

# Mise en valeur des vestiges archéologiques

## Réflexions et interrogations

Anne WARNOTTE et Marianne TINANT

---

### Préalable

Dans le cadre de ses activités, « In Situ » a développé une réflexion, relative à la problématique de la mise en valeur des vestiges archéologiques en milieu urbain, qui a suscité de nombreuses interrogations. Pour tenter d'y répondre, fédérer les connaissances et les expériences acquises sur différents sites européens s'est imposé comme un préalable incontournable. C'est ainsi qu'est né le projet APPEAR. Ce projet est financé par la Commission européenne. Il a débuté en janvier 2003 pour une durée de trois ans. Avant de l'évoquer, nous allons exposer les réflexions qui en sont à l'origine, au risque d'enfoncer des portes ouvertes. Notre propos est volontairement critique et forcément tributaire de la connaissance que nous avons d'un nombre restreint de sites mis en valeur sur le territoire européen.

### Introduction

Le développement des sites visitables, et des musées qui leur sont souvent associés, est significatif en Europe depuis ces dernières décennies, que ce soit en milieu urbain ou rural. Dans les villes, le développement de l'archéologie urbaine a généré l'ouverture de nombreux sous-sols archéologiques tandis que le milieu rural a vu naître nombre de musées de sites. Plusieurs raisons sont susceptibles d'expliquer, avec plus ou moins de pertinence, un tel essor. La réponse à un besoin identitaire croissant, lié à la dissolution des cultures locales dans le processus galopant de mondialisation et de standardisation, en est une indéniable. Cet essor correspond aussi au développement d'une forme particulière de tourisme dit « culturel » et témoigne d'une approche nouvelle d'un patrimoine longtemps négligé. Enfin, il révèle, à la lumière des évaluations économiques, que

la valorisation des sites archéologiques est susceptible d'entretenir ou d'accroître des activités rentables au travers des différents retombées commerciales, indirectes, qu'elle génère.

La prise de conscience de ces différents enjeux ainsi que la multiplication des expériences de terrain, qui en sont la conséquence directe, ont suscité des réflexions foisonnantes. Au fil du temps, elles ont généré la formation de groupes de travail dont les activités sont à l'origine de nombreux écrits scientifiques, de chartes et de textes normatifs.

Dans la pratique, la complexité du processus consistant à conserver, à mettre valeur et à rendre accessible au public les vestiges est unanimement reconnue. Cette complexité est liée à la multitude des facteurs à considérer. Ceux-ci relèvent, soit des spécificités des sites, soit de la diversité des objectifs des différents protagonistes. Au fil du temps, les projets se sont complexifiés tandis que les catégories d'acteurs se sont diversifiées et multipliées.

### Les sites

D'emblée, signalons que nous ne prenons en considération que les sites qui sont intégrés ou associés à un musée. Deux catégories peuvent être distinguées.

La première catégorie relève d'une conception qui, lorsqu'elle est possible, consiste à opter pour la dissociation du musée et des vestiges. Dans ce cas, les vestiges sont la plupart du temps laissés à l'air libre et le musée est aménagé en marge du site, à distance variable.

La seconde catégorie relève d'une conception qui consiste à opter pour la combinaison des vestiges archéologiques et d'une architecture, en l'occurrence le musée. Dans ce cas, le musée abrite les vestiges et ceux-ci sont intégrés dans le parcours muséal.

Dans un cas comme dans l'autre, les vestiges et le musée sont dotés d'équipements. Ces équipements sont plus ou moins nombreux et présentent un degré variable de sophistication.

Selon les choix opérés, la mise en valeur des vestiges archéologiques suscite diverses questions. Les réponses apportées ont inéluctablement un impact direct sur la perception du public, et indirect sur la fréquentation du lieu et ses multiples retombées. Ces interrogations relèvent de problèmes soulevés par la conservation des vestiges, par leur intégration et par leur équipement. Les interactions qui existent entre ces différents domaines rendent extrêmement délicats les choix à opérer. En témoignent la diversité et l'inégale qualité des solutions retenues.

