

Différentes approches de mise en valeur de sites archéologiques antiques¹

Boutheina Gharbi

...

Différentes approches de mise en valeur de sites archéologiques antiques : Résumé

Ce travail présente et analyse, à travers des exemples, quatre types de mise en valeur de sites patrimoniaux antiques : la mise en valeur facilitatrice, la mise en valeur par un musée, la mise en valeur paysagère et la mise en valeur par les nouvelles technologies. Notre objectif est de montrer que la mise en valeur standard, telle que décrite dans les textes doctrinaux internationaux, est d'autant plus efficace qu'elle prend en compte les spécificités du site en question.

Cette présentation de différents types de mise en valeur de sites archéologiques montre en filigrane, l'évolution des interventions de mise en valeur dans le monde durant les six dernières décennies.

Mots clés : Mise en valeur – Patrimoine culturel – Sites archéologiques – Patrimoine antique - Mise en valeur facilitatrice – Mise en valeur muséale – Mise en valeur paysagère, Les technologies informatiques.

Different approaches of enhancement of ancient archaeological sites: Abstract

This work presents and analyzes, through examples, four types of enhancement of ancient heritage sites: facilitative enhancement, enhancement by a museum, landscaping enhancement and the enhancement through new technologies.

We aim to show that enhancing ancient heritage is all the more effective when it takes into account the specificities of the site in question.

This presentation of different types of enhancement of archaeological sites, shows implicitly the evolution of enhancement interventions in the world during the last six centuries.

Key words: Heritage enhancement - Cultural Heritage – Archaeological sites - Ancient Heritage - facilitative enhancement – Enhancement through museums - Landscaped enhancement - New technologies.

مقاربات مختلفة لتهيئة المواقع الأثرية القديمة : تلخيص

يعرض هذا العمل ويحلل، من خلال أمثلة، أربعة أنواع لتمثين مواقع التراث القديم: التمثين التبسيطي، التمثين بواسطة التنمية المتحفية،

التمثين عن طريق تهيئة المناظر الطبيعية والتمثين من خلال التكنولوجيات الحديثة. هدفنا هو إثبات مدى نجاعة عملية تمثين المواقع الأثرية القديمة لا سيم عندما تأخذ بعين الاعتبار خصوصيات الموقع المعني بالعملية. من خلال عرض أنواع تمثين المواقع الأثرية، يبين هذا العمل بطريقة ضمنية كيفية تطور أساليب التدخل لتمثين التراث في العالم خلال الست عقود الماضية.

الكلمات المفتاحية : تمثين التراث - التراث الثقافي - المواقع الأثرية - التراث القديم - التمثين التبسيطي - التمثين بواسطة التنمية المتحفية - التمثين عن طريق تهيئة المناظر الطبيعية - التكنولوجيات الحديثة.

¹ Cet article est tiré d'une thèse de doctorat intitulée « Mise en valeur du patrimoine antique par le design : Étude des sites archéologiques en Tunisie » en sciences et pratiques des arts, option design, soutenue à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Tunis, en Juillet 2019 par Boutheina Gharbi.

Plan :

Introduction

1. Analyse d'exemple de mise en valeur facilitatrice
2. Analyse d'exemple de mise en valeur à travers les musées des sites archéologiques
3. Analyse d'exemple de mise en valeur paysagère
4. Analyse d'exemple de mise en valeur par les technologies informatiques

Conclusion

Introduction

Pour ouvrir le spectre des possibilités devant la mise en valeur des sites archéologiques qui s'applique en Tunisie avec une approche systématique, nous étudions différentes approches de mise en valeur pratiquées dans le monde.

Cette étude nous permettra de réaliser qu'au lieu du systématisme des institutions chargées de la mise en valeur du patrimoine en Tunisie et qui énoncent un ensemble d'opérations et de dispositifs applicables à tous les sites archéologiques², des approches plus spécifiques existent. Ces approches tirent leur originalité des caractéristiques et des singularités des sites en question. Notre choix a porté sur les sites archéologiques de référence, reconnus mondialement pour leur rayonnement, et pour une mise en valeur conforme aux exigences scientifiques et aux normes internationales telles qu'énoncées dans les textes doctrinaux des organismes mondiaux du patrimoine UNESCO, ICOMOS, ICCROM, etc. L'examen de plus d'une cinquantaine de sites archéologiques mis en valeur nous a permis de réaliser l'existence de différentes approches qui intègrent la mise en valeur standard, mais qui, de surcroît, mettent en avant une spécificité du site. Cela nous a permis de proposer une catégorisation de la mise en valeur en fonction de la nature de l'intervention qui les caractérise, ou de l'approche adoptée.

La mise en valeur standard pourrait être définie³ comme un ensemble d'interventions **matérielles** qui englobent la présentation, l'infrastructure et tout ce qui prépare le site à l'accueil du public. Nous en citons les interventions de génie civil qui permettent de circuler dans le site en passant par les panneaux informatifs, les restitutions, le choix des équipements, etc. Elle peut être assurée « par une variété de moyens techniques, comprenant indifféremment des éléments tels que des **panneaux informatifs**, une présentation de type **muséal**, des **sentiers fléchés**, des conférences, des **visites guidées** et des **applications multimédia**»⁴.

Nous présentons, ici, quatre approches de mise en valeur différentes, soulignant les caractéristiques saillantes des sites qui en bénéficient. Il s'agit de la mise en valeur facilitatrice illustrée par le site de Villa de Casale en Italie, la mise en valeur par les musées de sites archéologiques à travers le musée de site archéologique Galloromain de Fourvière en France, la mise en valeur paysagère illustrée par le site archéologique de Bibracte en France et finalement la mise en valeur par les technologies de l'information à travers le site de Leicester en Angleterre.

Ce travail de catégorisation est un travail inédit, rendu possible après une longue observation étayée par des lectures sur le sujet et des visites in situ de l'auteure de cet article des quatre sites. Il a, également, été rendu possible grâce à la documentation laissée par les auteurs de ces interventions qui, en ayant décrit leur démarche, nous ont éclairé et facilité la compréhension de la philosophie qui a guidé leurs approches.

² L'Agence de Mise en Valeur du Patrimoine et de Promotion Culturelle a doté les biens patrimoniaux qu'elle prend en charge d'une « signalétique pour faciliter l'accès et la visite des sites et monuments, et a aménagé des structures d'accueil. Pour mettre en valeur et souligner les caractéristiques architecturales d'un certain nombre de monuments, l'AMVPPC a mis en place leur illumination artistique de nuit.

Site officiel de l'Agence de Mise en Valeur du Patrimoine et de Promotion Culturelle, Présentation [consulté le 11 janvier 2019]. Disponible : <http://www.patrimoinedetunisie.com.tn/fr/presentation.htm>

³ Cette définition est le résultat d'une analyse effectuée dans la thèse de doctorat dont cet article est tiré. L'analyse a porté sur les différents textes doctrinaux des institutions internationales mais aussi des travaux de recherche importants, dans le but de trouver une définition de la mise en valeur des lieux culturels et notamment les sites archéologiques.

⁴ Charte du Tourisme Culturel, ICOMOS, 1976

1. Etude d'exemple de mise en valeur facilitatrice

Ce type d'intervention se veut le plus proche des objectifs de la mise en valeur, à travers son souci didactique. Axée sur la présentation, après un travail sur un contenu -à la base scientifique- rendu plus facile et plus accessible, cette mise en valeur use d'outils comme les panneaux didactiques informatifs. Ce support a recours à des textes, des schémas et des 3D pour présenter le site ou l'élément en question.

Pour ce type de mise en valeur, nous avons choisi un exemple des plus anciens, dont les interventions étaient considérées très « audacieuses » et avant-gardistes à son époque.

1.1. Le site archéologique de la Villa de Casale comme cas d'étude

Des interventions de mise en valeur ont vu le jour en Italie depuis la fin des années quarante, notamment dans le site de la « Villa Romaine du Casale, Piazza Armerina », devançant ainsi de quelques années la plupart des pays européens, et de près de deux décennies la Tunisie.

Ce site est également choisi pour sa notoriété mondiale, la reconnaissance de ses valeurs, et l'intervention de mise en valeur qui y est caractérisée par sa richesse et la diversité du traitement qu'elle offre.

Le site a été classé Patrimoine Mondial de l'UNESCO en 1997⁵.

1.1.1. Historique de l'intervention

Il s'agit de la villa romaine tardive se trouvant à Piazza Armerina en Sicile. Le site archéologique "Villa du Casale" est situé à quelques kilomètres du site historique de "Piazza Armerina". Les constructions de ce site archéologique s'étalent dans le temps, et la partie la plus importante reviendrait au IV^e siècle apr. J.C. (300 à 330 apr. J.-C.)⁶.

Ce site constitue une référence incontournable à plus d'un titre. D'abord pour l'importante collection de mosaïques découvertes sur ce site, et qui recouvre ses sols. Il est également considéré comme une destination privilégiée des touristes ainsi que des guides se trouvant en Sicile⁷.

Ses riches mosaïques ont permis aux archéologues d'enrichir leurs connaissances sur le site, et sur la société romaine tardive.

Les valeurs qui ont conduit à la mise en valeur de ce site ont été classées par les experts, par ordre d'importance comme suit : La valeur historique, la valeur esthétique compte tenu de la richesse des représentations artistiques de ce site, la valeur scientifique, et finalement la valeur sociale et symbolique pour le rôle joué par le site à une échelle régionale comme vecteur de développement territorial⁸.

On pourrait, également, attribuer à ce site une valeur éducative, étant donné qu'elle dérive de toutes les valeurs citées, mais aussi de ses interventions de mise en valeur, considérées comme une action pédagogique de premier rang.

⁵ Villa Romaine du Casale, Site web officiel de l'UNESCO [consulté le 05 mars 2019]. Disponible : <https://whc.unesco.org/fr/list/832>

⁶ DE LA TORRE Marta. 1997, *La conservation des sites archéologiques dans la région de la méditerranée, Actes d'une conférence internationale organisée par le Getty Conservation Institute et J. Paul Getty Museum en Mai 1995*, The J. Paul Getty Trust, Etats Unis d'Amérique, p 65.

⁷ Italia, Agenzia nazionale di turismo, Villa romaine du Casale, Piazza Armerina [consulté le 11 janvier 2019]. Disponible : <http://www.italia.it/fr/idees-de-voyage/sites-unesco/villa-romaine-du-casale-piazza-armerina.html>

⁸ DE LA TORRE, op. cit., p. 66.

Les valeurs conjuguées de la Villa de Piazza Armerina, connue comme la cité des mosaïques, “la Citta dei Mosaici“ font qu’elle est présentée comme l’une des attractions majeures dans sa région. La documentation promotionnelle, les guides touristiques, et les médias confirment qu’elle constitue une source de fierté pour les Siciliens, et plus précisément pour les locaux⁹. Depuis la découverte du site en 1881, la villa a connu un certain nombre d’interventions (de fouille, de conservation, de mise en valeur, etc.). « La plus grande partie des vestiges de la villa visibles aujourd’hui a été dégagée par Cultrera et Gentili dans les années quarante et cinquante. »¹⁰

Les travaux de mise en valeur de ce site ont commencé, sous la houlette de l’architecte F. Minissi en 1957 pour s’achever en 1960. Le site a été ouvert au public une année plus tard. Le but de la mise en valeur du site tel que déclaré par Minissi était de « reformer (et non reconstruire) l’espace des différentes pièces correspondant aux différentes mosaïques en utilisant uniquement un matériau visiblement moderne. Il voulait protéger les mosaïques des intempéries tout en conservant un maximum de lumière pour permettre aux visiteurs de voir toutes les mosaïques sans marcher dessus »¹¹. Sa conception de la mise en valeur a fait que les interventions « constituent le lien logique entre objet, reconstitutions, documents qui se suivent. (pour) se lire comme un texte cohérent, ordonné, complet et se référant constamment au site »¹². Depuis la mise en valeur du site réalisée par Minissi, les interventions qui ont suivi ont porté essentiellement sur l’entretien et l’actualisation des matériaux des équipements (enceintes) et de la signalétique, ainsi que d’autres travaux de conservation et de préservation¹³.

1.1.2. Présentation du site de la Villa de Casale

« La Villa du Casale de Piazza Armerina est l’exemple suprême de la villa romaine luxueuse »¹⁴, le site archéologique illustre « l’exploitation de la campagne à la période romaine (...) symbolisée par la villa, centre du grand domaine sur lequel était fondée l’économie rurale de l’empire d’Occident »¹⁵.

La typologie de la villa se présente sous forme d’un plan non-orthogonal dont les vestiges « se répartissent en quatre zones : **l’entrée** monumentale avec une cour en forme de fer à cheval, **le corps central de la villa**, construit autour d’une cour avec jardin, une **grande salle avec trois absides** (*trichora*), précédée d’une colonnade ovoïdale, autour de laquelle se développent différentes pièces et les **thermes** »¹⁶.

⁹ Italia, Agenzia nazionale di turismo, Op. Cit.

¹⁰ DE LA TORRE, *op. cit*, p. 71.

¹¹ DE LA TORRE, *op. cit*, p. 73.

¹² UNESCO, *Musées des sites*, Préparé par le conseil international des musées, 1982

¹³ L’intervention la plus urgente a suivi l’importante inondation du site de la villa le 13 octobre 1991, lorsque des pluies exceptionnelles sont tombées sur tout le sud de l’Italie, causant de très importants dégâts. Toute la villa a été inondée d’eau et de boue jusqu’à une hauteur de cinquante centimètres. Le site connaît depuis près de quatre ans, également, un remplacement progressif du verre par un matériau composite de panneaux Sandwich.

¹⁴ Villa Romaine du Casale, Site web officiel de l’UNESCO [consulté le 11 janvier 2019]. Disponible : <https://whc.unesco.org/fr/list/832>

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Italia, Agenzia nazionale di turismo, Villa romaine du Casale, Piazza Armerina [consulté le 11 janvier 2019]. Disponible : <http://www.italia.it/fr/idees-de-voyage/sites-unesco/villa-romaine-du-casale-piazza-armerina.html>



Fig 1: Plan de la Villa del Casale avec ses espaces principaux
 Source <https://www.pinterest.de/pin/629448485390029422/>, Consulté le 02 Février 2019

La villa romaine du Casale se présente sous forme d'une composition radiale sur un terrain en pente qui monte de l'Ouest vers l'Est et qui s'étend sur une superficie de plus de 3500 m². La Basilica est la partie culminante du site, et les Thermes la partie la plus basse. Cette organisation favorise, entre autre, le drainage des eaux.

« Plusieurs salles sont actuellement visitable : La zone des thermes, la cour d'entrée avec ses arcades et l'arc commémoratif, le vestibule et les arcades du péristyle, les chambres de service- parmi lesquelles la chambre de la "Piccola Caccia" (Petite Chasse) et le Couloir de la "Grande Caccia" (Grande Chasse)- la salle des "Palestrites", les appartements patronaux du côté septentrional avec la mosaïque représentant Ulysse et Polyphème, la salle avec la représentation d'Amour et Psyché, les appartements patronaux du côté méridional avec la mosaïque figurant le Mythe d'Arion, la chambre d'Eros et Pan, le Triclinium, le Portique et la Basilique »¹⁷.

¹⁷ Italia, Agenzia nazionale di turismo, Villa romaine du Casale, Piazza Armerina [consulté le 11 janvier 2019]. Disponible : <http://www.italia.it/fr/idees-de-voyage/sites-unesco/villa-romaine-du-casale-piazza-armerina.html>

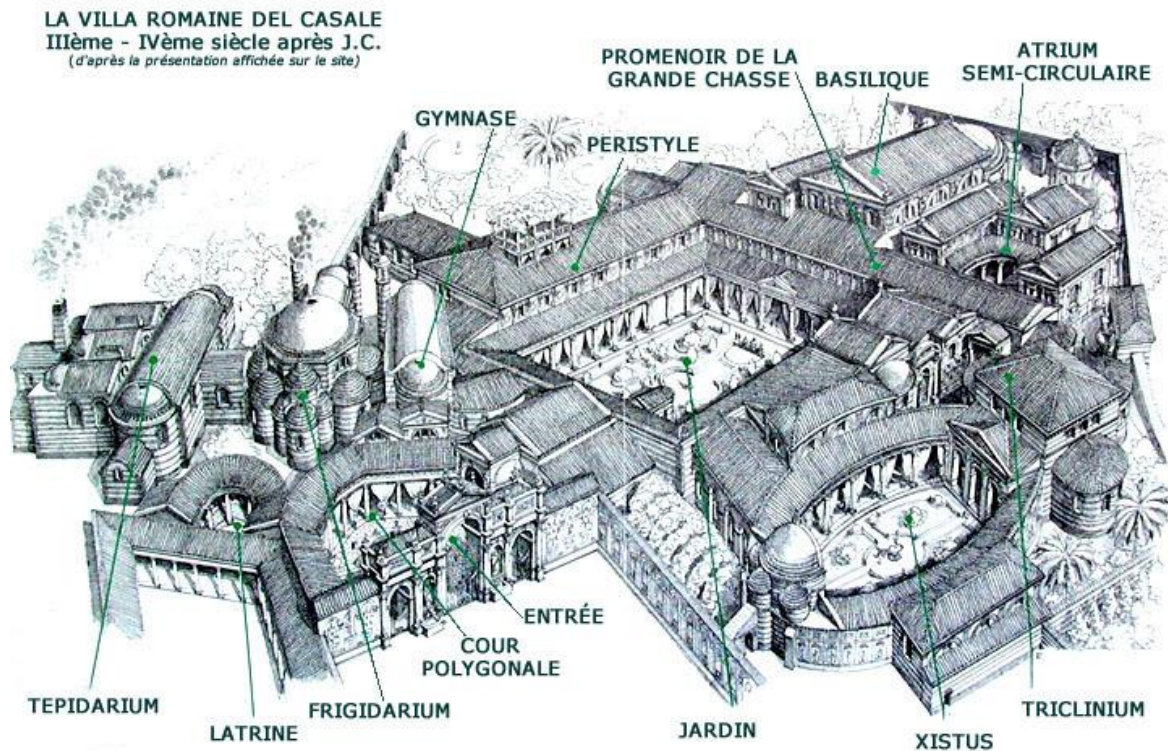


Fig 2: Restitution 3 D de la Villa del Casale avec ses composantes architecturales principales
Source: <http://www.romeacrosseurope.com/?p=5462>, Consulté Le 1er Février 2019

La visite officielle du site s'opère à travers l'**entrée monumentale** aux arches et monte progressivement à travers le vestibule d'entrée qui mène au péristyle rectangulaire autour duquel s'agence le corps central de la villa (appartements privés, triclinium, chambres de service, etc.). Le grand couloir mène du corps de la villa à la basilique.

