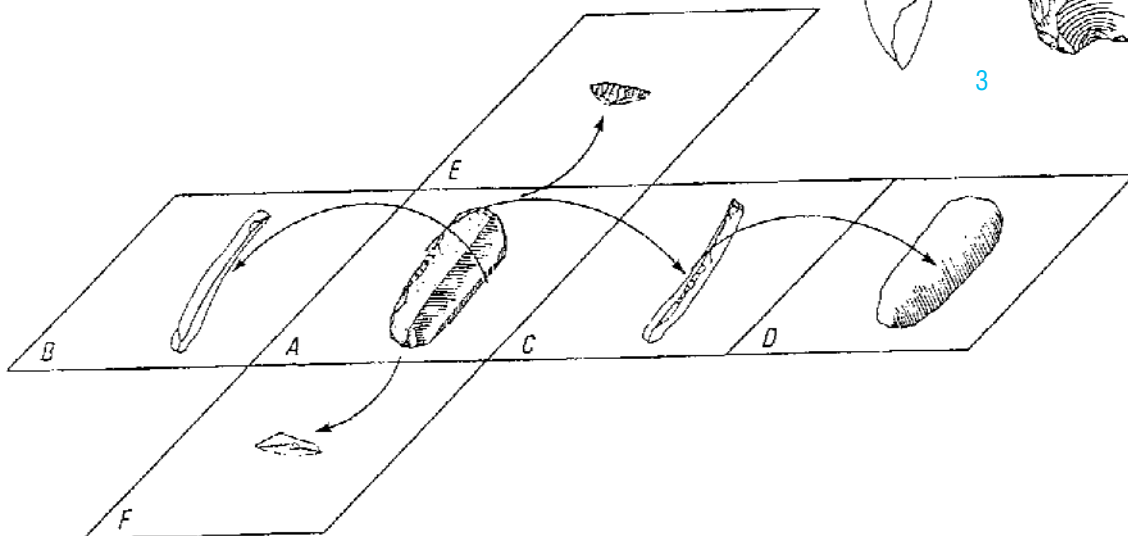
2

### Vues descriptives d'un silex (à la française)

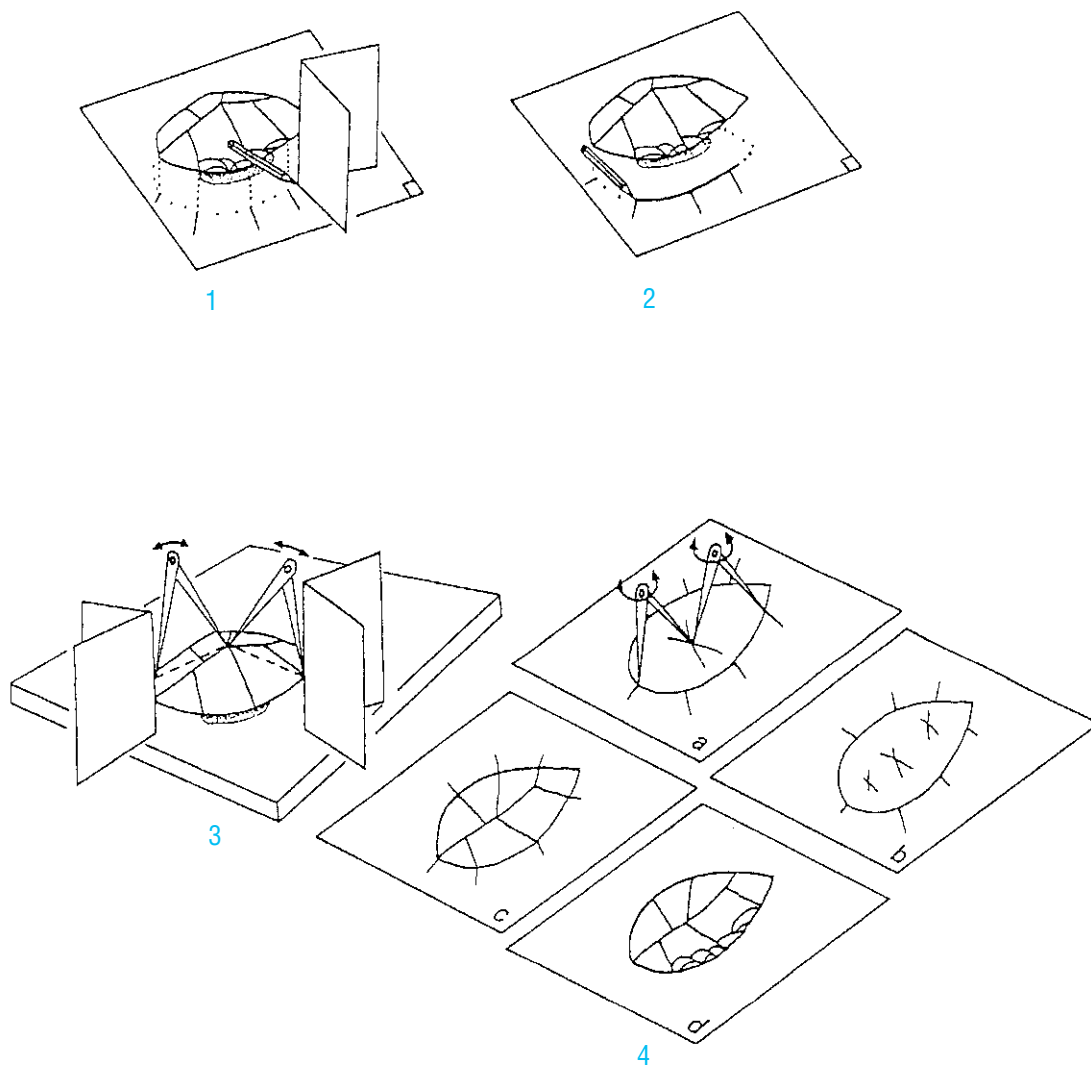
- A: vue principale ou vue de face
- B: vue de l'objet par la droite et rabattue à gauche (profil droit)
- C: vue de l'objet par la gauche et rabattue à droite (profil gauche)
- D: vue de dos
- E: vue de la partie distale ou apicale (vue du haut)
- F: vue de la partie proximale ou basale (vue du bas)