À titre d'exemple, nous avons relevé, parmi les trois domaines évoqués, des problèmes récurrents auxquels les intervenants sont susceptibles d'être confrontés.

### La conservation

Selon que les vestiges soient couverts ou laissés à l'air libre, leur conservation pose des problèmes auxquels des solutions plus ou moins satisfaisantes peuvent être apportées. Il est reconnu aujourd'hui que, dans la plupart des cas, une conservation optimale des vestiges ne peut être atteinte en l'absence d'une enveloppe protectrice. Celle-ci n'est toutefois pas toujours envisageable. À défaut de cette enveloppe, seuls les vestiges à caractère monumental sont présentés car ils possèdent une certaine résistance aux dégradations. Dans ce cas, des interventions, pouvant nuire à l'esthétique des ruines et parfois à leur authenticité, sont pratiquées pour assurer leur stabilité et leur cohérence, tels le maçonnerie des têtes de murs, le démontage et le remontage de structures. Ces interventions confèrent aux vestiges, du moins pour un temps, une résistance aux dégradations liées notamment aux changements climatiques, au développement de la végétation, à la fréquentation du public, etc.

Même si les vestiges sont enfermés dans une enveloppe protectrice, le problème de leur conservation reste néanmoins complexe. Les paramètres d'un micro-environnement nouveau doivent être appréhendés et, dans la plupart des cas, régulés, afin de créer des conditions environnementales adéquates tant pour la conservation des vestiges, que pour l'accueil du public et le bon fonctionnement des équipements.

Face à ces problèmes, l'étude des spécificités physiques du site est indispensable. Ces spécificités sont relatives à la nature des vestiges, à la configuration du lieu et à sa situation particulière dans un environnement donné. Elles déterminent les interventions à mettre en œuvre pour lutter contre les sources existantes et potentielles de dégradation. Elles définissent la capacité du site à accueillir les aménagements indispensables pour une fréquentation quotidienne, ainsi que sa capacité à être intégré dans un contexte particulier.

### L'intégration

Le rapport établi entre le site, le musée et l'environnement joue un rôle important dans la mise en valeur des vestiges. Lorsque les vestiges sont dans le musée, ils sont intégrés au parcours du visiteur et peuvent être considérés comme apportant une réelle plus-value au complexe muséal, et inversement. Par contre, selon ses caractéristiques architecturales, le musée est variablement propice à la recontextualisation et à la réappropriation des vestiges. À l'extrême, il arrive que les vestiges soient considérés comme une opportunité pour la transformation d'un bâtiment existant ou, encore, que la construction du musée soit le prétexte à une création architecturale originale mais non adaptée aux contingences du lieu. Les vestiges risquent alors de ne plus constituer qu'un élément insolite de décor.

De façon similaire et assez curieusement, lorsque le musée est construit en marge du site, les vestiges, dont la découverte est souvent à l'origine du développement du complexe muséal, sont généralement, et de façon plus ou moins flagrante, relégués au second plan. Dans une situation extrême, le site peut paraître avoir été laissé à l'abandon. Les potentialités des vestiges sont alors sous-exploitées, le public ne se rend pas nécessairement sur le site après avoir visité le musée.

Outre la question de l'intégration « physique » du site, se pose également le problème de son intégration « sociale » ou « culturelle ». Il est banal de rappeler combien il est important d'être attentif et de répondre adéquatement aux attentes de la population pour assurer une bonne intégration d'un site dans sa vie quotidienne. À ce titre, l'association du citoyen, dès le stade des réflexions préliminaires d'un projet de mise en valeur, constitue un facteur de succès. Elle

permet également d'éviter des phénomènes de rejet.

Un site archéologique participe à donner à chaque lieu une personnalité propre. Il en est la mémoire et l'héritage. Lorsqu'il est organisé de manière à répondre aux multiples sollicitations d'une population, il est susceptible de constituer le support de son identité et peut contribuer à renforcer un sentiment profond d'appartenance et, par la même, la stabilité et la cohésion sociale. Il possède un potentiel économique important qui se concrétise la plupart du temps à travers le tourisme culturel. Face au défi de la mondialisation et à la concurrence économique, il est susceptible de concourir à la prospérité urbaine et rurale en encourageant l'investissement.