1.2. Les interventions de mise en valeur facilitatrice

L'aspect facilitateur de la mise en valeur ne se limite pas à une intervention pédagogique effectuée sur le contenu. Il englobe tout ce qui peut relever de la présentation du site pour une meilleure compréhension et une meilleure circulation.

1.2.1. Les interventions standard

L'entrée des visiteurs se fait, comme nous l'avons précisé, à travers les trois arches monumentales, pour traverser par la suite une cour, qui mène à un vestibule d'entrée, puis un espace en péristyle, suivi d'un couloir qui mène à la basilique.

Durant cette visite, **la signalétique** est un élément de mise en valeur très remarquable.

Dans ses deux déclinaisons, directionnelle et didactique, la signalétique aide à faire connaître le site, orienter le visiteur, expliquer et finalement aider à quitter les lieux.

Déjà, à partir de la cité de Piazza Armerina, la signalétique souligne la présence et la direction du site archéologique parmi les attractions majeures.

Une signalétique directionnelle permet d'atteindre aisément le site, et guide le visiteur à se retrouver devant l'entrée principale et son bloc de billetterie. Elle aide également, une fois la visite terminée, à retrouver la sortie.



Fig 3: Signalétique menant à la villa del Cazale
Source : Photo de l'auteur



Fig 4: Chemins balisé
Source : Photo de l'auteur

Devant le site, un panneau d'indication introduit les lieux et met en avant les valeurs de ce dernier en ayant recours à des témoignages de la part des experts. Un autre panneau annonce la réglementation du site. Une fois à l'intérieur, un panneau accueille les visiteurs avec le plan masse du site coloré, légendé et commenté en italien et en anglais.



Fig 5: Premier panneau explicatif à l'entrée du site, et zoom sur le panneau
Source : Photo de l'auteur



A l'intérieur du site, la signalétique vient expliquer les vestiges à travers des schémas, des flèches, des légendes, de symboles, des 3D, etc.

Un travail graphique élaboré puise dans les registres et les outils de la pédagogie et la sémiotique s'ajoute au texte pour permettre la compréhension de l'élément ou le vestige archéologique présenté.



Fig 6: Diverses typologies de panneaux
Source : Photo de l'auteure

Sur une rampe, adossés à un mur, suspendus ou perchés, les panneaux rythment l'espace, permettent aux visiteurs de se situer, comprendre et mieux apprécier les éléments qu'ils découvrent.





Fig 7: Différentes dispositions des panneaux didactiques: Sur les rampes sous forme de tablette, de Totems, etc.

Source : Photo de l'auteure

Enfin, nous citons comme intervention de mise en valeur l'aménagement du **meublement urbain** qui offre un moment d'attente confortable à l'entrée du site, et de contemplation ou de repos à l'intérieur. Des bancs en bois sont parsemés dans le site à cette fin.



Fig 8 :Bancs bordant les allées du site.

Source : Photo de l'auteure

1.2.2. Les interventions facilitatrices

Pour une meilleure présentation du site, l'architecte a aménagé la **circulation** à travers les soubassements de l'édifice, des structures légères, ou la réservation de zones de circulation. Des **parcours** usant de rampes, allées balisées ou plateformes suspendues, optimisés sont mis en place pour faciliter la circulation tout en préservant les vestiges.



Fig 3: Allée balisée formant un parcours à l'intérieur de la villa romaine en haut, passerelles suspendues surplombant les mosaïques en bas (2 photos)

Source : tripadvisor.fr, Consulté en Septembre 2018

Cet aménagement permet aux visiteurs de contempler les mosaïques, et d'en saisir les valeurs, de contempler leurs dessins et leurs figures sans les piétiner.

Pour rendre plus accessible le plan du site, d'autres outils didactiques sont disposés. Une **maquette** occupe une place centrale dans l'un des premiers espaces visités: Une salle composée de murets surmontés de vitrage, telle une verrière, elle permet aux visiteurs de visualiser la disposition, la volumétrie et la typologie de la villa Armerina, en ayant le site comme arrière-plan.



Fig 4: Salle de la maquette avec le site archéologique en arrière-plan

Source : (https://www.globeholidays.net/Europe/Italy/Sicilia/Enna/Enna_Villa_Romana_del_Casale2.htm)

A côté des clôtures de protection qui bordent le site, l'auteur de la mise en valeur a procédé à des interventions inédites à son époque. Des **enceintes** protectrices bordant le contour du site et « édifiées au-dessus des ruines de la villa ont été conçues non seulement pour protéger les sols en mosaïques, mais aussi pour mettre en valeur leur intérêt esthétique dans un espace clos »¹⁸.



Fig 5: Une vue sur les enceintes

Source : (<https://www.hitsicily.com/fr/piazza-armerina-mosaique-villa-romana-del-casale-enna-sicile-location-maison-villa-luxe-vacances/>)

Ces enceintes translucides permettent d'apercevoir de l'intérieur l'environnement du site. Cette conception visait également à donner une **impression des volumes architecturaux** de la construction romaine. Une **toiture** translucide est également mise en place à la même fin et pour protéger les mosaïques et les visiteurs des intempéries.

¹⁸ DE LA TORRE, op. cit., p.76.



Fig 6: Une toiture translucide pour protéger la mosaïque et connexion intérieur/ extérieur entre les espaces

Source : Une toiture translucide pour protéger la mosaïque et connexion intérieur/ extérieur entre les espaces (<https://www.hitsicily.com/fr/piazza-armerina-mosaïque-villa-romana-del-casale-ennasicile-location-maison-villa-luxe-vacances/>)

1.3. A propos de la mise en valeur facilitatrice

La mise en valeur facilitatrice est l'approche la plus répandue pour l'aménagement des sites archéologiques et leur ouverture au public. Par le biais des panneaux, didactiques ou directionnels, des maquettes, des parcours scénographiques et du mobilier urbain, ses opérations sont les plus récurrentes.

Les caractéristiques de ce type de mise en valeur

« La mise en valeur d'un site archéologique implique simplement de le nettoyer des matières étrangères, telles que la végétation sauvage ou des remblais de fouille; faciliter l'accès aux vestiges en créant des chemins et des protections pour les passages dangereux; mettre en place des panneaux d'explications discrets dans une langue facile à comprendre - parfois en plusieurs langues lorsque des visiteurs de l'étranger sont attendus; et l'ajout d'installations touristiques telles que des sièges, des toilettes et un centre touristique avec une librairie, un magasin de souvenirs et un café. Un parking extérieur pour voitures et bus complète généralement la scène. Le site peut également comporter des éléments de jardinage, comme l'herbe bien entretenue qui entoure généralement les monuments anglais et la plantation et l'entretien des arbres qui offrent un peu d'ombre aux visiteurs. »¹⁹

Cette intervention est par essence facilitatrice puisqu'elle « signifie créer l'infrastructure et les aides à l'explication pour faciliter le site aux visiteurs, tels que les chemins, panneaux, centres d'accueil, visites guidées, etc. (...) ; elle représente l'ouverture au public d'un site qui n'était auparavant réservé qu'aux archéologues et en fait une source de revenus directs ou indirects

¹⁹ DALLAS, Costis. *Connaissances archéologiques, expositions virtuelles et construction sociale du sens*, Les musées virtuels et l'archéologie: La contribution du conseil national italien des recherches de la série "Archéologie et ordinateurs", Dir. Nicolucci (Franco), Rome, 2007, (traduction d'auteur de Virtual museums and archaeology: An international perspective, Archeologia e calcolatori), p.20.

pour la communauté »²⁰. En effet, « la mise en valeur permet aux gens ordinaires de jouir et de comprendre l'histoire et la culture »²¹ qu'elle rend accessibles.

L'approche facilitatrice est celle qui ambitionne de rendre le patrimoine accessible au grand public et lui facilite et vulgarise l'information grâce à une réflexion pédagogique.

Aux interventions standard de la mise en valeur des sites, l'approche facilitatrice s'ajoute à travers des équipements et d'autres interventions. Ces différentes contributions gardent comme centre de gravité la compréhension du site, et ses différentes valeurs, par le grand public à travers la pédagogie comme outil.

Le visiteur reconnaît une mise en valeur facilitatrice quand en déambulant dans ce dernier, il ne se sent pas perdu. Le site devient parlant, ses éléments saillants soulignés, les directions à emprunter claires, les inscriptions anciennes traduites et expliquées, etc.

Avec une telle approche, la présence d'un guide touristique est importante mais pas une condition *sin-qua-non* pour la compréhension du site et la raison de sa mise en valeur et sa mise en tourisme.

C'est ainsi que des sentiers sont aménagés afin de guider l'utilisateur à l'intérieur du site pour découvrir ses composantes. Des plateformes sont, également, aménagées pour surplomber un élément important ou assurer une meilleure visibilité. Des allées sont prévues pour favoriser la circulation dans le site. Des équipements sont également mis en place pour délimiter la circulation des visiteurs et protéger les parties du site ou les monuments, où la circulation est interdite au public.

Les éléments lapidaires, les monuments, les autres composantes du site ou encore les découvertes *in-situ* s'offrent aux visiteurs avec une démarche « facilitant la présentation des preuves et des arguments archéologiques de manière (...) succincte et structurellement claire »²².

Les objectifs et les aspirations de la mise en valeur facilitatrice

La mise en valeur facilitatrice rejoint les objectifs généraux de la mise en valeur tels que nous les avons étudiés dans la deuxième partie. Nous rappelons que la Charte Internationale du Tourisme Culturel a prôné une mise en valeur qui assure aux visiteurs du site archéologique « une expérience enrichissante et agréable »²³. Pour ce faire, elle recommande « une information de haute qualité de manière à favoriser la compréhension par le visiteur de la signification des caractéristiques du patrimoine et de la nécessité de le protéger »²⁴. Cette information doit être accompagnée d'un aspect ludique pour augmenter l'attrait des sites, tout en évitant les excès qui transforment le site archéologique en parc d'attraction.

Le savoir produit par la communauté scientifique, relatif aux sites, leurs découvertes, leurs valeurs et leurs spécificités, rentre désormais dans une deuxième logique de « construction du sens dans le contexte de la compréhension publique de l'archéologie »²⁵. Ce savoir « vulgarisé » est véhiculé à travers des supports didactiques, et facilité par une infrastructure qui permet l'exploration *in-situ* de ces données.

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid.*, p. 21.

²² DALLAS, 2007, *op. cit.*, p.20.

²³ ICOMOS, *Charte Internationale du Tourisme Culturel : La gestion du tourisme aux sites de patrimoine significatif*, 1999, Principe III.

²⁴ Principe III.1, *Ibid.*

²⁵ DALLAS, 2007, *op. cit.*, p. 40.

La mise en valeur facilitatrice permet aux gens d'explorer le site archéologique pour y trouver « de l'inspiration, de l'apprentissage et du plaisir »²⁶.

La mise en valeur facilitatrice présente « à des fins d'étude, d'éducation et de divertissement, les preuves matérielles de l'homme et de son environnement (...) en suivant simplement les étapes du pipeline de communication culturelle »²⁷.

La mise en valeur facilitatrice doit répondre à deux objectifs en parallèle, à savoir le plaisir des visiteurs et l'apprentissage et la compréhension du site. Toutefois, le plaisir des visiteurs durant la visite de ces lieux verse, lui aussi, dans les fins pédagogiques étant donné l'aspect ludique facilite l'apprentissage. Les équipements, le mobilier, les dispositifs et même l'infrastructure déployés et aménagés dans le site archéologique doivent être réfléchis et conçus pour réussir ces deux axes objectifs.

Cette équation complexe pourrait être résolue avec une intervention du design pédagogique pour la mise en valeur des sites archéologique à travers une approche facilitatrice.

2. Etude de cas de mise en valeur à travers les musées des sites archéologiques

Le musée de site archéologique est une intervention très répandue pour la mise en valeur des sites archéologiques. D'un point de vue chronologique, nous croyons qu'elle est la deuxième plus ancienne après la mise en valeur facilitatrice. Dans les musées de sites archéologiques que nous avons pu découvrir, la plupart des musées de sites, ont été édifiés durant les années 1960, et certains ont été une simple réaffectation des maisons de fouilles tombées en caducité après la fin de ces missions.

2.1. Le site archéologique de Fourvière

Le musée Gallo-romain de Fourvière est considéré comme une référence dans la muséographie dans la mesure où il est conçu spécialement pour mettre en valeur le site archéologique qui l'accueille. Certains vont même jusqu'à le considérer comme « le plus beau musée du monde »²⁸ et ce à plus d'un égard.

L'édification du musée, inauguré en 1975, vient couronner d'autres interventions de mise en valeur du site Gallo-romain de Fourvière à Lyon.

2.1.1. Historique de l'intervention

Il s'agit d'un site gaulois d'une colonie romaine du nom de "Lugdunum". Cette cité, fondée en 43 Av. J.-C. « par un officier de César (...) aux vues de sa position centrale et de l'accès à ses deux fleuves. Fourvière a commencé à se développer à partir de 27 av. J.-C. sous le règne d'Auguste : monuments, aqueducs, commerces, etc. La cité correspondait parfaitement au périmètre du plateau de Fourvière et à la partie haute des pentes du coté Saône »²⁹.

²⁶ NICOLUCCI, Franco. *Virtual museums and archaeology: An international perspective*, Archeologia e calcolatori, CNRS, Rome, 2007, p. 16. {Traduction au Français par l'auteure}

²⁷ NICOLUCCI, 2007, *op. cit.*, p. 5

²⁸ CLAUDIUS-PETIT, Eugène. *Texte sur Bernard Zehrfuss*, 15 février 1985. Fonds Zehrfuss. AA/CAPA/Archives/B2.

²⁹ Patrimoine Lyon, Colline de Fourvière : Histoire- Architecture [consulté le 26 décembre 2018]. Disponible : <http://www.patrimoine-lyon.org/colline-de-fourviere/architecture-v3>

Elle était la plus grande cité de la Gaule et la capitale des Trois Gaules au I^{er} Siècle Av. J.-C., et considérée comme une véritable métropole économique, culturelle et religieuse³⁰.

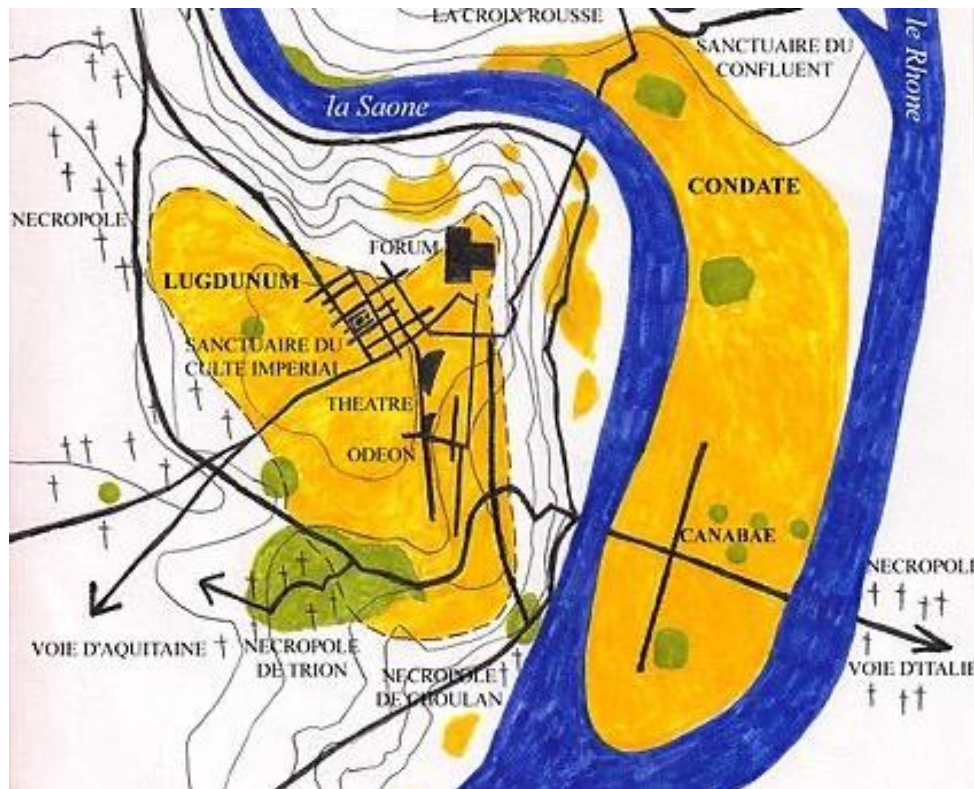


Fig 7: Emplacement de la cité de Lugdunum
Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Lugdunum>

La cité de Lugdunum a été abandonnée vers la fin du III^{ème} siècle et au cours du VI^{ème} de notre ère, et redécouverte en 1887, date à laquelle des travaux de fouille et de dégagement ont été entamés à petite échelle au profit du théâtre.

