

Comprendre pour apprendre, apprendre pour prendre conscience, prendre conscience pour mettre en valeur, mettre en valeur pour conserver notre patrimoine

Le souci du patrimoine dans le contexte dynamique de la croissance urbaine ou le but fondamental du projet APPEAR

Plusieurs villes européennes se trouvent face au problème de la réorganisation des centres historiques afin de les adapter aux besoins de la vie moderne. La croissance et le développement des villes ne sont pas sans rapport avec ceux d'un être vivant dont les tissus naissent, se développent et meurent. Dans ce processus de construction, les nouvelles infrastructures, les espaces publics et privés ont besoin d'une planification si ne l'on veut pas que tout devienne chaos, cher et inutile.

Dans le développement du tissu urbain, s'impose un compromis entre les nouveaux besoins et le respect pour le patrimoine, qu'il soit archéologique, industriel, artistique, architectural, urbanistique et même immatériel. En de nombreuses occasions, le respect pour le patrimoine entre en conflit avec les équipements modernes, ce qui provoque des tensions entre les différents secteurs et institutions concernés. Ce respect nécessite une étude détaillée de sa propre « puissance patrimoniale » afin de pouvoir prendre les décisions appropriées. Ce processus décisionnel est complexe et nécessite une étude de faisabilité afin de pouvoir se positionner quant à la pertinence d'une préservation et restauration voire d'une destruction du patrimoine. Dans le cas des doutes se présentent, opter pour une préservation est toujours préférable. Cette option n'est toutefois pas toujours possible particulièrement lorsque, au nom du « progrès » économique, les projets urbanistiques exercent d'importantes pressions.

Dans cette dynamique, il est habituel que les intérêts patrimoniaux en général, et les vestiges archéologiques en particulier, soient menacés par des projets urbanistiques qui ont pour but, dans le meilleur des cas, la régénération des espaces urbains. Au cours de l'histoire, la règle a été de détruire pour construire, ce qui a provoqué la perte d'une énorme quantité de patrimoine. Cette perte a été provoquée par un manque de conscience personnelle et sociale quant aux avantages de la préservation du patrimoine tant au niveau économique que culturel. Le patrimoine est parfois perçu comme démodé, sans utilité et entravant le développement et le bien être des citoyens et des villes. Les aménagements urbains, tel un parking par exemple, sont perçus comme nécessaire, tandis que les mesures visant la protection du patrimoine, telle la création d'un centre historique piétonnier, sont vécues comme une entrave à la qualité de la vie ou à la création d'emplois. Il est évident que le respect pour le patrimoine peut être

Mikel Asensio

Universidad Autónoma de Madrid
Psicología Basica, Facultad de Psicología
Cantoblanco
E-28 049 Madrid

perçu comme quelque chose de très coûteux, non opérationnel et donc inutile en l'absence de toute vision globale et planification.

Historiquement, l'habitude dominante a été la réutilisation des matériaux antiques pour des constructions modernes. Là apparaît un cercle vicieux : le patrimoine n'est pas conservé en raison de ses valeurs intrinsèques (qui sont dans la plupart des cas méconnues des décideurs), mais la décision d'une préservation est prise en fonction de facteurs externes tels que l'impact culturel, social et économique que les gens reconnaissent à ce patrimoine. En ce sens, la préservation du patrimoine nécessite un processus de conciliation social, dont les décisions, dans de nombreuses occasions, sont fondées sur des arguments qui ont peu ou rien à voir avec le patrimoine en soi. En d'autres termes, le patrimoine archéologique urbain se trouve dans une dynamique selon dans laquelle son image publique peut être plus importante que ses valeurs intrinsèques. Pour les défenseurs de ce patrimoine, cet état de fait peut être vécu comme un châtement divin car, en dépit des toute réclamation, rien ne pourra empêcher que cette réalité s'impose.