### Les équipements

Si le degré de perception des vestiges par le visiteur dépend de l'état de leur conservation et de la qualité de leur intégration, il est également éminemment tributaire de celle des équipements. Entendons par équipements toutes les interventions qui favorisent l'intelligibilité des vestiges, qu'elle soit rationnelle ou émotionnelle. Selon cette définition, nous n'établissons pas de distinction entre les équipements muséographiques à proprement parler, et les interventions visant à restituer les vestiges en vue d'améliorer leur intelligibilité.

Le rapport entre les vestiges et les équipements pose des problèmes d'ordre similaire à ceux déjà évoqués.

Lorsque les vestiges ne sont pas intégrés au musée, la signalétique constitue généralement le seul équipement proposé au visiteur. Pas toujours attrayante, cette signalétique ne favorise guère la fréquentation des vestiges. Elle peut éventuellement être associée à des installations relativement restreintes. Notons toutefois que cette signalétique présente l'avantage de pouvoir être étendue au-delà du site proprement dit pour embrasser un ensemble plus vaste, et favoriser de la sorte l'intégration du site dans la ville ou le terroir. Dans ce cas, les équipements muséographiques sont généralement utilisés dans le musée.

Par contre, lorsque le musée abrite les vestiges, ceux-ci sont directement dotés d'équipements. Ces équipements peuvent être réduits à une signalétique associée à un éclairage discret et évocateur, ou, au contraire, ils peuvent être

graduellement multipliés, et éventuellement faire appel à des moyens modernes plus ou moins sophistiqués.

Lorsque l'équipement est réduit à sa plus simple expression, il présente de réels avantages. Outre la modicité de son coût, il laisse notamment intact le pouvoir d'évocation des vestiges et favorise une perception sensible grâce à un contact direct avec la matière brute. Cependant, un tel équipement risque d'atteindre rapidement ses limites. Les vestiges deviennent généralement vite arides, monotones, voire rébarbatifs ou rarement assez complets, pour que des non-initiés en perçoivent l'intérêt ou la valeur.

Au contraire, lorsque l'équipement est conséquent et sophistiqué, il peut apporter aux vestiges un certain degré d'intelligibilité et peut conférer au site un pouvoir de séduction. Poussé à l'extrême, outre les coûts qu'il engendre, ce choix a tendance à reléguer les vestiges au second plan et à les priver de leur force d'évocation, allant jusqu'à générer parfois des dérives, telle une absence de véritable apport culturel. En d'autres termes, plutôt que d'utiliser des moyens modernes pour mettre en valeur les spécificités des vestiges, ceux-ci sont parfois utilisés comme prétexte à l'installation de technologies sophistiquées et leurs spécificités s'en trouvent négligées.

Outre les équipements faisant appel à des moyens modernes, la restitution d'éléments disparus peut aussi être utile pour rendre les vestiges intelligibles et attractifs. Est-il nécessaire de rappeler qu'elle doit être utilisée avec discernement, au risque d'engendrer une perte d'authenticité des ruines et/ou de contact avec une réalité originale.

Entre ces deux tendances extrêmes existe une série de combinaisons accordant plus ou moins de place et d'importance aux vestiges ou à leur équipement.

### Conclusion

Les innombrables questions soulevées à ce jour sont loin d'avoir trouvé des réponses pleinement satisfaisantes. La problématique est d'autant plus complexe que la pratique est relativement jeune, en pleine évolution, et qu'elle doit faire face aux besoins d'un public inscrit dans une société de consommation où prime la culture de l'urgence et de l'intérêt immédiat et particulier. Il est dès lors nécessaire de s'interroger longuement et sans cesse sur la

pertinence des choix opérés en matière de muséalisation des sites archéologiques, voire de valoriser ces sites.