Un chantier archéologique est entamé en 1933 pour dégager les gradins et l'Orchestre, et fouiller les différents vestiges du site sis sur la colline de Fourvière. Certains de ces vestiges bénéficient, en 1941 de travaux de consolidation et de réfection³¹.

Le chantier du Théâtre est achevé en 1945, et le monument redevient opérationnel un an plus tard pour devenir un lieu de spectacle³².

Le site est protégé depuis 1905 au titre des monuments historiques, année de classement du Théâtre et de l'Odéon. Les terrains entourant les deux monuments, constituant de ce fait le site archéologique, sont classés en 1933 avec le démarrage du chantier des fouilles, ainsi que deux ans plus tard³³. Le site est inscrit sur la liste du Patrimoine Mondial de l'Unesco en 1998³⁴.

³⁰ Site historique de Lyon, Site web officiel de l'UNESCO [consulté le 09 mars 2019]. Disponible : <https://whc.unesco.org/fr/list/872>

³¹ « Le chantier archéologique de Fourvière à cinquante ans : 1933 à 1983 », Ouvrage Collectif Lyon, Musée de la civilisation gallo-romaine, Lyon, 1983, p. 18.

³² LE MER, Anne-Catherine et CHOMER, Claire, *Carte archéologique de la Gaule*. 69/2, 2007, Académie des Inscriptions et Belles-Lettres, Paris.

³³ Site archéologique de Fourvière : Site web officiel du ministère de la culture française [consulté le 01 avril 2019]. Disponible : http://www2.culture.gouv.fr/public/mistral/merimee_fr?ACTION=CHERCHER&FIELD_1=REF&VALUE_1=PA00117984.

³⁴ Site historique de Lyon, Site web officiel de l'UNESCO [consulté le 05 mars 2019]. Disponible :

Les principaux vestiges antiques se composent, du côté de la colline de Fourvière, de deux Forums, un Théâtre accolé à un Odéon et un Cirque. De l'autre côté du Saône, on trouve le sanctuaire et la voie du Rhin.

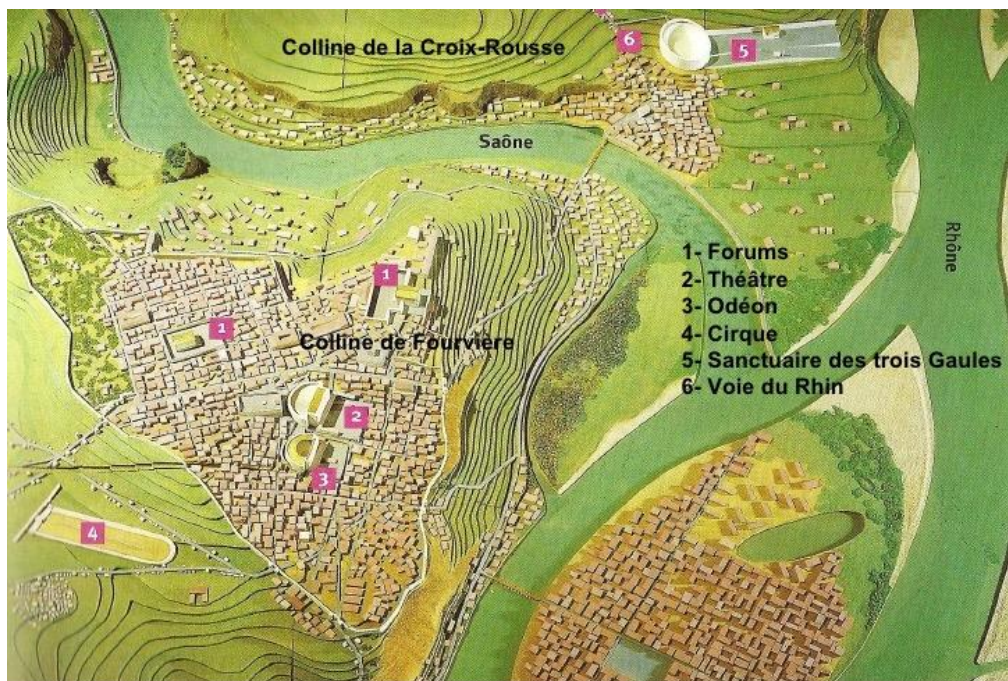


Fig 8: Emplacement de la cité de Lugdunum
Source : (<https://jeanclaudegolvin.com/project/gaule/>)

Le site archéologique actuel se compose du Théâtre, de l'Odéon et du musée construit pour la mise en valeur du site. Cette dernière a été amorcée durant « la grande période de valorisation de vestiges et des sites archéologiques [et] remonte à la fin des années 1960, et aux années 1970-80. En effet, à cette époque les travaux d'aménagement du territoire en France ont été intenses³⁵. Dans ce contexte, une signalétique bilingue et un entretien permanent s'ajoutent à l'infrastructure de circulation aménagée dans le site depuis 1946 pour compléter les opérations de sa mise en valeur.

De 1973 à 1975, suite aux travaux et fouilles liés à la construction de la première ligne du métro de la ville de Lyon, des opérations de mise en valeur des vestiges de la cité ont lieu. Elles donnent lieu à quelques vitrines dans les stations du métro ou à des présentations de vestiges lapidaires déplacés à l'entrée des immeubles³⁷.

2.1.2. Présentation du site archéologique

Il s'agit d'un Odéon et d'un théâtre antique d'époque romaine qui occupaient le centre de *Lugdunum* qui s'étalait, à son apogée sur 300 ha, et avait pour haut lieu le théâtre. A ces deux monuments s'ajoute le musée contemporain.

<https://whc.unesco.org/fr/list/872>

³⁵ LENOBLE, Michel. *La valorisation des sites archéologiques en Rhône-Alpes, Bilan de 30 ans d'expérience*, Actes du colloque international de Martigny, 2011, sous la dir. de X. Delestre et F. Wiblé, Cahiers d'archéologie romande 134 Archaeologia vallesiana 10, 2012, p. 52.

³⁷ Ibid.

La date de l'édification du théâtre remonte au temps du règne d'Auguste dans la période qui s'étale entre le dernier quart du I^{er} siècle Av. J.-C., et l'an 14 de notre ère. Tandis que l'Odéon, « petit théâtre réservé à la musique, est construit vers les années 100 après J.-C.»³⁸.

Le site archéologique se dote de valeurs qui lui ont valu sa mise en valeur. Des témoins lapidaires, avec d'autres productions artisanales comme les pièces de monnaie et la céramique ont une valeur historique et témoignent de l'importance de la cité dans sa région durant l'antiquité, ainsi que les spécificités de son organisation. Le site jouit également d'une valeur artistique et esthétique, reconnues grâce aux mosaïques et aux autres productions artisanales.

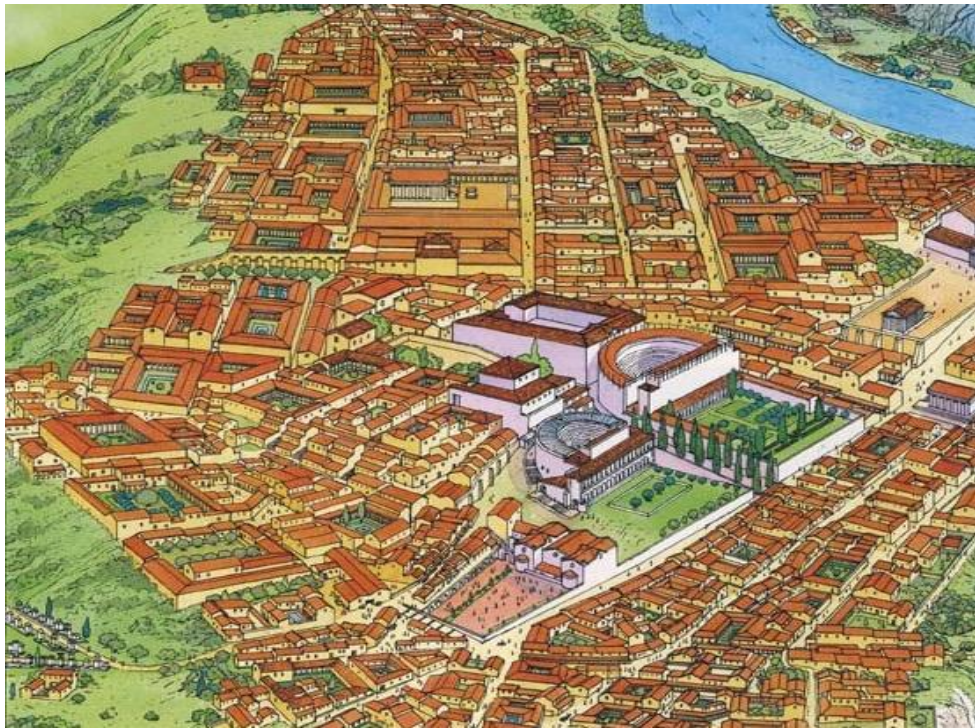


Fig 9: Le Théâtre et l'Odéon occupant le centre de Lugdunum
Source : (<https://jeanclaudegolvin.com/project/gaule/>)

Ce site, adossé à la colline de Fourvière, est constitué des monuments antiques les plus importants de la ville de Lyon-



Fig 10: La colline de Fourvière avec le site archéologique
source : <https://jeanclaudegolvin.com/project/gaule/>

³⁸ Site web du musée Gallo-romain de Fourvière [consulté le 15 décembre 2018]. Disponible : <http://www.museegalloromain.grandlyon.com/Lyon-Fourviere/Sites-archeologiques>

Les préalables de la mise en valeur par le musée sont le bon état de conservation du site, et les nombreuses restaurations dont il a bénéficié. La plus marquante étant le pavement de l'Orchestra de l'Odéon, et celui du théâtre, restaurés et valorisés par des estrades en bois qui les longent, permettant ainsi aux visiteurs de les admirer de près, tout en évitant de piétiner les riches matériaux.



Fig 11: Pavement restauré de l'orchestra de l'Odéon et estrade en bois
Source : <http://www.visitelyon.fr/pages-photos/theatre,gallo-romain/theatre,gallo-romain.php>

2.2. Les interventions de mise en valeur standard du site

Le site s'agrémente de panneaux explicatifs se dressant suivant les parcours scénographiés, qui sont balisés avec le traditionnel pavage en pierre caractéristique des rues romaines ainsi que des potelets de guidage et de délimitation avec une main courante lumineuse en métal.

Quelques sentiers sont également aménagés à la méthode ancienne avec de la terre compactée et complètent de ce fait l'aménagement de la circulation horizontale.



Fig 12: Panneaux didactiques du site archéologique, et balisage en pierre pour les rues romaines
Source : Pinterest.fr

Pour les circulations verticales, des escaliers en structure légère sont mis en place. Le site est agrémenté de bancs d'extérieur, offrant un moment de détente et de repos aux visiteurs du site.



Fig 13: Banquettes en bois ponctuant les murets bordant les escaliers
Source : Pinterest.fr

Le site est également doté d'un éclairage de nuit, qui l'offre en spectacle le soir pour les habitants et les visiteurs de la zone. Une clôture protectrice se dresse autour du site pour le protéger et préserver ses équipements.

2.2.1 Les interventions de mise en valeur par le musée

Il s'agit d'un exemple avant-gardiste de musées de sites archéologiques conçu avec un souci d'harmonie et de continuité avec le site dans lequel il s'implante. Son architecture se montre sobre et très peu invasive, pour mettre en lumière les monuments mis en valeur à l'extérieur et les collections exposées à l'intérieur.

Il a été conçu et réalisé par l'architecte Bernard Henri Zehrfuss et a vu le jour en 1975 après des travaux qui ont duré quatre ans.

L'architecture du musée se décline au goût du brutalisme. La façade principale du musée, où l'exposition Nord qui accueille les visiteurs depuis la rue, est simple, abstraite et pure. Le bâtiment laisse voir de l'extérieur un bloc qui apparaît comme une construction humble à un seul étage⁴⁰. Son architecture dépouillée et résolument moderne donne un volume supérieur sobre et visible flanqué sur la colline et le reste inférieur du volume se trouve à l'intérieur de cette dernière.



Fig 14: Exposition Nord du musée
Source : Photo de l'auteure

⁴⁰ DESMOULINS Christine, *Bernard Zehrfuss, Le musée Gallo-romain de Lyon (1969-1975)*, 2015, consulté le 12/07/2017]. Disponible: <https://www.amc-archi.com/photos/bernard-zehrfuss-le-musee-gallo-romain-de-lyon-1969-1975,3993/le-musee-gallo-romain-de-lyon.1>

L'implantation du volume inférieur prend la même posture que le théâtre et l'Odéon, en s'adossant à la colline de Fourvière. « Discret de l'extérieur, couvert de végétaux, l'édifice est construit contre le flanc de la colline, où le public s'enfonce progressivement au cours de la visite.»⁴¹

La partie latérale du musée, ou l'exposition sud, profite de la pente de la colline pour se tourner vers le site archéologique.



Fig 15: Continuité entre l'insertion du théâtre et celle du musée
Source : Pinterest.fr

Le musée est conçu comme un lieu de « passage » qui mène depuis l'extérieur au site archéologique, mais également depuis le site archéologique, doté d'une entrée autonome, à l'extérieur, au pied de la colline.

Il communique visuellement avec le site par le biais de percements effectués au niveau du talus où « deux larges ouvertures sur l'extérieur dirigent les regards des visiteurs sur les théâtres antiques et sur le site»⁴².



Fig 16: Accès au musée depuis le site archéologique.
Source : Pinterest.fr

Cette architecture rend les ruines visitables indépendamment des conditions climatiques et des intempéries. Elle permet aussi de garder un contact visuel permanent entre l'objet exposé dans le musée, et son contexte originel dans le site grâce aux « deux boîtes à lumière qui font entrer visuellement les vestiges romains, à l'intérieur de ce monde clos»⁴³.

⁴¹ LENOBLE Michel, 2012, *op. cit.*, p. 56.

⁴² Ibid.

⁴³ DESMOULINS Christine., 2015, *op. cit.*



Fig 17: Les ouvertures donnant sur le site

Source : <https://www.lyon-france.net/2016/03/le-musee-gallo-romain-de-fourviere.html>

2.2.2. La mise en valeur à travers le musée

La plupart des éléments ou monuments exposés sont originaires du site antique de *Lugdunum*, ou de ses environs immédiats, et le musée souligne leur rapport avec le site archéologique. Toutes les collections du musée se présentent sous le thème “Il était une fois Lugdunum”.

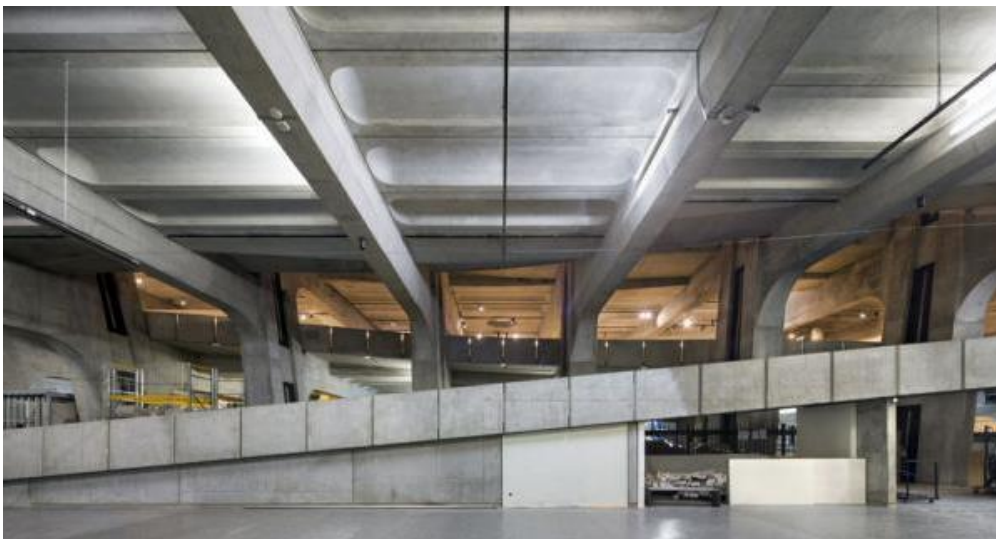


Fig 18: Accès au musée depuis le site archéologique

Source : <https://www.amc-archi.com/photos/bernard-zehrfuss-le-musee-gallo-romain-de-lyon-1969-1975,3993/le-musee-gallo-romain-de-lyon.10>

Un parcours scénographié est aménagé depuis l’entrée principale. Une « rampe distributive (...) structure le parcours muséographique en révélant progressivement le site archéologique cadré ici et là par des canons de lumière. Le plan est celui d’un parcours organisé depuis l’entrée haute en une lente descente qui s’ouvre à son accomplissement au pied des théâtres antiques »⁴⁴.