Théoriquement, la séquence serait la suivante : l'apprentissage de la/des valeur/s du patrimoine mène à la conscientisation sociale qui elle-même mène à des attitudes conservatoires respectueuses. Dans le cas contraire, des vestiges importants peuvent être détruits à cause du manque de sensibilisation citoyenne. Le pouvoir de communication à l'égard de la population – savoir toucher le public avec des messages clairs et directs – reste un facteur d'extrême importance si l'on veut préserver notre patrimoine. L'impact culturel émerge alors en tant que facteur vital pour la préservation du patrimoine.

L'impact culturel en tant que facteur déterminant pour la viabilité

Jusqu'il y a très peu de temps, les impacts culturels d'un site étaient mesurés quasi exclusivement en fonction de la qualité et de la puissance des vestiges puisque les études menées et les dimensions analysées relevaient exclusivement de l'archéologie. Il en allait de même pour les autres disciplines patrimoniales : par exemple, pour une collection de sculpture ou une vallée où l'on propose d'aménager un parc anthropologique où une réserve naturelle, il est habituel que les rapports reflètent les caractéristiques spéciales de la collection. Aujourd'hui, il est facile de trouver des rapports encourageant la préservation de vestiges archéologiques basés exclusivement sur une approche strictement archéologique. Erreur. Il est évident qu'un bon projet doit être fondé sur une étude archéologique sérieuse reflétant les possibilités des vestiges du point de vue de cette discipline. Cependant, un bon projet doit aller au-delà des disciplines de référence et inclure des savoirs qui garantissent son développement correct et efficace, où la viabilité culturelle, sociale et économique joue un rôle central.

Malheureusement, il n'existe pas de tradition visant à inclure des considérations relatives à l'impact culturel dans les projets patrimoniaux pas plus qu'il n'existe un modèle d'intervention globale. Ce manque est visible à deux niveaux : d'abord à un niveau global, nous ne disposons pas de modèles clairs qui coordonnent la recherche

archéologique avec le reste des disciplines concernées ; ensuite à un niveau particulier, nous n'avons pas non plus de modèle clair qui nous oriente pour le développement d'études d'impacts et de leurs conséquences. La production de modèles est en ce sens un défi majeur. Dans la recherche APPEAR, nous avons proposé la réalisation d'une étude de bonnes pratiques et d'un ensemble d'études de cas qui nous ont permis de détecter des pratiques réelles, qu'elles soient couronnées de succès ou non ; ainsi, nous avons mis en évidence les dimensions d'intervention et de planification qui rendent possible un développement mieux fondé des projets d'intervention patrimoniale. La mesure de l'impact culturel implique l'estimation des valeurs individuelles et sociales, c'est pourquoi le cadre d'évaluation doit considérer un large éventail d'objectifs et de techniques afin de pouvoir s'adapter à des cas et des situations diverses.

Il n'y a pas de modèles clairs d'évaluation pour les études d'impact culturel, il y a seulement des modèles indirects importés d'autres contextes et disciplines. Ceux-ci constituent un point de départ pour la construction d'un modèle plus adapté. Le cadre de référence vient de la sociologie et de la psychologie, plus concrètement des champs de la recherche des audiences, des études de public et des évaluations d'expositions.

Un essai de modèle interdisciplinaire, coordonné et séquentiel pour un projet patrimonial durable

Le projet APPEAR, acronyme de « **A**ccessibility **P**rojects. **S**ustainable **P**reservation and **E**nhancement of **U**rban **S**ubsoil **A**rchaeological **R**emains », est né de la réflexion d'un ensemble de professionnels et académiciens sur les problèmes inhérents aux sites archéologiques urbains. Le but principal du projet est la production d'un guide pratique qui aiderait à planifier et évaluer ce genre de projets. En mettant en évidence la complexité du processus décisionnel de toute mise en valeur, l'ouvrage proposerait aux utilisateurs des procédures à suivre pour mener à bien de tels projets. L'expression « projet d'accessibilité » est définie comme l'ensemble des actions qui, conjointement à l'évolution de la recherche, a pour but de conserver, intégrer, valoriser et exploiter les vestiges archéologiques urbains, dans une perspective de développement durable pour les rendre accessibles à la population.