La pertinence de ces choix est éminemment tributaire d'un double objectif : le respect de l'intégrité et de l'authenticité des vestiges d'une part, la prise en compte d'objectifs socioculturels, d'autre part. Un des éléments fondamentaux pour atteindre ces objectifs est, à notre sens, la qualité des contenus des messages à transmettre au public. Cette qualité repose sur la capacité des protagonistes d'un projet à imaginer un concept qui exploite judicieusement les valeurs/spécificités des vestiges et respecte scrupuleusement l'« esprit du lieu ».

Valoriser, n'est-ce pas avant tout présenter des vestiges porteurs de sens, créer un « espace-temps » de qualité pour laisser au visiteur des impressions durables, qu'elles soient d'ordre rationnel ou émotionnel. S'interroger sur le sens des vestiges, pour élaborer des messages aux contenus de qualité, implique dès lors de considérer et/ou reconsidérer inlassablement les principes et les approches développés en matière de muséalisation des sites. Ainsi, il est opportun de se demander, entre autres, si l'identification des valeurs/spécificités du site à valoriser sont appréhendées avec pertinence et de façon exhaustive? Notons que ces valeurs sont nombreuses (esthétique, historique, sociale, scientifique, religieuse, économique, éducative, etc.) et diversement appréciées selon les individus. S'il y a une réelle adéquation entre les moyens utilisés pour les exploiter et les objectifs visés? Si une réflexion sur une approche indépendante de celle développée dans le cadre des musées *stricto sensu* n'est pas susceptible d'être source de créativité et d'ouvrir de nouvelles voies?

### Les protagonistes

Il est évident que la mise en œuvre d'aussi vastes projets est également tributaire de nombreux facteurs humains. Chacun sait que les protagonistes rassemblés à l'occasion de la réalisation d'un projet de valorisation ne partagent pas toujours les mêmes objectifs et possèdent des approches généralement difficiles à concilier. Dès lors, la prise de décision est souvent sujette à conflit. Si les textes normatifs mentionnent que seule une coopération volontaire, étroite et permanente entre tous les acteurs engagés dans une telle entreprise peut garantir le succès de

celle-ci, la réalité montre que cette coopération, lorsqu'elle existe, est généralement loin d'être idéale. Soit la volonté d'associer au dialogue toutes les parties en présence est faible. Soit une structure au sein de laquelle chacun trouverait sa place est inexistante ou déficiente. En conséquence de quoi, la chaîne décisionnelle est souvent lacunaire et anarchique.

Il apparaît que la réussite de projets de valorisation relève souvent de circonstances exceptionnelles, de la présence d'une personnalité charismatique et/ou de l'implication de la population. Ainsi, dans plusieurs cas, c'est un personnage pugnace et enthousiaste qui, au-delà des nombreuses difficultés rencontrées, a fédéré des intervenants qui ont su, par leurs compétences, apporter les contributions essentielles à l'édification d'un projet. Le succès de ces entreprises est également dû à de longs efforts de sensibilisation et d'information, tant auprès des décideurs que des citoyens.

Au regard de ce qui vient d'être dit, la constitution d'une chaîne décisionnelle devrait idéalement être le reflet d'une approche globale, intégrant l'ensemble des aspects à prendre en compte — scientifiques, didactiques, techniques, fonctionnels, financiers, etc. — dès la phase des réflexions préliminaires. De façon similaire, la hiérarchisation, l'enchaînement logique et la planification de la prise de décision devraient d'emblée être envisagés. La définition d'étapes successives et progressives permettrait ainsi d'éviter des errances et tâtonnements, risquant de porter atteinte au patrimoine et d'engendrer des surcoûts inutiles.