Le visiteur qui arpente la pente distributive commence sa promenade avec une première exposition qui rend hommage à l’archéologie qui continue de fournir depuis environ 5 cinq siècles de la matière concernant ce site archéologique important. Au fur et à mesure qu’il descend la pente, il découvre les collections à thème du musée.

⁴⁴ DESMOULINS Christine., 2015, *op. cit.*

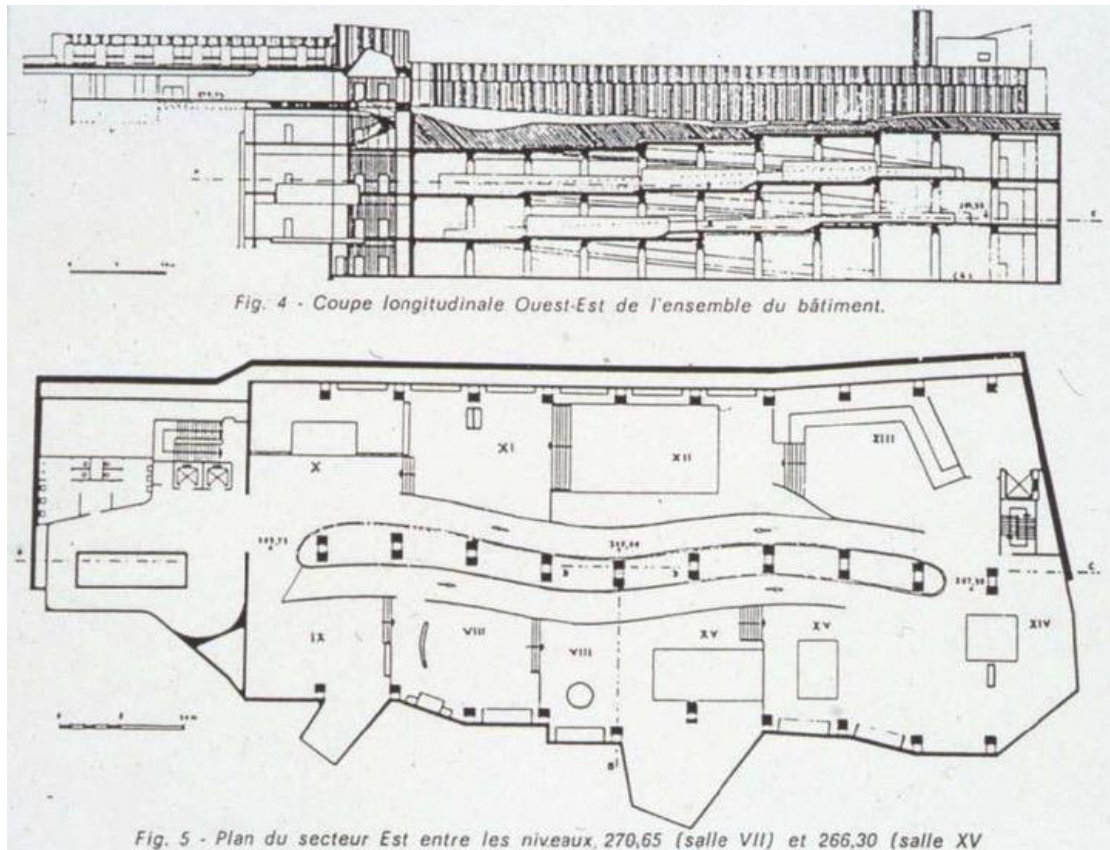


Fig 19: Plan et coupe du musée montrant l'agencement de la pente distributive qui parcourt le musée
 Source : (<https://www.amc-archi.com/photos/bernard-zehrfuss-le-musee-gallo-romain-de-lyon-1969-1975,3993/le-musee-gallo-romain-de-lyon.10>)

Le neutralisme conféré au musée par le biais de cette architecture moderne met en relief les collections. « A l'intérieur, l'unité grise du béton laisse la part belle aux œuvres posées sur des cloisons basses et blanches ou des socles discrets ». De plus, l'architecture «des salles, séparées par des galandages ou des vitrines basses, laissent passer le regard. Au fil de la promenade, des perspectives offrent une vue plongeante sur les mosaïques ou, à mi-parcours et en fin de visite, des cadrages sur le site. »⁴⁵



Fig 20: Ambiance des salles d'exposition du musée
 Source: <https://www.amc-archi.com/photos/bernard-zehrfuss-le-musee-gallo-romain-de-lyon-1969-1975,3993/le-musee-gallo-romain-de-lyon.10>)

⁴⁵ DESMOULINS Christine., 2015, *op. cit.*

Le musée dégage comme axes principaux le site archéologique qui constitue sa raison d'être, les collections valorisées par le minimalisme de la présentation, et le rapport entre eux à travers une didactique qui use de divers supports, écrits, dessinés etc.

En effet, « les puits ouverts dans les planchers pour contempler les mosaïques, les canons à lumière braqués sur l'extérieur et une mise en relation pédagogique entre les maquettes du site et les monuments réels sont les témoins de l'osmose parfaite qui unissait l'architecte et les conservateurs. »⁴⁶



Fig 21: Accent mis sur le pavement en mosaïque

Il nous paraît clair que ce musée a apporté au site une mise en valeur consistant à **rapprocher physiquement et pédagogiquement** le site archéologique des objets exposés et rapprocher le site du visiteur qui jouit désormais de cette dialectique entre l'extérieur et l'intérieur. Le musée **explique et présente** les aspects de la **vie**, culturelle comme culturelle, professionnelle, politique, urbanistique, etc.

La sobriété de son **architecture** invisible⁴⁷, la neutralité de ses **équipements**, la **chronologie** et la **didactique** formant la structure du **parcours** scénographié de ses collections, le **balisage** éclairé, et la connexion permanente entre **objets du musée et site**, font de ce musée une entreprise de mise en valeur réussie.

2.3. Autour de la mise en valeur par les musées de site archéologique

Le musée de site archéologique est l'héritier de la philosophie de la Charte de Venise, qui préconise la préservation de l'intégrité des vestiges et la conservation et valorisation à leur endroit originel où « on insiste sur la nécessité de conserver un monument intégralement in situ. »⁴⁸

⁴⁶ DESMOULINS Christine., 2015, *op. cit.*

⁴⁷ Bernard Zehrfuss en décrivant la conception de ce musée dit: « Plutôt que d'édifier un bâtiment important à proximité du théâtre, j'ai eu l'idée d'une construction souterraine et, par conséquent, invisible ; cela me donnait la possibilité, tout en respectant le site archéologique, de chercher en toute liberté une architecture intérieure, témoignage de notre époque, dont l'expression ne viendrait pas offenser la rigueur de mes confrères romains. » *Ibid.*

⁴⁸ Chartes de Venise, 1964, , *op. Cit.*

2.3.1. Les spécificités de la mise en valeur par les musées de site

La conservation in-situ par le biais d'un musée⁴⁹ a été explicitement soulignée 1976, suite à la conférence Générale de l'UNESCO tenue à Nairobi suivie de la publication de la charte de l'UNESCO, élaborée par le Conseil International des Musées (ICOM), en 1982 et intitulé "Musées de site archéologique", et édité en 1983 dans la série "Musées et Monuments".

Elle incite à « étudier le problème de la conservation dans un musée local ou national du pays où ils ont été découverts, les objets culturels mis au jour au cours des campagnes internationales de fouilles archéologiques »⁵⁰. Suite à cette résolution, une réflexion engagée sur les musées de sites archéologiques, donne naissance à un document en 1983 par le Conseil International des Musées (ICOM), "Les musées de site archéologique".

« Les premières définitions du musée de site archéologique ont été élaborées en 1978 au sein de l'ICOM, Conseil International des Musées »⁵¹. Nous tenons quelques définitions génériques de ce type de mise en valeur. Ainsi, un « musée de site archéologique rassemble un site archéologique, les collections documentaires, ainsi que les objets archéologiques qui en proviennent et qui en sont présentés dans le cadre d'un musée aménagé sur le site même ou à proximité immédiate. »⁵²

La plupart de ces musées se conforment aux consignes édictées dans la publication « Musées des sites » de l'UNESCO, à commencer par un programme clair avec une logique d'exposition bien expliquée aux visiteurs.

L'intégration du « site dans une coupe stratigraphique, une échelle du temps pour montrer l'époque à laquelle s'est situé ce dernier et son apport à l'humanité, place dans l'histoire humaine »⁵³, la « présentation du travail de fouilles réalisé sur le site » par le biais de photographies aux divers stades du chantier, croquis, dessins, maquettes, etc.

Il est également important d'évoquer et de rapprocher « la vie sur le site [cela] se fait donc par des reconstitutions et les objets témoins y figurent ou sont présentés près de la composition qui les évoque. Ces reconstitutions prennent des formes diverses : dessin, peinture, diorama, maquette ou construction en grandeur nature et, en ce qui concerne le vêtement et la parure, mannequins. »⁵⁴

Les musées de site, de par leur proximité du cadre originel des objets et artefacts exposés peuvent créer des liens visibles et tangibles entre les endroits des fouilles et découvertes exposées au musée, et connaissent un certain engouement pour ces raisons. En effet, « le succès rapide des musées de site archéologique repose sur l'idée que tout objet du passé possède un

⁴⁹ Dans nos musées de sites archéologiques, nous ne nous sommes pas penchés sur les centres d'interprétation qui pourtant sont une variante de musées. Cependant les centres d'interprétation ne contiennent pas la composante d'exposition d'objets archéologiques authentiques systématiquement. En effet, un Centre d'interprétation est défini comme "un espace muséographique avec ou sans collection à visée de mise en valeur et de diffusion d'un patrimoine singulier impossible à réunir dans un musée classique destiné à accueillir un large public en recourant de préférence aux affects plus qu'à la seule cognition." S. Chaumier et D. Jacobi, *Exposer des idées, Complicités*, Paris, 2009.

Mais comme nous considérons importante la présence l'exposition ainsi que le lien entre un site, ses objets et son musée, nous avons exclu les centres d'interprétation de notre étude. Bibracte demeure une exception que nous avons énumérée pour l'importance et l'élaboration de cette structure, et la présence de la composante « exposition ».

⁵⁰ Musées des sites, UNESCO, 1982, *op. cit.* p.28.

⁵¹ MOHEN, Jean-Pierre et REYNAUD, Jean-François. *Archéologie (Archéologie et société)- Aménagement des sites*, Encyclopaedia Universalis.

⁵² Ibid.

⁵³ Musées de site, UNESCO, 1982, *op. cit.*

⁵⁴ Ibid.

contexte environnemental précis aussi important que sa propre matérialité, et qu'ils ne doivent pas être dissociés. »⁵⁵

2.3.2. Les objectifs de cette mise en valeur

Le musée de site archéologique est défini en fonction de ses objectifs et de sa fonction.

« Le musée de site archéologique a une tâche et une mission. La tâche est de sauvegarder les vestiges immeubles du site et de veiller à l'intégrité de celui-ci ; de conserver les objets meubles qu'on y a trouvés (...) Sa mission est celle d'un révélateur du passé. Il doit : faire connaître à la communauté vivante ces vestiges (...) expliquer, ou tenter d'expliquer pourquoi cette antique communauté s'est fixée sur le site, reconstituer, le plus scientifiquement possible, l'environnement qui lui a permis de s'y enraciner (...) déceler l'évolution des institutions sociales, les progrès techniques qui lui ont permis de survivre (...) montrer à l'aide de représentations graphiques ou spatiales tout ou partie de son cadre de vie, éclairer les causes de son déclin. »⁵⁶

Ces objectifs sont de l'ordre de la préservation, en premier lieu, ensuite de l'exposition en ciblant dans cette dernière un public large. Mais, la spécificité des musées de sites archéologiques est l'importance qu'ils accordent au contexte originel qui égale en importance la collection en soi. Il présente, de ce fait, un grand avantage comparé au musée archéologique. Ce dernier « présente des collections en dehors de leur contexte. Du coup, il peine parfois à remettre celles-ci en perspective. Il offre difficilement une lecture globale du site, puisqu'il s'appuie principalement sur les objets. Un certain nombre d'informations sont donc perdues »⁵⁷. Un musée de site archéologique, en revanche, met « en œuvre des outils qui vont permettre une compréhension plus générale »⁵⁸. Il s'ajoute aux attractions du site pour l'enrichir et mettre en valeur ses vestiges et composantes (objets archéologiques, monuments, documentation historiographique, documentation iconographique, historique de fouille, etc.) et les « montrer, à l'aide de représentations graphiques ou spatiales »⁵⁹ au public anodin et amateur avant le public scientifique.

La mise en valeur à travers les musées de sites archéologiques est un moyen de mise en valeur prisé depuis les années 80⁶⁰.

Pour cette méthode de mise en valeur, il est important « que la présentation soit des plus modestes ou ait recours aux ressources du “design” le plus raffiné ; elle conduira naturellement le visiteur à suivre un circuit prédéterminé sans paraître le lui imposer et elle atteindra pleinement son but si elle amène à une compréhension progressive et la plus complète possible du site. »⁶¹

⁵⁵MOHEN, *op. cit.*

⁵⁶ Définition des musées des sites, UNESCO, *op. cit.*

⁵⁷ TU, Mai-Anh, Les parcs archéologiques entre médiation scientifique et attractivité touristique, mémoire de Master 2, spécialité Valorisation Touristique des Sites Culturels, Paris 1, Panthéon Sorbonne, Paris, 2010, p. 4.

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Définition des musées de site, UNESCO, 1982, *op. Cit.*

⁶⁰ LENOBLE, 2012, *op. Cit.*

⁶¹ Musées de site, UNESCO, 1982, *op. Cit.*

3. Etude d'exemple de mise en valeur paysagère

L'importance du paysage, parmi les biens patrimoniaux, et sa portée culturelle ont figuré parmi les toutes premières préoccupations soulignées en 1962 par la conférence qui a donné naissance aux « Recommandations concernant la sauvegarde de la beauté et du caractère des paysages et des sites », c'est à dire 10 ans avant la grande convention de l'UNESCO sur le Patrimoine Mondial, laquelle s'attarde, à son tour, sur les paysages et leur importante portée patrimoniale scientifique, esthétique, historique, etc.

Cependant, les interventions de mise en valeur des sites archéologiques axées sur le paysage n'ont vu le jour que bien plus tard.

3.1. Le site archéologique de Bibracte comme cas d'étude

3.1. Le site archéologique de Bibracte

Le site de Bibracte en France, est souvent cité parmi les exemples de mise valeur par l'intervention paysagère.

Le nom Bibracte, est celui « d'une ancienne capitale des Eduens, puissant peuple gaulois qui occupait au II^{ème} et I^{er} siècles avant J.-C. un vaste territoire situé entre Saône et Allier. Abandonné peu après la conquête romaine».⁶²

3.1.1. Historique de l'intervention sur le site archéologique de Bibracte

Les fouilles qui ont commencé en 1865 sous l'ordre de Napoléon III pour qui la découverte du champ de la Guerre des Gaules était incontournable pour la rédaction de son fameux « Histoire de Jules César » ont été derrière la redécouverte du site.

Depuis, la ville « est devenue un des principaux sites de réévaluation de l'archéologie celtique. Bibracte est aussi un lieu emblématique de l'histoire nationale française où se déroulèrent plusieurs épisodes majeurs de la guerre des Gaules »⁶⁴.

Bibracte jouit d'un intérêt certain. Un « programme international de recherches y a été lancé en 1984 par le ministère de la culture »⁶⁵. Il est érigé au rang de « Site d'intérêt national » en 1985⁶⁶, qui lui octroie le bénéfice d'être inscrit, sous le patronage du ministère de la culture, dans un programme stratégique qui vise à l'élargissement du public. En 1989 est créé le Centre archéologique européen du Mont Breuvay, qui regroupe un centre de recherche, le musée et le site de Bibracte, et dont les fouilles regroupent des chercheurs de tout le continent européen. « L'étendue de la ville gauloise du I^{er} siècle avant J.-C., soit 140 ha ceinturés par une fortification encore bien discernable, fait l'objet, depuis 1985, d'un classement au titre des Monuments historiques (loi de 1913). »⁶⁷

⁶² GUICHARD, Vincent. *Bibracte une expérience de gestion intégrée d'un site archéologique*, dir. Benková, Irena. & Guichard, Vincent., *Gestion et présentation des oppida. Un panorama européen. Management and presentation of oppida. A European over view. Actes de la table ronde de Beroun, Prague, 26 septembre 2007*, Bibracte; Institut archéologique de Bohême centrale, Glux-en-Glenne, 2008.

⁶⁴ Ibid.

⁶⁵ GUICHARD, Vincent & CHAZELLE, Claude. *Mettre en valeur l'invisible, une réflexion à propos du site archéologique de Bibracte*, dir. Benková, Irena. & Guichard, Vincent., *Gestion et présentation des oppida. Un panorama européen. Management and presentation of oppida. A European over view. Actes de la table ronde de Beroun, Prague, 26 septembre 2007*, Bibracte; Institut archéologique de Bohême centrale, Glux-en-Glenne, 2008.