Les deux principaux objectifs sont :

- Formuler un modèle flexible de processus décisionnel, qui, à chaque étape du projet, favorise le dialogue et la négociation entre les acteurs concernés, en tenant compte de tous les points de vue et en encourageant la participation du citoyen,
- Produire des ressources méthodologiques et pratiques utiles, qui aideront à argumenter des choix cohérents et à identifier, hiérarchiser et mettre en œuvre les interventions induites par ces choix au regard des exigences d'intégration, de conservation, de valorisation et d'exploitation des sites.

Dans le domaine de l'impact culturel, une méthodologie capable de mesurer cet impact, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du site, a été

développée. La mesure de cet impact implique une analyse de toute sorte de récepteurs des messages, depuis les questionnaires jusqu'aux visiteurs. La gestion des audiences (qui inclut l'évaluation des impacts) est fondamentale pour tout projet de muséification, mais elle doit être menée en équilibre avec les autres aspects du projet, et doit s'inscrire dans une évaluation stratégique adéquate du contexte (OÑATE & AL., 2002).

L'analyse de l'impact culturel menée dans le cadre de la recherche APPEAR s'appuie sur des modèles originaux développés par notre équipe de recherche. Ces modèles permettent de mettre en rapport la mesure des impacts sociaux et personnels (psychologiques) avec le cadre méthodologique d'analyse (segmentation des audiences) et le contexte (gestion des audiences). Cette approche permet d'expliquer la relation entre l'analyse de l'impact culturel et la captation de ressources ainsi que sa position dans le processus décisionnel.

Sur la base des études menées il y a peu de temps (ASENSIO & POL, 2004), nous avons proposé trois dimensions principales en matière de potentiel muséologique :

- La puissance archéologique, prenant en compte les vestiges, le contexte, l'entité du site même, ainsi que les collections, c'est-à-dire tout ce qui concerne la culture matérielle, son contexte archéologique, historique et culturel,
- La puissance muséographique, c'est-à-dire la combinaison entre l'architecture, le design de l'exposition et sa traduction muséographique,
- Le potentiel des audiences, c'est-à-dire la gestion des audiences sur la base des programmes publics et éducatifs, ainsi que de l'ensemble des activités et événements proposés (voir aussi ASENSIO & POL, 2003 a & b).

Ces trois dimensions forment l'expérience muséale, c'est-à-dire l'expérience intime et holiste des personnes en contact avec le message global transmis par la muséification du site. Elles se combinent pour créer un potentiel muséologique global qui provoque différents types d'impacts, tous filtrés par la gestion globale qui affecte tant les ressources économiques que le plan de communication. La puissance muséologique est filtrée par ces actions qui permettent, amplifient ou réduisent le projet institutionnel. La gestion économique et la communication externe forment le plan de gestion externe du message d'exposition mentionné. Les impacts finaux sont le produit final de l'efficacité (voir le modèle dans ASENSIO & POL, 2004).

Rappelons que l'objectif général de la recherche APPEAR dans ce domaine est de remédier aux lacunes méthodologiques, en proposant un outil de mesure et de suivi de l'impact qui puisse être appliqué à n'importe quel projet de mise en valeur en phase de développement et d'exploitation.

Pour atteindre cet objectif, l'outil doit être capable de mesurer auprès du public les principaux paramètres suivants :