3





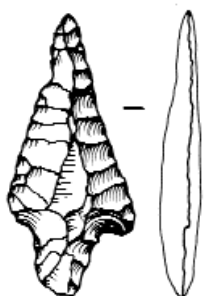


## Réalisation du contour et des nervures

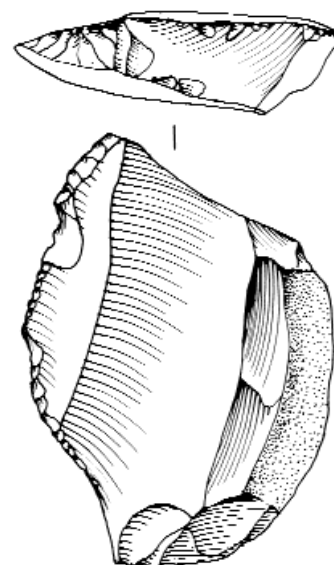
- 1: projection orthogonale des points du contour de l'objet
- 2: vue de l'objet par la droite et rabattue à gauche (profil droit)
- 3: dessin des nervures

## Prise des mesures sur l'objet

- 4: report des mesures des nervures sur papier
  - a: report au compas d'un point
  - b: report des points caractéristiques
  - c: dessin des principales nervures
  - d: dessin des retouches