⁶⁶ ROMERO, Anne-Marie. *Bibracte Archéologie d'une ville gauloise*, Bibracte-Centre archéologique européen, Glux-en-Glenne, 2012, p. 16.

⁶⁷ GUICHARD, 2008, *op. cit.*

L'oppidum de Bibracte a également été proclamé "site national" en 1985, et « en 1989, le site a rejoint la liste des Grands Travaux de l'État, ce qui a conduit à la mise en place d'un établissement autonome ». Ce site jouit de qualités environnementales qui lui valent « d'être classé Site naturel et d'être zoné depuis peu au titre du programme communautaire Natura 2000 »⁶⁸.

En 2004, le site de Bibracte bénéficie d'une mise en valeur par le paysagiste Claude Chazelle, mandaté par le ministère de la culture et de la communication et la direction de l'architecture et du patrimoine. La mise en valeur à travers l'intervention paysagère est, donc, un choix délibéré qui demeure l'axe majeur du projet.

Le maître de l'oeuvre, lors d'une présentation de l'approche de la mise en valeur, au début du projet, précise qu'il « insistera sur les interventions paysagères particulièrement cruciales pour un site comme Bibracte, totalement "immergé" sous une forêt séculaire ». Le site de Bibracte bénéficie depuis « 2008 du nouveau label Grand Site de France décerné depuis 2005 par le ministère en charge de l'Écologie aux organismes responsables de sites naturels remarquables qui se distinguent par l'excellence de leur gestion »⁶⁹. À côté des qualités environnementales, le site jouit de spécificités patrimoniales et d'une mise en valeur intéressante.

3.1.2. Présentation du site

Le site de Bibracte se situe sur le site du mont Beuvray qui, haut d'un peu plus 820 m, se distingue des autres collines, plus ou moins hautes, qui forment le massif du Morvan, dans la région de Bourgogne au centre de la France. Il s'agit d'un domaine forestier dont la surface couvre près de 1000 ha, dont nous comptons 135 ha classés au titre des monuments historiques, et représentant l'oppidum qui est considéré comme la composante archéologique principale de ce site.



Fig 22: Le Mont Beuvray
Source : GUICHARD & CHAZELLE, 2008.

La strate historique mise en avant dans ce site est l'antiquité avec l'oppidum fondé vers le II^{ème} Av. J.-C., qui borde ses quelques 200 hectares d'un rempart. C'est à partir du règne d'Auguste, vers l'an 15 Av. J.-C., que l'attrait de la ville commence à s'éclipser au profit d'une nouvelle cité construite à sa proximité.

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ GUICHARD, 2008, *op. cit.*



Fig 23: Reconstitution 3D d'un oppidum gaulois
 Source : <http://ihc2015.info/skin/forgger-definition.akp>

L'oppidum constitue le centre de gravité de ce site archéologique, et les éléments archéologiques mis en valeur s'y apparentent, à part une palissade néolithique⁷⁰ qui a bénéficié d'une reconstitution, et qui coïncide avec l'entrée de l'ancien oppidum.

Le mot oppidum provient du latin (n. oppidum, pl. oppida) et désigne une agglomération, le plus souvent située à une certaine élévation et « dont les défenses naturelles ont été renforcées par la main de l'homme au temps des Celtes »⁷¹.

Les oppida « se caractérisent par des murs de terre et de pierres, renforcés par des traverses de bois assemblées perpendiculairement par de longues fiches de fer (20 à 30cm) comme à Bibracte »⁷². Sémantiquement, ce sont des agglomérations typiques des gaulois, que nous pouvons tout simplement appeler « Cités gauloises ».

L'oppidum de Bibracte a, pour contour, le puissant rempart, qui s'élevait, selon les chercheurs, à 4 voire 5 m, sans compter le couronnement, et qui représentait les limites de l'agglomération durant le II^{ème} siècle. Ces limites se sont retrécies au III^{ème} siècle, donnant lieu à une deuxième ligne de fortification. La muraille était de type *Murus Gallicus* qui signifie "mur gaulois", qui est « une construction en terre, rendue plus solide grâce à un empilement de couches entrecroisées de poutres horizontales. Un parement de pierre sèche vient recouvrir le tout ».⁷³

Bibracte comporte plusieurs vestiges dont « la porte de rebout », « la pature du couvent », « le parc des chevaux », « la fontaine Saint Pierre », « la chapelle Saint Martin », etc.

⁷⁰ Il a été reconnu et daté grâce au Carbone 14

⁷¹ Définition du mot « oppidum », Glossaire des monuments historiques de France [consulté le 25 avril 2018]. Disponible : <http://monumentshistoriques.free.fr/glossaire/o.html>

⁷² Définition du mot « oppidum », dans le site web officiel du département de l'Aveyron [consulté le 16 septembre 2018]. Disponible : <http://www.patrimoine-levezou.com/+Oppidum-.html>

⁷³ Futura science, La culture gauloise: oppida, murus gallicus et orfèvrerie. [consulté le 13 décembre 2018]. Disponible : <http://www.futura-sciences.com/planete/dossiers/geographie-tourisme-cher-1684/page/5/>

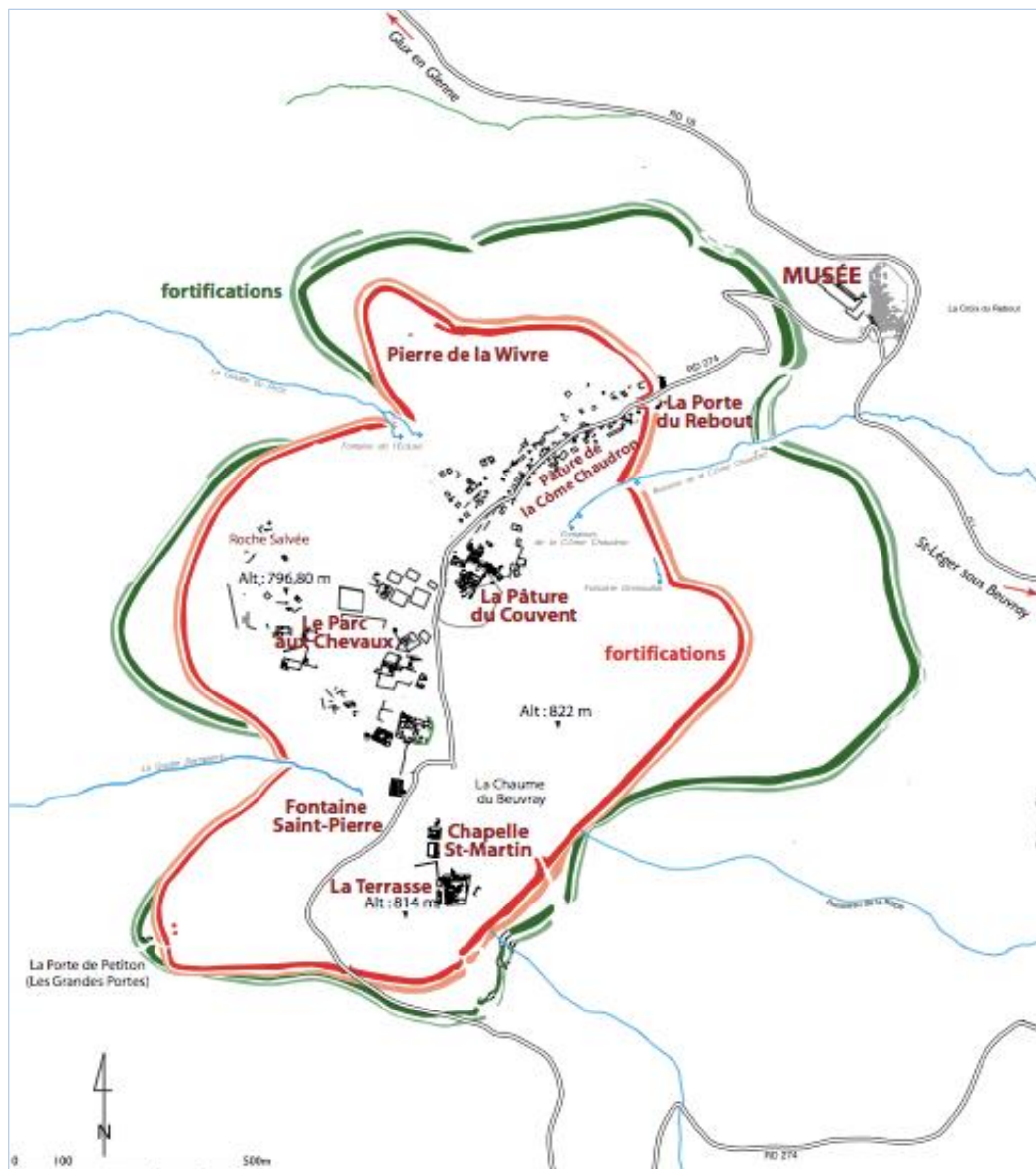


Fig 24: Les deux lignes de fortification (l'ancienne en vert et la récente en rouge) et les vestiges du site
 Source : <https://journals.openedition.org/rae/8891>

3.1.3. Les interventions de mise en valeur standard du site

Avant de parler de la mise en valeur du site de Bibracte, il est important de souligner ses préalables, qui sont la conservation des éléments du site, ainsi que la restauration.

Certains vestiges du site ont bénéficié d'une intervention de restitution et d'autres éléments d'une intervention de réinterprétation.

Le rempart de Bibracte est percé d'une quinzaine de portes et poternes, dont la fameuse Porte de Rebut, qui marque l'axe principal qui dessert les autres portes.

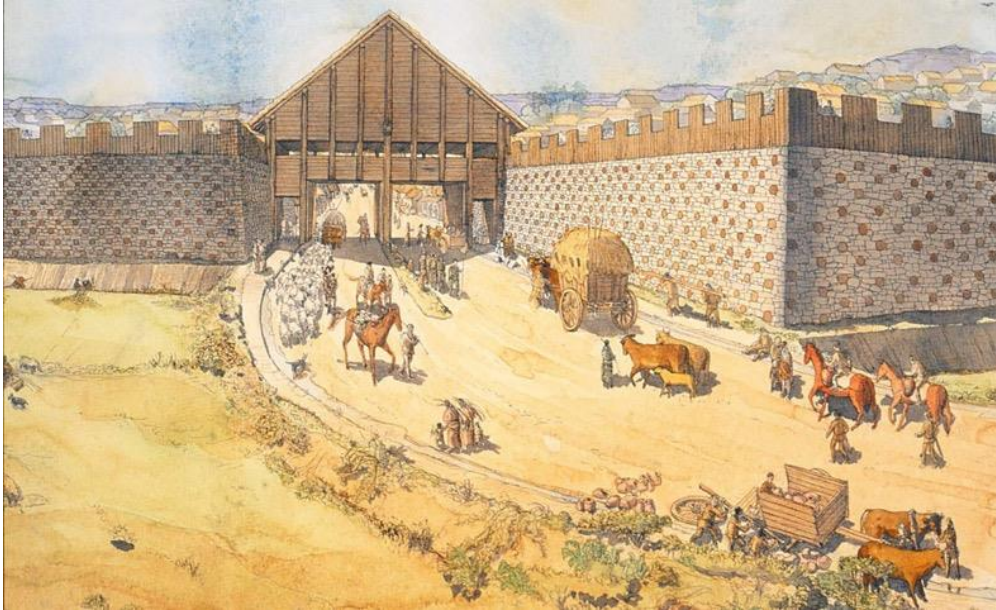


Fig 251 : Restitution de la Porte du Rebout par Jean-Claude GOLVIN (<http://jeanclaudegolvin.com/wp-content/uploads/2017/10/gaule-bibracte-porte-de-rebout-jc-golvin.jpg>)



Fig 32 ; Reconstitution 3d de la Porte du Rebout. Elle fait 20m de large sur 40m de profondeur (<https://www.franceculture.fr/emissions/carbone-14-le-magazine-de-larcheologie/lhiver-52>)

Outre les remparts et les portes, le site de Bibracte contient des habitations en terre étagée par du bois ; un quartier artisanal dédié au travail des métaux et contenant les logements des artisans ; un parc aux chevaux comprenant aussi des maisons en pierre, qui se déclinent au style romain ; un bassin, des fontaines dont la fameuse fontaine Saint Pierre, une chapelle, une nécropole, et une basilique. La plupart de ces vestiges ont bénéficié de restitutions ou de restaurations.



Fig 33: L'impressionnant bassin de Bibracte et la chapelle Saint Martin restitués
Source : <http://www.gite-autunois.com/bibracte.php>

Certains éléments du site archéologique ont bénéficié de reconstitution. Nous en citons la muraille fortifiée, les caves souterraines, les demeures et le bassin monumental de Bibracte, etc. Pour les autres éléments, qui par manque de documentations n'ont pas pu avoir accès à une reconstitution, ils ont bénéficié de réinterprétations.

Le site archéologique de Bibracte bénéficie des méthodes classiques de la mise en valeur standard. Le site est parsemé de panneaux didactiques et directionnels qui expliquent et orientent le visiteur par le biais de textes, reconstruction 3d, schémas, etc. Cette mise en valeur, conjuguée à l'intervention paysagère permet d'offrir une « lecture du site dans son environnement, faciliter la focalisation du regard sur des témoignages archéologiques particuliers et accroître la motivation du public. »⁷⁴

Le souci de compréhension et de lisibilité qui anime la mise en valeur facilitatrice, est présent dans cette intervention, qui souligne l'environnement forestier responsable de la « magie des lieux » et les témoins archéologiques étalées sur tout le site.



Fig 34: Panneaux didactiques offerts en recul par rapport aux composantes archéologiques et du chantier de fouille

Source : (<http://metallerie-serrurerie-lucenet.com/Signalétique+au+Musée+Archéologique+de+Bibracte.html?id=3&mod=actu&langue=fr>)

Les concepteurs de la mise en valeur ont affirmé leur parti pris qui s'érige contre l'aspect invasif des « panneaux signalétiques, parfois plus présents au regard que l'objet à contempler »⁷⁵. Tout est alors mis sur « l'intelligibilité des espaces (archéologiquement) signifiants: chaque ensemble de vestiges (motif) doit être compréhensible, sans l'aide d'accessoires »⁷⁶ selon l'expression des auteurs de cette mise en valeur, dont principalement Claude Chazelle.

⁷⁴ Le site Web officiel du site de Bibracte [consulté le 15 juin 2018]. Disponible : <http://www.bibracte.fr/de/approfondir/les-coulisses-de-bibracte/la-gestion-dun-site-dexception/le-schema-directeur-paysager>

⁷⁵ GUICHARD & CHAZELLE, 2007, op. cit.

⁷⁶ Le site Web officiel du site de Bibracte Le site Web officiel du site de Bibracte [consulté le 15 juin 2018]. Disponible : http://www.bibracte.fr/media/bibracte/163210-bibracte-sch_m_a_paysager.pdf

Même les conceptions de supports didactiques dévoilent une certaine adhésion vouée à la discrétion et à l'immersion dans le caractère naturel du site. Les matériaux naturels sont présents et les nouveaux supports didactiques fondent dans leur environnement.



Fig 35: Un support de panneau inspiré du principe des haies plessées

Source :<http://www.rozenblum.com/david/bibracte/>

3.2. Les interventions de mise en valeur paysagère

La mise en valeur par l'intervention paysagère à Bibracte a été conçue, nous le rappelons, par Claude Chazelle, architecte paysagiste en 2004.

Elle est annoncée sous forme de 4 axes formant le mode opératoire, et divisée en deux types d'action: Les actions immédiates et les actions rentrant dans un projet qui s'étale sur 100 ans. Les 4 axes sont :

- “- Passer d'une logique de boisement de production à une logique de bosquets de signification dans l'emprise des remparts. - Révéler la charpente paysagère du site: morphologie et lieux majeurs.*
- Instaurer des continuités visuelles à l'échelle de la ville, permettant sa compréhension spatiale.*
- Mettre en scène des espaces particuliers, comme les portes ou les belvédères.”⁷⁷*

La portée stratégique se manifeste à travers le plan « qui s'étale sur près de 100 ans, et qui a une portée écologique »⁷⁸. Les autres points visent à la lecture du site comme un ensemble, une entité qui se dessine dans la continuité tout en offrant des “événements” paysagers et archéologiques.

3.2.1. L'intervention paysagère

La première priorité, pour faire du site de Bibracte une entité, a été accordée aux **circulations**. En effet, « de la même façon que pour la mise en valeur des vestiges, un vocabulaire d'intervention est proposé pour les cheminements piétons, qui reprend le principe d'aménagements agraires modernes, à savoir les haies plessées qui bordent traditionnellement les chemins du Morvan. »⁷⁹

⁷⁷Le site Web officiel du site de Bibracte [consulté le 15 juin 2018]. Disponible : <http://www.bibracte.fr/fr/approfondir/les-coulisses-de-bibracte/la-gestion-dun-site-dexception/le-schema-directeur-paysager>

⁷⁸ « La production de bois permet d'autofinancer partiellement les dépenses inhérentes à cette gestion réfléchie et apporte le combustible nécessaire à la chaufferie bois à plaquettes du musée » [consulté le 21 avril 2019]. Disponible : <https://www.caue71.fr/documentation/1-440.bibracte.pdf>

⁷⁹ GUICHARD & CHAZELLE, 2007, op. cit.