Par ailleurs, pour répondre à l'émergence des nouveaux besoins induits par la construction de tels projets, le rôle de certains protagonistes dépasse généralement le champ strict de leur domaine d'activités. Il n'est pas rare de voir l'archéologue, par exemple, devenir médiateur, travailler en collaboration avec des conservateurs, architectes, muséologues, artisans, techniciens, promoteurs, décideurs, etc. En outre, la recherche de nouveaux publics cibles et de nouveaux modes de diffusion ont induit l'implication, dans le processus, de scénographes, de concepteurs d'images virtuelles, de spécialistes du marketing et de la communication, etc. On a ainsi assisté à la multiplication d'intervenants issus du secteur privé, les pouvoirs publics n'étant plus en mesure de répondre seuls aux besoins issus de ce qui peut être considéré comme une véritable mutation dans la gestion

du patrimoine. Face à cette évolution rapide et afin de réduire les risques de dérive, apparaît désormais la nécessité de redéfinir aussi bien la place que les responsabilités de chacun des intervenants dans le processus. Par ailleurs, il est impératif de disposer de nouveaux instruments de gouvernance pour faire face à la complexification de la chaîne décisionnelle.

### Le projet APPEAR

Le projet APPEAR a été introduit par « In Situ » en réponse à l'appel d'ores du 15 octobre 2001 lancé par la Commission européenne, DG Recherche.

Ville, archéologie, citoyen et développement durable sont les thématiques centrales de ce projet, envisagées à travers la problématique des « projets d'accessibilité ». Cette expression renvoie à l'ensemble des actions qui, conjointement à la progression de la recherche, visent à conserver, intégrer, mettre en valeur et exploiter des vestiges archéologiques excavés des villes, afin de les rendre accessibles à la population, dans une perspective de développement durable. Le fait d'exposer les vestiges, c'est-à-dire les rendre visibles, attractifs et compréhensibles, de manière compatible avec leur conservation et leur usage scientifique, est le sens à donner à « accessibilité ».

Le consortium de recherche APPEAR — neuf partenaires issus de six pays de la Communauté européenne, soit la Belgique, l'Espagne, la Hongrie, la France, l'Italie et l'Angleterre — entend se pencher sur les objectifs, les moyens et les méthodes à mobiliser pour réaliser des choix judicieux dans les multiples champs d'interventions concernés par cette problématique. Son objectif est d'élaborer des outils et de fournir des ressources — pour l'essentiel, un guide — destinés à aider les différents protagonistes d'un projet d'accessibilité dans l'exercice de leurs activités. Les travaux sont menés par des chercheurs

engagés dans le développement de tels projets et fondés sur l'analyse d'expériences passées, bonnes ou mauvaises. Pour répondre aux besoins des futurs utilisateurs, la recherche ne vise évidemment pas la production d'un guide qui donnerait des solutions idéales, mais qui est destiné à les aider à se poser les « bonnes questions » et à y répondre de façon adéquate. L'idée qui s'est imposée est un produit opérationnel et flexible, fournissant des recommandations, des moyens d'assistance, de mémorisation et de synthèse conçus de manière à permettre aux utilisateurs de les adapter aux situations auxquelles ils sont confrontés et à se les approprier.

#### *Le consortium de recherche APPEAR*

IN SITU (Centre de Recherche archéologique),  
coordinateur scientifique du projet ;

CUGS (*Center for Urban Governance Studies* –  
Université de Liège), coordinateur administratif et financier du projet ;

ICUB-MHCB (*Institut de Cultura de Barcelona / Museu d'Història de la Ciutat de Barcelona*) ;

AVEC (*Alliance des Villes européennes de la Culture*) ;

ICOMOS (*International Council of Monuments and Sites*) ;

RAVA (*Regione Autonoma Valle d'Aosta – Dipartimento Soprintendenza per I Beni e le Attività Culturali*) ;

English Heritage, Archaeology Department  
(*Historic Building and Monuments Commission for England*) ;

In Extenso (Cabinet d'expertise en préservation des biens culturels) ;

UAM (*Universidad Autónoma de Madrid, Psicología Básica – Facultad de Psicología*).

Le développement de la recherche peut être suivi en consultant le site web du projet APPEAR à l'adresse suivante : <http://www.in-situ.be>

Adresse des auteurs :

Anne WARNOTTE, Marianne TINANT  
In Situ  
Centre de recherche archéologique  
Avenue des Tilleuls, 62  
4000 Liège  
BELGIQUE  
[insitu@win.be](mailto:insitu@win.be)