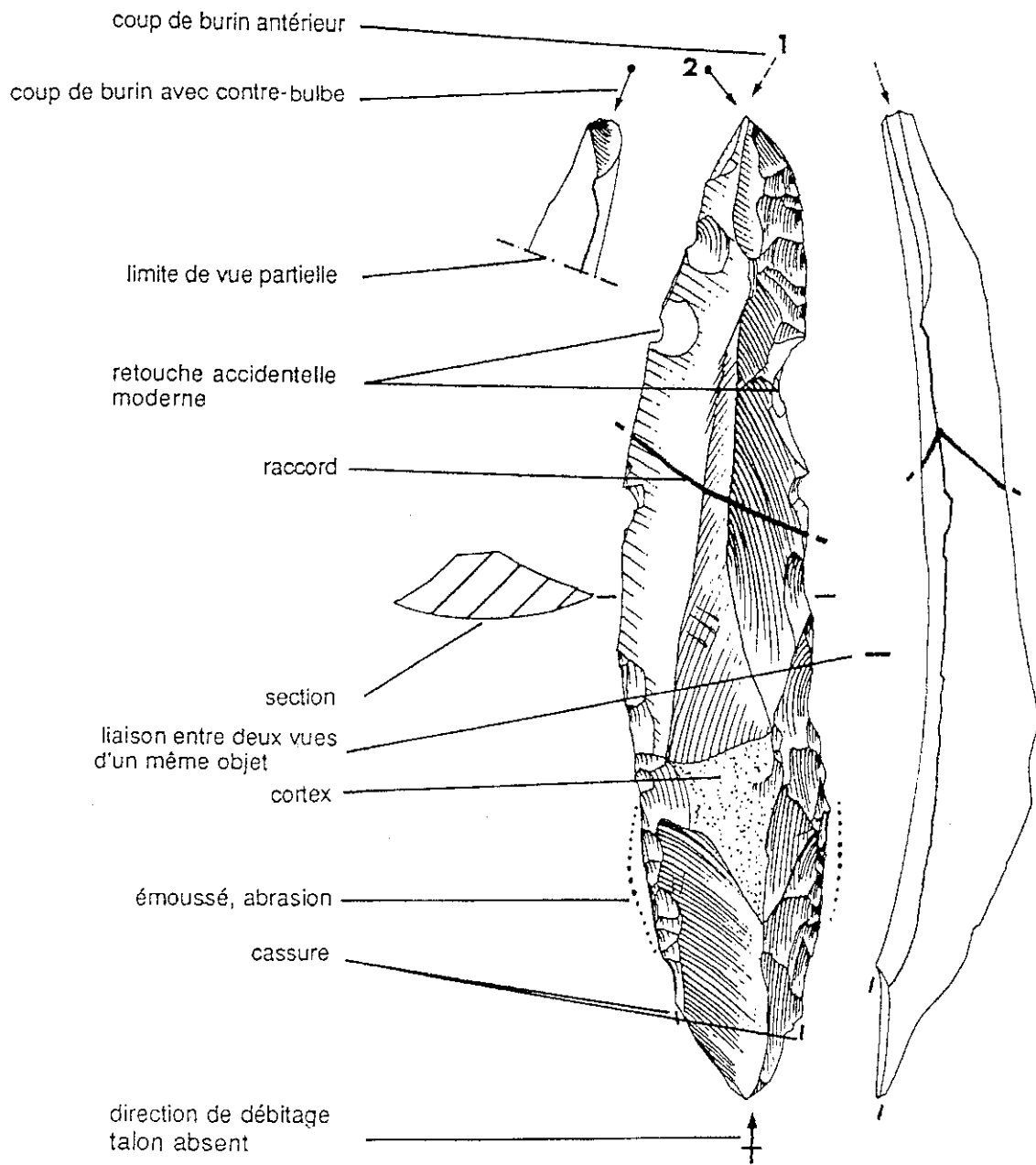


Pointe de flèche à pédoncule et ailerons



Éclat à tranchant denticulé

## Illustration des principaux symboles



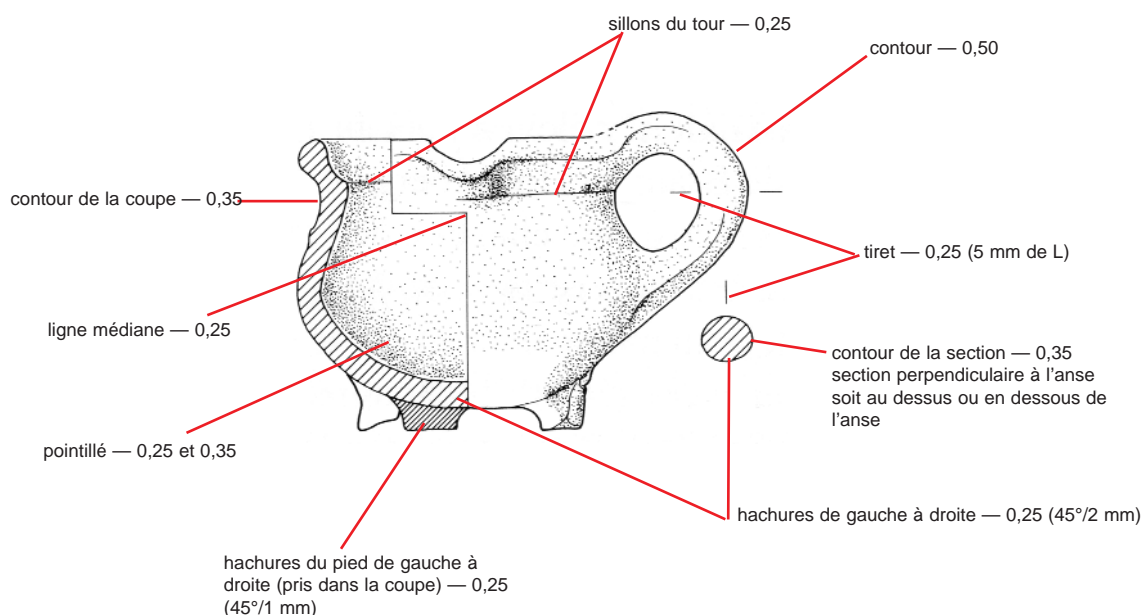
## LE DESSIN A L'ENCRE

La mise au net du mobilier archéologique se fera sur papier-calque ou sur film polyester. Le dessin sur ordinateur peut être fait, si l'on maîtrise très bien l'outil informatique. Il ne peut pas y avoir de différence entre la main et la machine.

Pour dessiner sur du film, il faut au préalable une préparation avec de « la poudre de préparation » Rotring et des Rotrings **rapidograph F**, ainsi que les cartouches adhoc. Dans