La conception se veut imbue du site, de ses composante, de sa morphologie, de sa végétation, et meme des traditions qui y prévalaient. Les sentiers avec leur forme primitive, ou élaborée, formant un chemin compacté, optimisent les circulations tout en conférant de l'humilité et du pittoresque à l'atmosphère naturelle du site.



Fig 36: Sentiers primitifs à Bibracte
Source : www.eulglod.fr/morvan/menessaire



Fig 37: Sentier compacté
Source : dieudeschats.wordpress.com/tag/bibracte/

Une approche peu invasive met à son service les haies plessées, procédé gaulois, typique de la région, assure un balisage très subtil.

Ainsi, « par des éléments paysagers simples : la courbure d'un chemin de terre, des tressages en bois de châtaignier, les alignements de "queules", de jeunes haies de hêtres et de noisetiers bientôt plessées... orientent naturellement le pas du promeneur. De la même façon, l'organisation et l'ampleur de l'ancienne ville sont révélées par le paysage. ⁸⁰»



Fig 38 : Haie plessée et queule bordant un sentier
Source: <http://www.bibracte.fr/fr/approfondir/ressources-documentaires/phototheque/paysages-du-mont-beuvray-et-du-morvan>)

⁸⁰ Le site web officiel du Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement de Saône e Loire, *Aménagement des abords du site archéologique du Mont Beuvray, Bibracte* [Consulté le 10-10-2016]. Disponible : <https://www.caue71.fr/documentation/1-440.bibracte.pdf>

3.2.2. Autres interventions pittoresques

La mise en valeur du site se propose de créer des événements et des perspectives, dans le sens urbanistique du terme.

Ainsi, les « points hauts du mont, seront mis en valeur et leur découverte mise en scène. Les vallons localisés à proximité, obstrués jusqu'ici par la végétation, seront dégagés pour gagner en visibilité sur le grand paysage. »⁸¹

L'attrait des perspectives dégagées est doublé grâce au recours aux éléments archéologiques ou commémoratifs qui s'y ajoutent pour occuper une place centrale. Tel est le cas de la vue du Belvédère et du monument commémorant Bibracte.



Fig 39: La perspective du monument commémorant Bibracte

Source: https://www.petit-patrimoine.com/fiche-petit-patrimoine.php?id_pp=71440_1



Fig 40: La vue du belvédère et le monument commémorant Bibracte

Source : <https://www.france-voyage.com/tourisme/photos-mont-beuvray-1227.htm>

Parmi les interventions paysagères qui ont recours à la végétation pour souligner un élément figurent aussi les “ vestiges de l’immense maison à la romaine du Parc aux chevaux (...) mis en scène par un "cadre" végétal entièrement recomposé, reconstituant en quelque sorte l’ambiance plus fermée et composée de l’époque»⁸².

⁸¹ GUICHARD & CHAZELLE, 2007, op. cit.

⁸² Le site web officiel du Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement de Saône e Loire, *Aménagement des abords du site archéologique du Mont Beuvray, Bibracte* [Consulté le 10-10-2016]. Disponible : <https://www.caue71.fr/documentation/1-440.bibracte.pdf>



Fig 41: La maison du Parc aux chevaux, entourée de végétation, enrichie d'une installation d'art contemporain (à droite) et d'une maquette en marbre (1er plan) expliquant la demeure romaine du 1er siècle.

SOURCE : <http://www.gite-autunois.com/bibracte.php>

Enfin, « des clairières vont ainsi être percées au fur et à mesure de l'exploitation forestière. »⁸³



Fig 42 : Une clairière à Bibracte

Source : <http://www.bibracte.fr/fr/venir/mon-sejour-en-bourgogne/le-morvan>

3.3. De la mise en valeur paysagère

La mise en valeur d'un site archéologique axée sur le paysage est un choix qui puise sa raison d'être dans la richesse paysagère du site comme nous l'a démontré l'étude de cas du site de Bibracte en France.

Cette approche de mise en valeur compte un certain nombre d'atouts et a le pouvoir de mettre en avant, à travers l'élément végétal, les éléments archéologiques du site.

⁸³ Ibid.

3.3.3. Les atouts de ce type de mise en valeur

Le paysage est défini comme une « Portion d'espace perceptible à un observateur où s'inscrit une combinaison de faits visibles et invisibles et d'actions dont nous ne percevons, à un moment, que le résultat global »⁸⁴.

Cette définition s'est vite enrichie par une autre plus complexe centrée sur l'humain qui le contemple. Le paysage est donc indissociable de l'Homme, déterminant par son action sur ce dernier, mais aussi pour la lecture qui confère au paysage la majeure partie de son sens.

C'est ainsi que nous parlons de plus en plus de paysages culturels que l'UNESCO divise en 3 catégories principales⁸⁵ en fonction du degré de l'implication de l'homme sur la création ces paysages en question.

Si l'étymologie du mot "Paysage" en français colle au mot "pays", c'est parce que le paysage est intimement lié à la terre⁸⁶ et au terroir. La plupart des sites archéologiques sont organiquement liés à la composante naturelle et paysagère, qui contribue à leur identité.

La mise en valeur paysagère passe par des interventions où, comme à Bibracte, les plantes ont le maître mot. Tantôt elles sont utilisées par soustraction pour dégager des perspectives, tantôt elles sont plantées pour en créer d'autres, tantôt elle sont manipulées pour créer des effets visuels ou ambiants, et tantôt elles sont mises en avant pour leur portée symbolique ou suggestives.

Cependant, il y'a d'autres types d'interventions qui utilisent d'autres outils que les plantations, pour effectuer une intervention paysagère. Nous en citons l'emploi de la pierre, avec ses différentes variantes pour l'édification de murets pour la délimitation des sites ou la suggestion de vestiges archéologiques, ou encore le marquage à travers la couleurs des différentes composantes ou strates d'un site, le cernage avec des piquets en bois, etc.

La mise en place de circuits piétonniers avec leur aspect simple voire primitif, les spectacles panoramiques qui permettent d'arpenter le site tout en appréciant paysages, monuments, le soulignement des typologies du paysage, etc., sont toutes des interventions paysagères qui peuvent se mettre au service des sites archéologiques.

La mise en valeur offre aux usagers l'essence du paysage archéologique conjugué au paysage naturel. Il s'agit d'une expérience archéologique dont le pittoresque augmente la richesse et l'authenticité.

Certaines interventions s'inspirent de "l'esprit du lieu" et des pratiques anciennes comme les haies plessées, d'autres se lancent dans ce qui pourrait être considéré comme de l'archéologie expérimentale. Ils se basent pour leur recherche sur les données fournies par l'historiographie du site, pour restituer le paysage tel qu'il avait été décrit dans les sources anciennes.

Ces interventions paysagères sont, dans ce type de cas, considérées comme une sorte de mise en scène.

Les approches de mise en valeur paysagère se multiplient donnant lieu à des déclinaisons différentes qui vont de l'horticulture et de simples aménagements paysagers jusqu'aux jardins botaniques en passant par les "promenades archéologiques".

⁸⁴ DEFFONTAINES, Jean-Pierre. Analyse du paysage et étude régionale des systèmes de production agricole. In: Économie rurale. N°98, 1973, p. 6.

⁸⁵ Les trois catégories sont : Site de paysage naturel, site où se conjugue la nature à l'action de l'homme, et paysage créé par l'Homme.

⁸⁶ La langue anglaise présente la même signification étymologique relative au paysage que le français. Le mot "Landscape" qui signifie en anglais paysage, contient le mot "land" qui signifie terre, terrain, et pays.

Elles s'associent très souvent aux parcs archéologiques qui se dotent, dans la plupart des cas, d'une étendue et de caractéristiques naturelles et paysagères favorisant cette mise en valeur. Ces interventions sont en général peu coûteuses et fortement appréciées en Europe et en méditerranée.

Au delà de ses avantages économiques, la mise en valeur des sites archéologiques par une intervention paysagère présente un intérêt écologique dans la mesure où elle offre des possibilités d'autonomie énergétique.

3.2.2. Les valeurs et les objectifs de la mise en valeur paysagère

Avant de nous attarder sur les spécificités de la mise en valeur paysagère des sites archéologiques, nous devons reconnaître l'apport pittoresque qui augmente l'attractivité de ces sites, ce qui répond à l'un des plus grands objectifs de la mise en valeur. Cependant, la conjugaison d'un site archéologique à une composante paysagère, spontanée ou créée par l'Homme, au delà de l'indice du pittoresque, présente un intérêt scientifique.

La mise en valeur des sites archéologiques par une intervention paysagère met de son côté ses atouts naturels et augmente leur attrait de par "l'agréable paysager" et parfois l'intérêt scientifique, par le biais d'opérations amplificatrices.

Il va sans dire que cette mise en valeur n'accorde pas moins d'importance à la préservation des vestiges archéologiques, au même titre que la préservation du site naturel dont elle s'inspire pour prendre l'essence, en augmentant l'attrait en respectant l'identité du lieu.

Cette fidélité à l'essence des paysages, archéologique et naturel, opère sur ces derniers une sorte de préservation, voire même une conservation du premier comme du second qui s'épanouissent mutuellement.

L'intervention paysagère a ancré le site dans son identité paysagère, à tel point que le Grand prix de l'académie française, Jacques Lacarrière a dit: « Si l'on veut essayer de retrouver quelque chose des Gaulois, j'entends quelque chose que le paysage porte encore, même après tant de siècles, c'est à Bibracte qu'il faut aller, sur ce Mont Beuvray dominant les plateaux du Morvan. »⁸⁷

Selon Claude Chazale, « quelle que soit leur nature précise (ville romaine ou oppidum gaulois) et leur environnement géographique (un vallon des Alpilles, un sommet boisé du Morvan ou encore une plaine intensément cultivée du Bassin parisien), les principes d'intervention préconisés demeurent parfaitement valables. L'attention à la charpente paysagère d'un site, la prise en compte du cadre (paysager) autant que du motif (archéologique), la prise en compte de la totalité d'un site archéologique plutôt que de ses seules parties fouillées, sont des nécessités, voire même des évidences. »⁸⁸

L'intervention paysagère a pour but de mettre en exergue les caractéristiques de l'espace, ou le site en question, et de mettre en valeur ses spécificités.

« Le paysage est manière de lire et d'analyser l'espace, de le représenter, au besoin en dehors de la saisie sensorielle, de le schématiser afin de l'offrir à l'appréciation esthétique, de le charger de significations et d'émotions. En bref, le paysage est une lecture, indissociable de la personne qui contemple l'espace considéré. »⁸⁹

La mise en valeur des sites archéologiques par une intervention paysagère a longtemps accompagné les sites peu « parlants », comme les sites préhistoriques afin de pallier leur manque d'informations, leur humilité architecturale et ornementale et leur austérité iconographique. Cependant, ce type de mise en valeur a su se prolonger aux sites

⁸⁷ GUICHARD & CHAZELLE, 2007, *op. cit.*

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ CORBIN, Alain. *L'homme dans le paysage*, Textuel, Paris, 2001.

archéologiques d'époque antique, comme nous l'a montré le site de Bibracte, et aux sites autour de la méditerranée pour augmenter leur "cachet" paysager méditerranéen. Ce type de mise en valeur a même su s'associer à des sites de l'antiquité tardive. Parmi les autres motifs de ce type de mise en valeur, nous trouvons principalement l'aspect modeste de la composante archéologique ou architecturale. A Bibracte, la conscience que "la préservation de vestiges architecturaux au demeurant peu spectaculaires, [a incité à] considérer l'assiette de la ville dans son ensemble"⁹⁰ et dans sa spécificité paysagère.

4. Etude d'exemple de mise en valeur par les technologies informatiques

Si nous gardons en tête que le souci majeur de la mise en valeur est de rendre plus accessible, plus compréhensible un élément, une donnée ou un bien patrimonial, et plus agréable sa présentation, nous pouvons dire que les nouvelles technologies sont, potentiellement, un outil très puissant pour la réalisation de tels objectifs. Ce type de mise en valeur ne cesse de faire couler de l'encre, surtout depuis le début de ce nouveau millénaire et ce pour les différentes possibilités techniques qu'ils offre, lesquelles peuvent pallier des contraintes d'ordre technique archéologique, morphologique, ou relatives à la conservation des vestiges archéologiques.

4.1. Le site archéologique de Leicester comme cas d'étude

Nous avons choisi un site de la ville de Leicester en Angleterre comme cas d'étude de la mise en valeur des sites archéologiques par les nouvelles technologies.

Bien que ne faisant partie des toutes premières tentatives de mise en valeur des sites archéologiques, la mise en valeur de ce site mérite l'étude pour de multiples avantages qu'elle présente.

4.1.1. Historique de l'intervention sur le site archéologique de Leicester

L'une des plus anciennes villes du pays, et le lieu qui forme actuellement la ville moderne de Leicester, est la même que les archéologues ont identifiée comme celle que l'on connaît depuis l'empire romain, à partir du deuxième siècle de notre ère. Cette ville a connu un rayonnement qui a duré plus de 400 ans après, et s'appelait, alors, *Ratae Corieltavorum*. Elle aurait été une agglomération rurale avant de devenir une cité romaine⁹¹.

La ville de Leicester est située au centre de l'Angleterre dans la région de Midlands Es. Ce qu'on sait d'elle est que, à l'époque romaine, elle faisait office de camp fortifié, d'où son nom *Ratae Corieltavorum* ou *Ratae* qui est une forme latine du mot anglais "Rath" qui désigne le rempart ; *Corieltavorum* est une référence à une tribu indigène britannique⁹².

C'est donc une déclinaison des oppida qui fut jadis occupée par des tribus celtes, sous la province romaine de Britannia.

Nous savons qu'au 2^{ème} siècle déjà, « une grille de rues a été aménagée pour la ville romaine (...), les bâtiments publics de la ville comprenaient le **forum** (le centre administratif ou le marché), la **basilique**, les **Thermes publics** » et deux Temples⁹³.

Autour de ces bâtiments publics se parsemaient des commerces et des maisons, qui à partir du 2^{ème} siècle ont commencé à se révéler de plus en plus spacieuses et élaborées, avec des ouvrages en pierre et des cours centrales.

⁹⁰ Le site web officiel du CAUE de Saône e Loire, Bibracte, *op. cit.*

⁹¹ Site Web du Patrimoine anglais: English Heritage, mur de justice [consulté le 15 mars 2019]. Disponible : <http://www.english-heritage.org.uk/visit/places/jewry-wall>.

⁹² Ibid.

⁹³ Ibid.



Fig 43: Restitution 3D de Ratae à l'époque romaine
 Source : (<https://www.flickr.com/photos/jhcook/12925640154>)

Actuellement, la ville doit la majeure partie de son patrimoine matériel au moyen âge. Cependant, sa plus grande fierté reste les vestiges antiques qui révèlent sa romanité. Les sites et monuments archéologiques sont éparpillés sur la ville moderne.

4.1.2. Présentation du site de Leicester

La majeure partie des vestiges antiques de la ville de Leicester s'articule concentrée autour des **Thermes** romains (Baths) accolés au **Jewry Wall** et la **Basilique** qui date du moyen âge mais qui aurait été édifiée, partiellement, sur les vestiges de l'ancien Forum.

la ville de Leicester compte, parmi ses vestiges d'autres sites et monuments éparpillés sur la cité. Nous en citons l'aqueduc qui alimentait les thermes, les petits Thermes, un deuxième marché qui dévoile des décorations riches, et finalement deux temples.

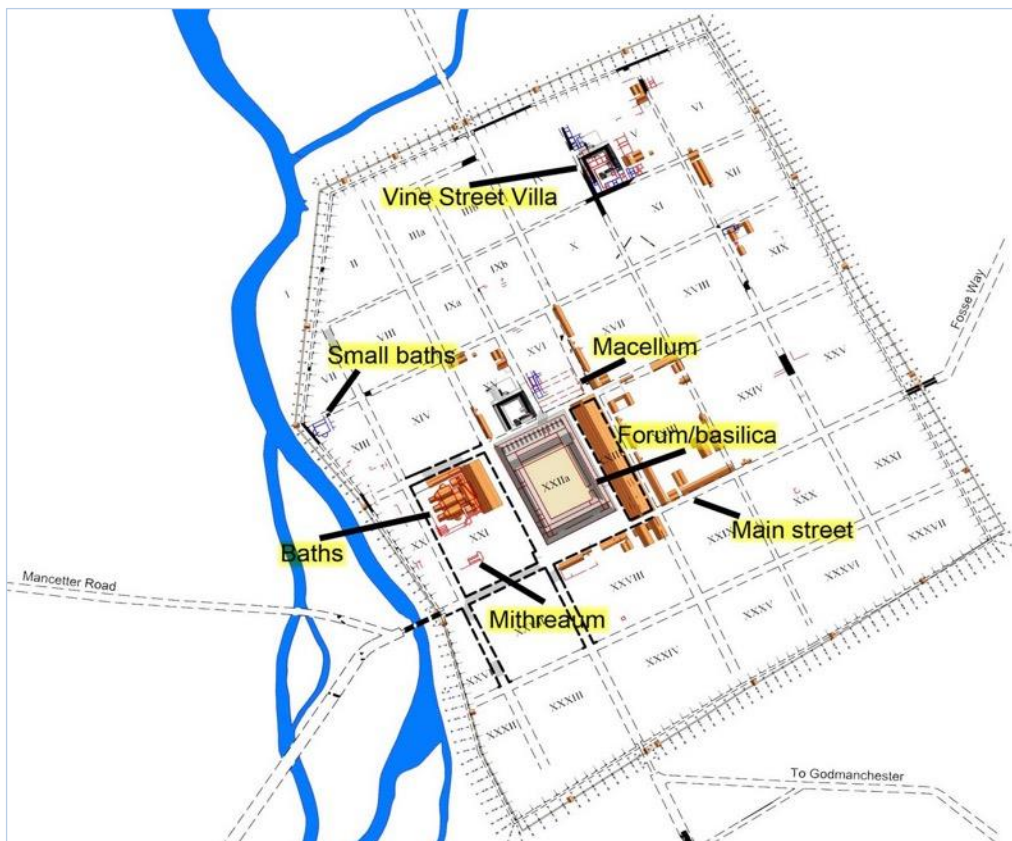


Fig 44: Plan des vestiges romains à Leicester
 Source : <https://www.flickr.com/photos/jhcook/12925640154>

Le site archéologique ouvert au public se forme des monuments antiques concentrés autour du **Jewry wall** et des restes de la **muraille**, des **thermes** romain et offre à voir une partie de la Basilique.

Le Jewry Wall⁹⁴ est considéré comme “l'une des plus importantes sections survivantes de la maçonnerie romaine en Grande-Bretagne, ce mur (...) dépasse 9 mètres de haut et date d'environ 160 »⁹⁵ de notre ère.

Au mur s'adosse, à l'Est, un édifice religieux du moyen-âge qui est la basilique de Saint Nicolas (l'ancien Forum).

A côté de la muraille, à l'Ouest nous trouvons les Thermes (grands) et des maisons romaines. Le Jewry Wall longe, donc, les Thermes romains dont il ne reste plus que les conduits.



Fig 45: Le conduit des thermes romains avec le Jewry wall et l'église (de droite à gauche)
Source : Photo de l'auteure

Nous considérons, parmi les spécificités des vestiges archéologiques de la cité de Leicester, leur caractère dispersé qui rend difficile, voire impossible, une mise en valeur de toutes les composantes archéologiques. Sa mise en valeur virtuelle s'est offerte comme défi d'épouser ce caractère « éparpillé », et de le pallier.

La mise en valeur virtuelle n'empêche pas une intervention matérielle “standard” considérée comme indispensable à la mise en valeur du site archéologique et à sa présentation au public.

4.1.3. Les interventions de mise en valeur classique du site

La mise en valeur standard dote le site d'une signalétique qui le met en avant depuis la Station de Train de Leicester et depuis le centre ville.

⁹⁴ Ou “mur juif” ou encore “mur de la justice” dont l'origine de l'appellation est incertaine, site Web du Patrimoine anglais: English Heritage, *op. cit.*

⁹⁵ Ibid.

Une fois sur site, une clôture basse équipée de supports signalétiques introduit le site aux passagers, et les invite à y accéder. L'intérieur du site est rehaussé d'aménagements paysagers, de mobilier urbain et d'une signalétique qui présente les monuments du site. Des panneaux didactiques implantés sur tout le site, permettent aux vestiges des **Thermes** et de la **muraille** d'être vus de près et expliqués grâce à un contenu didactique informatif.

Riches en informations, en graphis et en images 3D de restitutions des anciens vestiges, les panneaux didactique étalés sur le site archéologique ont pour rôle d'expliquer la richesse archéologique de la cité. Cette mise en valeur est destinée à tous types d'utilisateurs.



Fig 46: Panneaux implantés dans le site de Jewry Wall
Source : Photo de l'auteure

Le site archéologique est rehaussé, à côté de cette mise en valeur standard, d'un musée qui se nomme "Le musée de Jewry wall". Il retrace l'histoire de la cité de Leicester illustrée de mosaïques et d'autres artefacts qui constituent les riches collections du musée.



Fig 47: Les vestiges des bains romains, avec à droite de la photo les vestiges du Jewry wall et à gauche le musée

Source : Photo de l'auteure

Le musée expose sa collection tout en montrant le lieu de découverte de l'objet en question sur une carte de la ville de Leicester. Toutes ces interventions matérielles sont enrichies par la mise en valeur virtuelle usant des technologies informatiques.

4.2. La mise en valeur par les technologies informatiques

La mise en valeur des sites archéologiques et des monuments antiques de Leicester de par son caractère principalement immatériel offert par les technologies informatiques parvient à contourner l'aspect diffus des vestiges. De ce fait, elle ne peine pas à couvrir toute la cité. La mise en valeur par les technologies informatiques permet au visiteur de Leicester d'être alerté, par le biais d'une application mobile, dès qu'il se trouve à proximité d'un site ou d'un monument archéologique, et de signaler la présence des vestiges qui se trouvent à proximité.

4.2.1. L'intervention par les technologies de l'information

Pour des raisons professionnelles scientifiques ainsi que pour des raisons culturelles ludiques, les technologies informatiques (TIC) élaborées ont très tôt été exploitées au profit du patrimoine et de l'archéologie. Les **drones** se sont ajoutés aux **images satellitaires** pour aider à cartographier les sites. Des technologies comme la loupe interactive ou le QR code ont su rapprocher le patrimoine de son public. La technologie **VR (Virtual Reality)** avec ses casques sophistiqués crée un environnement virtuel en se basant sur un contenu historique et scientifique et offrir une visite virtuelle de certains lieux patrimoniaux. Les plateformes de **réalité augmentée** qui "augmentent" un contenu existant par un complément d'information superposé sous forme d'images, de textes ou encore d'effet.

Il n'en est pas moins pour la technologie des **réseaux Wifi** et la **technologie mobile** qui facilitent l'accès à l'utilisateur, depuis son téléphone intelligent, à l'application ou à la page web qui peut contenir des informations, des images, des bandes son, etc.

Ainsi, les nouvelles technologies à travers leurs déclinaisons moins sophistiquées, telles que le **QR code**, le **guide vocal**, la **localisation GPS**, les simulations 3D sur un support imprimé ou encore les application mobiles accessibles à partir d'un smart phone ou une tablette, sont les plus répandues.

On mesure immédiatement l'intérêt de la mise en valeur par les technologies informatiques qui intègre « la notion de promenade, de déambulation dans un espace reconstitué, celui d'une ville par exemple. Elle permet une appropriation de cet espace par le visiteur, le chercheur en premier lieu, offrant parfois une solution à des énigmes scientifiques, et ce, parce qu'elle rapporte l'Histoire à échelle humaine, d'un point de vue spatio-temporel, voire à ses préoccupations quotidiennes. L'hypothèse retenue lors de l'examen des sources textuelles, iconographiques, archéologiques, trouve ici sa cohérence, ou son incohérence ».⁹⁶

En effet, si les nouvelles technologies, ou la technologie informatique permet « à la science historique d'approfondir son savoir, elle lui offre, en outre, une occasion inestimable de remplir son devoir de transmission et de pédagogie, d'éclairer l'histoire et de la rendre intelligible, visible même, lorsqu'elle aborde l'Antiquité disparue ».⁹⁷

Ainsi, « les nouvelles technologies peuvent s'inscrire dans un cercle vertueux de la connaissance et du plaisir que l'on y prend, à considérer leur bon usage ».⁹⁸

Les vertus et avantages d'ordre scientifique, didactique et ludique ont permis aux nouvelles technologies de prétendre à la valorisation du patrimoine en général et des sites archéologiques. La tendance grandissante des technologies informatiques dans les sites archéologiques traduit un besoin de rapprocher le visiteur d'un site de le visualiser de la manière la plus fidèle possible

⁹⁶ BESNARD, Marie-Pierre. dir. Fleury, Philippe, *La mise en valeur du patrimoine culturel par les nouvelles technologies*, ERSAM – Sources Anciennes, Multimédias et publics pluriels, équipe de recherche technologique éducation, Université de Caen Basse-Normandie, Prépublications de l'Université de Caen Basse-Normandie, Prépublication n° 10, Ed. Presses universitaires de Caen, 2008.

⁹⁷ Ibid.

⁹⁸ Ibid.

à ce qu'il était autrefois, c'est à dire de son architecture à ses décors, en passant par son urbanisme et l'agencement de ses rues, et pourquoi pas les tenues de ses habitants et leurs activités quotidiennes. C'est à dire de visualiser le site comme lorsqu'il était en vie autrefois. Le progrès technique, « Aujourd'hui, les formats graphiques informatiques 3D interactifs offrent la possibilité de reproduire l'ancien environnement construit comme une réplique numérique précise »⁹⁹.

Pour ce type d'étude nous avons un parti pris dans le choix du procédé de mise en valeur par les technologies informatiques. La déclinaison de technologie employée est sensée, selon nous, augmenter l'attrait du site, agrémenter sa visite et la rendre plus riche. Une mise en valeur perd le point de mire quand elle se substitue à la visite du site, sauf si ce dernier, pour une raison ou une autre, n'est pas ouvert au public. Autrement le site n'a plus de raison d'être sans la présence de ses visiteurs.

La mise en valeur par les technologies informatiques dont jouit Leicester est celle de «**la réalité augmentée**» qui permet à l'utilisateur d'explorer Ratae, ou la ville de Leicester à l'époque romaine par le biais d'une nouvelle application mobile qui s'appelle « Roman Leicester ».

4.2.2. Application « Roman Leicester »

L'application « Roman Leicester » « fait partie de Virtual Romans, projet de reconstitution virtuelle de la ville romaine de Leicester, porté par le Jewry Wall Museum »¹⁰⁰. Ce projet a été créé par les équipes de chercheurs de la Montfort University qui ont travaillé avec le concours des experts, archéologues et historiens du Jewry Wall museum et de l'Université de Leicester.

« L'utilisateur de l'application peut localiser les anciens monuments romains sur une carte ou en consultant directement la galerie d'options. Lorsqu'il est à proximité d'un site important, il reçoit une alerte.

Il dirige alors sa tablette vers le site pour voir apparaître le monument antique en réalité augmentée. »¹⁰¹



Fig 48: L'interface de l'application sur les appareils électroniques

Source : (<https://www.bbc.com/news/uk-england-leicestershire-26973741>)

⁹⁹ Site web officiel du projet « Roman Leicester » [consulté le 14 avril 2019]. Disponible : <http://archive.archaeology.org/online/features/virtualheritage/>

¹⁰⁰ Leicester, une ville antique à visiter en réalité augmentée [consulté le 13 avril 2019]. Disponible : <http://www.club-innovation-culture.fr/leicester-une-ville-antique-a-visiter-en-realite-augmentee/>

¹⁰¹ Ibid.

Connectée au GPS, l'application, non seulement alerte l'utilisateur au moment où il s'approche d'un monument ou d'un site antique, mais aussi le guide pour l'atteindre géographiquement, via "instructions de navigation". Avant cela, à titre informatif, le monument signalé est accompagné d'une description qui l'introduit à l'utilisateur (fonction ancienne, date d'édification, spécificité, distance à parcourir, itinéraire proposé, etc.).

Hormis les plans satellitaires offerts par la géolocalisation, l'application met à son service les avantages de la 3D.

Tous les monuments et sites de la ville sont représentés par leurs maquettes 3D, ce qui permet à l'utilisateur de visualiser, simultanément, les vestiges de la cité et leurs restitutions 3D.

Cette application prend en compte la situation géographique et fait évoluer en temps-réel la scène 3D en tenant compte des déplacements de l'utilisateur.



Fig 49: Le visuel de l'application avec les alertes GPS

Source : (<https://www.bbc.com/news/uk-england-leicestershire-26973741>)

L'application superpose la reconstitution historique à son environnement au fur et à mesure que le visiteur circule dans la cité. C'est cette superposition entre les couches de l'ancien et du nouveau qui constitue l'essence de la **Réalité Augmentée**.

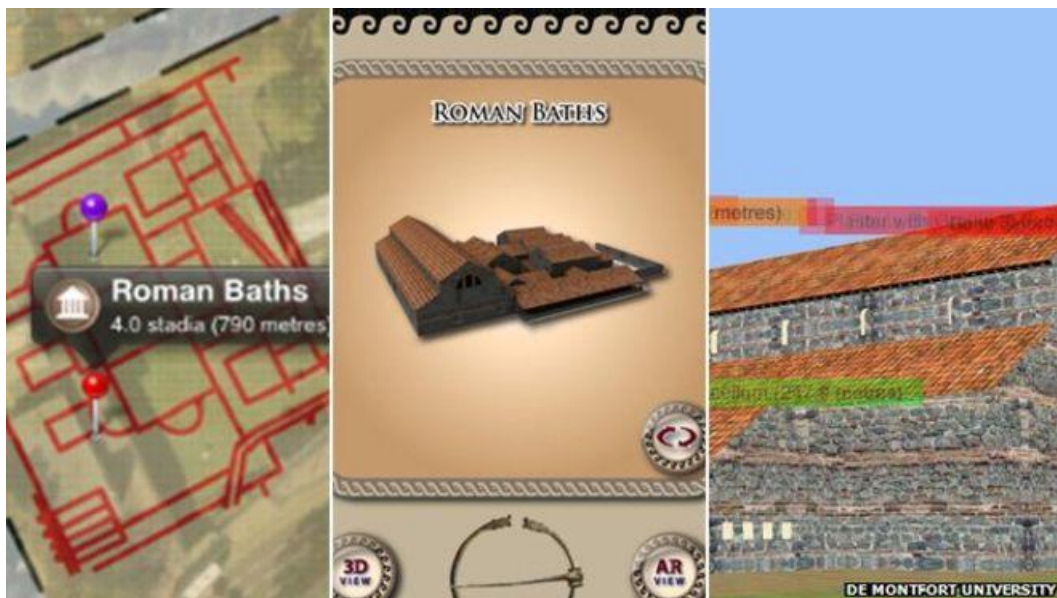


Fig 50: Exemple d'augmentation offerte aux bains romains, entre plans, maquette et 3D

Source : <https://www.bbc.com/news/uk-england-leicestershire-26973741>

Ainsi, plans, maquettes en 3D, perspectives en images de synthèse, éléments iconographiques et preuves historiographiques, sont concentrés, dans une fluidité pédagogique et regroupés autour d'un site pour reconstituer son image le plus fidèlement possible à son passé.

L'application est consolidée de codes QR implantés sur site, sur les panneaux didactiques, et renvoyant directement vers un site Web, ou une animation de visite virtuelle en 3D est également offerte sous forme de vidéo. L'utilité de cette application est qu'elle rend compte de l'échelle de la ville, et simule la déambulation, à une l'échelle de l'homme, dans les rues de la ville antique.



Fig 51 : Position, texte introductif et restitution 3D de la basilique de Leicester

Source : <https://mixedreality.uk/2015/03/15/visions-of-leicester-app/>

Cette application de réalité virtuelle est avantageuse à plus d'un égard. La légèreté du dispositif, qui n'est autre que le téléphone ou la tablette de l'utilisateur, constitue un facteur important pour le confort pour entamer l'itinérance. Le contenu compact et ludique dont la 3D avec sa bonne qualité constitue un autre avantage pédagogique qui permet de conjuguer apprentissage, plaisir et savoir qui souffle la vie dans les pierres inanimées, du site archéologique. Le visiteur du site profite de « la virtualisation spatiale des sites archéologiques (qui) adopte la métaphore du voyage virtuel »¹⁰² par le biais de ces technologies.

4.3. A propos de la mise en valeur à travers les TIC

Les technologies de l'information et de la communication sont un moyen de mise en valeur qui présente beaucoup d'avantages et qui se montre capable de pallier certains problèmes d'ordre technique ou matériel. Pour la mise en valeur des sites archéologiques, la technologie choisie (VR, réalité augmentée, application web, site web, etc.) se doit de répondre à deux axes. Le premier axe s'appuie sur une bonne présentation et "médiation" pour le site en question avec un contenu positif tandis que le deuxième tient compte du respect de l'intégrité du site et de ses impératifs de conservation.

¹⁰² DALLAS, Costis. *Connaissances archéologiques, expositions virtuelles et construction sociale du sens*, Les musées virtuels et l'archéologie: La contribution du conseil national italien des recherches de la série "Archéologie et ordinateurs", Dir. Nicolucci (Franco), Rome, 2007, (traduction d'auteur de Virtual museums and archaeology: An international perspective, Archeologia e calcolatori), p.44

4.3.1. Les avantages de cette approche de mise en valeur

Les TIC se sont invités à tous les domaines de la vie, du plus anodin au plus important, du ludique au professionnel, jusqu'aux moindres détails de la vie qui se voient imprégnés par cet apport nouveau qui nous invite dans "l'ère de l'information". Les nouvelles technologies, dans leur marche vers la démocratisation, n'ont pas tardé à s'inviter dans le champ patrimonial.

L'histoire de la présence des nouvelles technologies dans les lieux historiques montre que «l'information virtuelle était utilisée pour compléter la présentation des objets. Elle remplaçait les obsolètes et inadéquates tablettes qui identifient les objets ainsi les panneaux explicatifs dépassés. Elle fournissait une information qui pouvait être plus détaillée si on le souhaite, ou modifiée, sur un support qui était réutilisable et remplaçable sans perdre l'information (projections, écrans plats)»¹⁰³.