le dessin archéologique il faut faire abstraction de la couleur, tous les dessins seront traités en noir et blanc. On utilisera le moins possible la trame mécanique ; si son utilisation est indispensable, utiliser une trame au motif espacé (attention à la réduction).

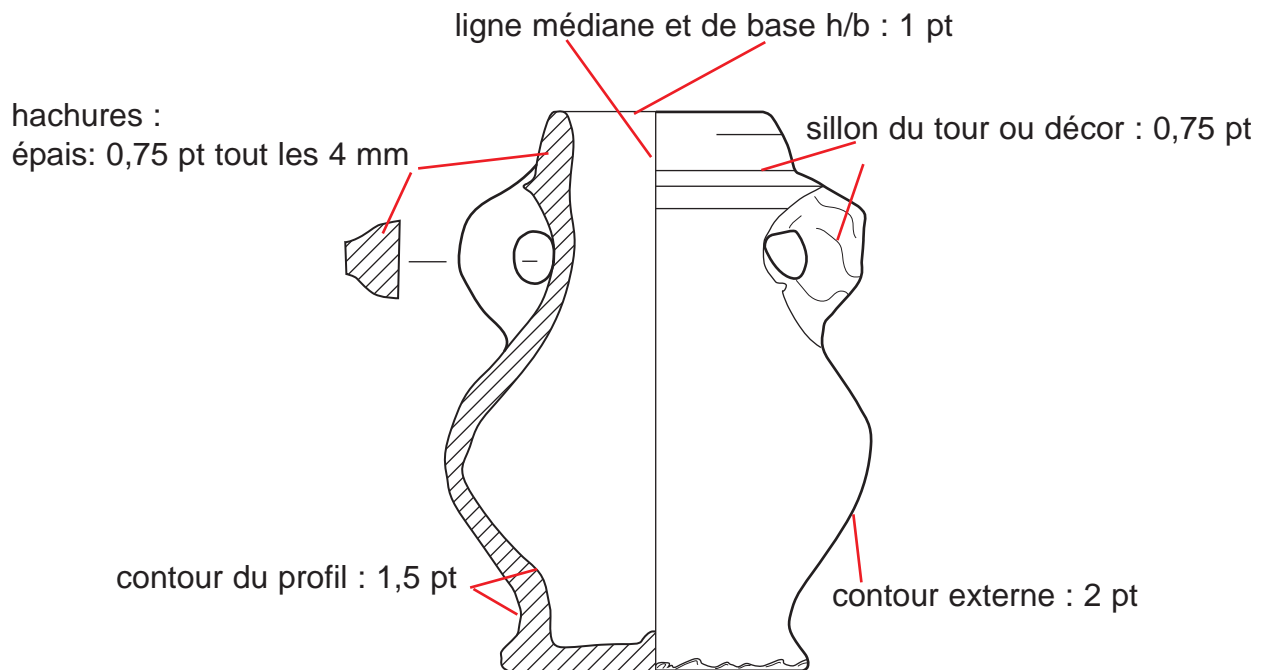
Les lignes de construction (bord, médiane et base) ainsi que les traces des sillons du tour seront tracés à la latte et iront jusqu'à la ligne médiane (quand la trace du sillon disparaît, la ligne pourra être interrompue). Dans le cas des anses, elles seront traitées en vue de face (même épaisseur de trait, même traitement de l'ombrage).