La diversification et la démocratisation de ces technologies leur a permis plus d'introduction dans les sites archéologiques. Au début,

« les sites archéologiques sont reconstruits commençant par les restes visibles en utilisant la technologie de Réalité Virtuelle (les sites archéologiques principaux, en particulier, les cités grecques et les romaines autour de la méditerranée). Ensuite, l'information virtuelle va au-delà de l'objet réel afin de respecter toutes les exigences pour une conservation correcte (Cabinet des Dessins of the Louvre Museum) ou pour une présentation qui ne sature pas le public (De l'accumulation des objets à la présentation de pièces exceptionnelles). Dans les cas extrêmes, où l'objet ne peut plus être visité, il est remplacé par un facsimilé, comme ce qu'il en était pour le cas des caves préhistoriques (Lascaux II, Musée de la Grotte Chauvet, Musée de Tarascon sur Ariège, etc.). »¹⁰⁴

La panoplie de possibilités offertes par les technologies de l'information a permis aux musées, monuments et sites archéologiques une accessibilisation et une démocratisation considérable de ces lieux et de leurs contenus, aussi bien dans une expérience in-situ ou ailleurs.

L'emploi des technologies de l'information et de la communication dans les musées et sites patrimoniaux ont eu comme visée de « faciliter la convivialité et l'accessibilité de [ces lieux], à surmonter les obstacles visuels, auditifs, physiques, cognitifs et culturels et à donner aux utilisateurs handicapés et, plus généralement, un public plus large, des possibilités égales d'échange, et partager les connaissances et expérimenter les contenus culturels de la manière la plus significative »¹⁰⁵.

Comme nous l'avons précédemment précisé, les technologies et les dispositifs des TIC qui s'offrent comme moyen de mise en valeur des sites archéologiques sont multiples. La plupart d'entre elles se proposent d'offrir en spectacle les ruines telles qu'elles étaient dans leur contexte originel, c'est à dire comme elles étaient vues par leurs habitants au temps où elles respiraient la vie.

Si les technologies les plus sophistiquées telles que les dispositifs de réalité augmentée sont présentes d'une manière parcimonieuse dans les sites archéologique, c'est pour des considérations, principalement, d'ordre technique. La présence, plus facile, de l'électricité et de la couverture du réseau internet dans les musées, ainsi que la fragilité et la cherté des

¹⁰³ DJINDJIAN, François. *Les musées virtuels, une introduction, in Les musées virtuels et l'archéologie: La contribution du conseil national italien des recherches de la série "Archéologie et ordinateurs", Dir. Nicolucci (Franco), Rome, 2007. {Traduction au Français par l'auteure}*
Texte en anglais, {Traduction au Français par l'auteure}.

¹⁰⁴ *Ibid.*

¹⁰⁵ DALLAS, 2007, *op. cit.*, p.74.

dispositifs technologiques rendent la logistique de leur exploitation, leur sauvegarde et leur entretien plus difficiles dans un site archéologique à ciel ouvert que dans un musée.

4.3.2. Les objectifs de la mise en valeur par les TIC

Souvent, les applications des nouvelles technologies ne sont pas fortuites, et puisent leur fondement dans plus d'un argument. Pour des fins scientifiques, les avantages sont nombreux à utiliser l'outil virtuel comme élément de recherche, nous en citons les inventaires avec représentation 3D des collections, les restitutions qui permettent aux chercheurs de mieux visualiser une scène ou une description permettant de vérifier la cohérence des données et donc de choisir parmi les hypothèses, etc.

De ce fait, la valeur ajoutée de la présentation mais aussi de la représentation de l'ancien par le nouveau demeure considérable. Les solutions technologiques ont permis le développement « des outils de mesure, reconstruction et visualisation de reconstructions archéologiques en Réalité Virtuelle. »¹⁰⁶

Les outils virtuels, non seulement ont cet immense pouvoir de toucher un grand nombre de personnes compte tenu de leur indice de véracité élevé, mais aussi ont des possibilités techniques et pédagogiques importantes. Parmi ces emplois caractéristiques des technologies de l'information est qu'elles ont la « capacité à régénérer des scènes artificielles en intégrant des représentations sur surfaces digitales d'un site archéologique, qui promettent certaines applications intéressantes, telles que la virtuelle "réunification des marbres du Parthenon", actuellement divisées entre Athènes, Londres and autres endroits »¹⁰⁷.

D'autres sites archéologiques, pour des contraintes de préservation de l'intégrité des vestiges, réduisent l'accès du grand public, auquel cas les nouvelles technologies emploient les zones exploitables du site et essaient de compenser la partie inaccessible en offrant une visite virtuelle à cette dernière.

Pour d'autres cas, les nouvelles technologies se mettent comme objectif d'augmenter l'attrait des sites en jouant sur la composante ludique de ces derniers à des fins pédagogiques. C'est donc sous forme de jeux interactifs ou de réalité augmentée que cette mise en valeur se déploie. Dans la première déclinaison, tout comme dans la deuxième, la solution choisie peut s'offrir dans le site, tout comme à distance à travers les reconstitutions en 3D et les modélisations 3D interactives.

On considère que « la mise en valeur porte en son sein les deux sens opposés de la préservation d'un site, en organisant des actions et en favorisant l'accès et l'exploitation économique du patrimoine source. Balançant entre les nécessités des musées virtuels et l'archéologie: Une perspective internationale qui allie d'un côté la préservation et de l'autre la curiosité des visiteurs n'est pas si évident »¹⁰⁸ mais demeure possible à travers les technologies de l'information.

Le choix de la technologie informatique à employer devrait s'appuyer sur les objectifs de la mise en valeur des sites archéologiques et faire attention à quelques excès qui pourraient éloigner des finalités définies au préalable. Ainsi, les dispositifs favorisant l'immersion sont très délicats à réussir, et peuvent même éloigner la valorisation de son point de mire si la personne est immergée dans l'expérience virtuelle. Au lieu d'être immergée dans l'expérience du site, parfois l'utilisateur de l'expérience virtuelle est "coupé du site".

La deuxième chose contre laquelle les experts mettent en garde est la surexploitation des sites archéologiques, ou alors « le risque de transformer les sites archéologiques et les musées en des

¹⁰⁶ NICOLUCCI, 2007, *op. cit.*, p.24.

¹⁰⁷ DALLAS, 2007, *op. cit.*, p.44.

¹⁰⁸ NICOLUCCI, 2007, *op. cit.*, p.21.

parcs à thème ou des attractions qui leur sont reliées, à travers un emploi excessif et inapproprié des technologies »¹⁰⁹.

Certains dispositifs de technologies de l'information et de la communication (TIC) se proposent, sans raison scientifique ni aucune restriction d'accès, de créer une expérience hors-site. Cela pourrait isoler les sites archéologiques et les éloigner de leur mission socio-économique en tant que vecteurs de développement régional et ciment d'identification culturelle entre les populations locales et le patrimoine.

Il serait judicieux, donc, d'opter pour un dispositif in-situ, à cheval entre le réel et le virtuel, sans qu'il ne soit invasif et sans que le virtuel n'estompe l'importance de la présence du visiteur dans le lieu et le moment, et enfin sans que la visite ne soit automatisée.

5. Conclusion

Une mise en valeur élaborée, facilitatrice, par les musées de sites, par les nouvelles technologies ou encore paysagère, s'effectue après la mise en valeur standard des sites qui vient à son tour après la réalisation des préalables de la mise en valeur ; Les mesures de conservation, de préservation et la stabilisation des ruines, sont l'étape qui précède son aménagement pour l'ouvrir au public.

Une mise en valeur bien conçue s'opère en fonction des propriétés et des spécificités du site en question, et loin de tout systématique. Les propriétés, les valeurs et les singularités du site doivent être le point de départ, ou du moins l'axe majeur autour duquel s'articule la mise en valeur du site. Cette démarche nous a été clairement montrée à travers l'étude de l'exemple de La villa del Casale, dont la majeure partie de l'intervention repose sur la facilitation de l'accès physique et intellectuel aux mosaïques exposées et au monument qui les reçoit, tout en assurant leur longévité. Elle a été également claire avec le musée Gallo-romain de Fourvière, dont la conception repose sur les principes d'humilité, d'intégration dans le site et de fonte dans le paysage pour une mise en valeur du site archéologique environnant qui repose sur la mise en relation des collections avec leur contexte archéologique opérée visuellement, physiquement et intellectuellement.

L'approche de mise en valeur qui tire son projet final et tisse sa mise en espace autour des caractères saillants du site en mettant en exergue ses valeurs a été également claire dans le site de Biracte ou encore celui de Leicester, et cela nous a permis de déduire que cette approche que nous pourrions qualifier de "singularisante" contribue considérablement à une mise en valeur pertinente et originale.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p.20.

6. Bibliographie

Ouvrages et thèses

BESNARD Marie-Pierre, 2008, *La mise en valeur du patrimoine culturel par les nouvelles technologies*, Prépublications de l'Université de Caen Basse-Normandie, Prépublication n° 10, Ed. Presses universitaires de Caen, Caen.

FAVARD Maxime, 2016, *Manières de faire le projet et manières de faire des mondes*, Thèse de doctorat, Ecole doctorale des humanités, Université de Strasbourg, spécialité Design.

Le Mer Anne-Catherine et Chomer Claire, 2007, *Carte archéologique de la Gaule. 69/2*, Académie des Inscriptions et Belles Lettres, Paris.

Musée de la civilisation gallo-romaine (Ouvrage collectif), 1983, *Le chantier archéologique de Fourvière a cinquante ans : 1933 à 1983*, Musée de la civilisation gallo-romaine, Lyon.

Etudes et publications

ROMERO Anne-Marie, 2006, *Bibracte Archéologie d'une ville gauloise*, Bibracte---Centre archéologique européen, CAE européen Mont-Beuvray, Glux-en-Glenne.

Articles scientifiques et presse

CLAUDIUS-PETIT Eugène, 1985, *Texte sur Bernard Zehrfuss*, AA/CAPA/Archives/B2, Fonds Zehrfuss.

DALLAS Costis, 2007, *Connaissances archéologiques, expositions virtuelles et construction sociale du sens*, Les musées virtuels et l'archéologie: La contribution du conseil national italien des recherches de la série "Archéologie et ordinateurs", Dir. Nicolucci Franco, (traduction d'auteure de Virtual museums and archaeology: An international perspective, Archeologia e calcolatori), Rome.

DESMOULIN, Christine, 2015, *Bernard Zehrfuss, Le musée Gallo---romain de Lyon (1969-1975)*, Article en ligne : <https://www.amc-archi.com/photos/bernard-zehrfuss-le-musee-gallo-romain-de-lyon-1969-1975,3993/le-musee-gallo-romain-de-lyon.1>

GUICHARD Vincent, 2008, *Bibracte une expérience de gestion intégrée d'un site archéologique*, A European overview, Actes de la table ronde de Beroun, République Tchèque, Institut archéologique de Bohême centrale, pp. 71-84 (Bibracte; 15).

GUICHARD Vincent et CHAZELLE Claude, 2007, *Mettre en valeur l'invisible, une réflexion à propos du site archéologique de Bibracte*, A European overview, Actes de la table ronde de Beroun, République Tchèque, Institut archéologique de Bohême centrale, pp. 179-186 (Bibracte; 15).

LENOBLE Michel, 2012, *La valorisation des sites archéologiques en Rhône-Alpes, Bilan de 30 ans d'expérience*, Actes du colloque international de Martigny, Septembre 2011, Cahiers d'archéologie romande 134 Archaeologia vallesiana 10, pp. : 83-98.

Dictionnaires et encyclopédies

Glossaire des monuments historiques de France [consulté le 25 avril 2018]. Disponible : <http://monumentshistoriques.free.fr/glossaire/o.html>

Sites Internet

Le site web officiel du département de l'Aveyron [consulté le 16 septembre 2018]. Disponible : <http://www.patrimoine-levezou.com/+Oppidum-.html>

Le site web officiel du musée Gallo-romain de Fourvière [consulté le 15 décembre 2018]. Disponible : <http://www.museegalloromain.grandwhc.unesco.org.com>

Le site web officiel de l'UNESCO [consulté le 05 mars 2019]. Disponible : <https://whc.unesco.org/fr/>

Patrimoine Lyon, Colline de Fourvière : Histoire- Architecture, Le site Web du Patrimoine de la ville de Lyon, [Consulté le 01-09-2016]. Disponible : <http://www.patrimoine-lyon.org/colline-de-fourviere/architecture-v3>

Site archéologique de Fourvière: Site web officiel du ministère de la culture française [consulté le 01 avril 2019]. Disponible : http://www2.culture.gouv.fr/public/mistral/merimee_fr?ACTION=CHERCHER&FIELD_1=REF&VALUE_1=PA00117984

Le site Web du Patrimoine anglais: English Heritage [consulté le 15 mars 2019]. Disponible : <http://www.english-heritage.org.uk/>

Le site web officiel du Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement de Saône e Loire, Aménagement des abords du site archéologique du Mont Beuvray, Bibracte [consulté le 21 avril 2019]. Disponible : <https://www.caue71.fr/documentation/1-440.bibracte.pdf>

Le site web officiel du projet « Roman Leicester » [consulté le 14 avril 2019]. Disponible : <http://archive.archaeology.org/online/features/virtualheritage/>

7. Tables des figures

Figure 1: « Orphée charmant les animaux » et « Le don de la vigne à Ikarios » mappés. _____	6
Figure 2: Restitution 3 D de la Villa de Casale avec ses composantes architecturales principales _____	7
Figure 3: Entrée monumentale des trois arches _____	7
Figure 4: Signalétique menant à la villa del Cazale _____	8
Figure 5: Chemin de la sortie balisé _____	8
Figure 6: Premier panneau explicatif à l'entrée du site, et zoom sur le panneau _____	8
Figure 7: Graphisme et schémas simplifiés constituant la présentation des panneaux didactiques _____	9
Figure 8: Différentes dispositions des panneaux didactiques: Sur les rampes sous forme de tablette, de Totems, etc. _____	10
Figure 9: Allée balisée formant un parcours à l'intérieur de la villa romaine en haut, passerelles suspendues surplombant les mosaïques en bas (2 photos) _____	11
Figure 10: Salle de la maquette avec le site archéologique en arrière-plan _____	12
Figure 11: Une vue sur les enceintes _____	12
Figure 12: Une toiture translucide pour protéger la mosaïque et connexion intérieur/ extérieur entre les espaces _____	13
Figure 13: Emplacement de la cité de Lugdunum _____	16
Figure 14: Emplacement de la cité de Lugdunum _____	17
Figure 15: Le Théâtre et l'Odéon occupant le centre de Lugdunum _____	18
Figure 16: La colline de Fourvière avec le site archéologique _____	18
Figure 17: Pavement restauré de l'orchestra de l'Odéon et estrade en bois _____	19
Figure 18: Panneaux didactiques du site archéologique, et balisage en pierre pour les rues romaines _____	19
Figure 19: Banquettes en bois ponctuant les murets bordant les escaliers _____	20
Figure 20: Exposition Nord du musée _____	20
Figure 21: Continuité entre l'insertion du théâtre et celle du musée _____	21
Figure 22: Accès au musée depuis le site archéologique. _____	21
Figure 23: Les ouvertures donnant sur le site _____	22
Figure 24: Accès au musée depuis le site archéologique _____	22
Figure 25: Plan et coupe du musée montrant l'agencement de la pente distributive qui parcourt tout le musée _____	23
Figure 26: Ambiance des salles d'exposition du musée _____	23
Figure 27: Accent mis sur le pavement en mosaïque _____	26
Figure 28: Le Mont Beuvray _____	28
Figure 29: Reconstitution 3D d'un oppidum gaulois _____	29
Figure 30: Les deux lignes de fortification (l'ancienne en vert et la récente en rouge) et les vestiges du site _	30
Figure 31: Restitution et reconstitution 3d de la Porte du Rebout. Elle fait 20m de large sur 40m de profondeur _____	30
Figure 32: L'impressionnant bassin de Bibracte et la chapelle Saint Martin restitués _____	31
Figure 33: Panneaux didactiques offerts en recul par rapport aux composantes archéologiques et du chantier de fouille _____	32
Figure 34: Un support de panneau inspiré du principe des haies plessées _____	33
Figure 35: Sentiers primitifs à Bibracte _____	34
Figure 36: Sentier compacté _____	34
Figure 37: Haie plessée et queue bordant un sentier _____	34
Figure 38: La stèle du monument commémorant Bibracte _____	35
Figure 39: La vue du belvédère et le monument commémorant Bibracte _____	35
Figure 40: La maison du Parc aux chevaux, entourée de végétation, enrichie d'une installation d'art contemporain (à droite) et d'une maquette en marbre (1er plan) expliquant la demeure romaine du 1er siècle	36
Figure 41: Une clairière à Bibracte _____	36
Figure 42: Restitution 3D de Ratae à l'époque romaine _____	40
Figure 43: Plan des vestiges romains à Leicester _____	40
Figure 44: Le conduit des thermes romains avec le Jewry wall en 2 ^{ème} plan et l'église en 3 ^{ème} plan _____	41
Figure 45: Panneaux implantés dans le site de Jewry Wall _____	41
Figure 46: Les vestiges des bains romains, avec à droite de la photo les vestiges du Jewry wall et à gauche le musée _____	41
Figure 47: Le visuel de l'application tel qu'il apparaît sur les appareils électroniques _____	44
Figure 48: Le visuel de l'application avec les alertes GPS _____	45
Figure 49: Exemple d'augmentation offerte aux bains romains, entre plans, maquette et 3D _____	45
Figure 50: Position, texte introductif et restitution 3D de la basilique de Leicester _____	46