La mise au net « à la chaîne » est une méthode conseillée car elle permet un gain de temps, une mémorisation des conventions de trait et une homogénéité dans les dessins.



## LE DESSIN SUR ORDINATEUR

Le dessin de l'objet, échelle 1/1, sur papier millimétré (brouillon ou minute) est scané, il est ensuite importé dans Illustrator (DAO) pour être mis au net vectorisé. Vous trouverez les épaisseurs de trait dans l'exemple ci-dessous.



## CONVENTION DU TYPE DE TRAIT POUR LE MOBILIER ARCHÉOLOGIQUE

### Traitement des sections ou des coupes :

Céramique :

Pré, Proto et Moyen Âge : hachure

Romain : cér. commune : hachures

cér. sigillée : noir plein

Verre : noir plein

Pipe, pierre, os, bois : hachures

Fer, bronze, argent : noir plein

### Liaisons des différentes vues (petits objets) :

Vue principale et profil : un tiret — (5 mm) entre chaque vue.

Vue principale et vue arrière : deux tirets parallèles == (5 mm) entre chaque vue.

Vue principale et section : un tiret — (5 mm) de part et d'autre de l'objet.

## BIBLIOGRAPHIE

J. Prodhomme, *La préparation des publications archéologiques. Réflexions, méthodes et conseils pratiques*, Documents d'archéologie française, n° 8, 1987.

P. Arcelin, *Normalisation du dessin en céramologie*, Documents d'archéologie méridionale, Numéro spécial 1, 1979.

M. Feugère, *Normalisation du dessin en archéologie : Le mobilier non-céramique (métal, verre, os, bois, terre cuite)*, Document d'archéologie méridionale, Numéro spécial 2, 1982.

B. Van Den Driessche, *Le dessin au service de l'archéologie*, UCL, Institut supérieur d'Archéologie et d'Histoire de l'Art, Document de travail n° 5, 1975.

### Quelques adresses internet

[www.strati-concept.com](http://www.strati-concept.com)

(matériel de fouille et dessin)

[www.archeograph.com](http://www.archeograph.com)

(tutoriel et infographie axés sur le dessin et relevé archéo)

[www.archéophile.com](http://www.archéophile.com) (site général, un peu de tout)

[www.jura.ch](http://www.jura.ch) (très beau site de présentation sur l'archéo en général) site de l'INRAP

## Ombrage

La lumière sera toujours supposée venir de l'**angle supérieur gauche**, en position rasante. De ce fait, la partie la plus éclairée d'un objet est celle qui est verticale, formant un angle de 45° par rapport au plan horizontal. Le relief entraîne une diminution de l'éclairage, que l'on exprimera par un resserrement des pointillés ou des lignes.

**Grès** : uniquement des lignes (intérieur et extérieur) sauf pour les grès décorés (au bleu de cobalt ou en mauve) : ceux-ci seront pointillés.

**Céramique glaçurée** : pointillé (intérieur et extérieur).

**Céramique non glaçurée** : uniquement des lignes (décor traité avec des hachures).

**Céramique blanche** : uniquement des lignes sauf s'il y a de la glaçure (pointillé).

**Verre, pipe, pierre, os** : mélange de ligne et de point.

**Bronze** : pointillé.

**Fer** : uniquement des lignes.

**Silex** : uniquement des lignes (exception quand il y a du cortex, celui-ci se fera au pointillé).

## Taux de réduction pour la publication du matériel archéologique

Céramique, verre : 1/3

Pipe : 2/3, poinçon 2/1

Os, bois, bronze (petits objets) : 2/3 ou 1/1

Fer : 2/3 ou 1/3

Pierre, élément d'architecture : 1/3 ou 1/6

Silex : 1/1

## Montage des planches pour le mobilier archéologique

Les dessins seront assemblés en fonction de leurs catégories et propriétés (ex. la céramique ensemble, idem pour les pipes, pour les petits objets, etc.) en accord avec l'archéologue.

Si plusieurs catégories se retrouvent sur une même planche, on les séparera par une fine ligne.

Le montage des planches peut être fait sur Illustrator, QXp ou InDesign.

Le numéro de l'objet sera mis en bas à droite (Helvetica, 10 pt). On adoptera une numérotation continue des objets dans les figures : on désigne ainsi le document par un même numéro dans le texte et dans l'illustration.

L'échelle sera stipulée clairement dans la légende de la planche (on peut avoir des taux de réduction différents sur une même planche).