- Le degré de **lisibilité** du site dans le tissu urbain, c'est-à-dire l'image que le public a de la position du site au sein du réseau urbanistique. Nous avons voulu nuancer ce paramètre en trois volets : la perception esthétique du site, de son entourage et de sa couverture, la localisation spatiale au sein de la ville et du quartier, les aspects formels.
- Le degré d'**identité** du public à l'égard du site, c'est-à-dire le sentiment d'appartenance au site et ce qu'il représente dans l'acquis culturel et personnel du citoyen. Ce paramètre est aussi nuancé en deux volets : la relation du site avec les autres éléments patrimoniaux de la ville, l'importance, comprise en tant que prééminence, du site dans la ville, les opinions et attentes du citoyen,
- Le degré d'**impact** du site sur l'image de la ville divisé en trois niveaux : la sensibilisation à l'égard de la préservation du patrimoine, l'identification et l'opinion sur quelques aspects de la préservation, les changements au niveau économique,
- Le degré de **satisfaction** suite à la visite. Cet aspect d'impact direct sur le public a deux grandes dimensions : la satisfaction absolue et la satisfaction relative. La première est l'opinion, en termes absolus, sur les différentes caractéristiques du site, son fonctionnement et ses services et la seconde est l'opinion relative comparant la visite du site avec celle d'autres sites ou lieux patrimoniaux similaires,
- Le degré d'**attentes** produites chez les visiteurs avant la visite du site par le biais de la communication externe. Cette évaluation permet d'estimer les performances de la politique de communication et, éventuellement, de réorienter cette politique si elle s'avère déficiente ; quant à l'évaluation du degré de satisfaction des visiteurs après la visite, elle permet d'estimer si les dispositifs proposés sont à même de rencontrer les attentes du public.
- Le degré de valorisation de l'**impact affectif et attitudinal** produit par le site,
- Le degré d'**impact cognitif** produit par la compréhension ou incompréhension du message et l'acquisition de connaissances,
- Le degré d'**usage** du site mesuré en termes de parcours et de comportement adopté par les visiteurs, ceci mesuré grâce à l'observation de leur comportement pendant la visite.

Ces objectifs ont été regroupés tout au long du travail en deux grands volets : la perception des impacts en dehors du site (la ville) ou dans le site. L'ensemble compose l'outil pour monitorer l'impact culturel d'un projet de mise en valeur.

Pour la mesure de chacun de ces objectifs, des techniques originales ont été créées : questionnaire d'intégration du site dans la ville, registre d'identité culturelle, dilemme, échelle d'attitudes, questionnaire de perception de l'impact économique, auto-

questionnaire d'impact et profil, échelle d'évaluation des sites, questionnaire d'attentes, différentiel sémantique, questionnaire d'acquisition de connaissances et observation des visiteurs pendant leur visite. Toutes ces techniques ont été développées par notre équipe lors de différentes recherches précédentes (ASENSIO & POL, 2002 ; POL & ASENSIO, 2001).

Ces techniques ont été appliquées sur huit sites archéologiques européens, impliquant plus de 3.000 personnes, avant, pendant et après la visite de ces sites. Ces sites sont localisés à Saragosse et Alcalá de Henares (Espagne), à Londres (Royaume-Uni), à Périgueux (France), à Rome et à Aoste (Italie), à Bruxelles (Belgique) et à Pécs (Hongrie).

Les résultats finaux ont montré que les techniques fonctionnent de façon adéquate (elles mesurent les objectifs proposés) et sont discriminatives. Parmi les conclusions, trois méritent d'être soulignées.

D'un point de vue théorique, nous pouvons signaler que l'approche classique était insuffisante ; dans le cadre même de la recherche, des outils conceptuels et des relations entre les concepts des modèles qui vont au-delà de l'approche classique ont donc été élaborés. Ils sont à l'origine de la création d'un nouveau modèle. Ce nouveau modèle a montré son efficacité pour l'étude des aspects tant qualitatifs que quantitatifs dans les études de cas réalisées. Il prend en considération pour l'analyse de la gestion d'audiences trois aspects fondamentaux : les études de publics, le développement de programmes publics et éducatifs, le plan de communication.

Il faut également souligner les aspects de méthode correspondant à une proposition innovante par rapport à ce qui existe dans le domaine des études de publique et d'évaluation d'expositions. D'un point de vue strictement méthodologique, comme déjà exposé dans différents rapports, il a été démontré que la proposition d'analyse élaborée permet d'examiner des problèmes en présence sur des sites de types très divers.

Le dispositif empirique a montré son efficacité dans son application avec un coût minimal en termes économiques, de personnel et de connaissances. Les analyses ont été relativement faciles à réaliser pour chaque cas envisagé. La plupart des tâches ont bien fonctionné du point de vue empirique, à deux exceptions près : l'échelle de préférences s'est révélée peu discriminative pour la plupart des sites (probablement à cause du dessin spécifique de la tâche, puisque dans une autre recherche parallèle cela ne se vérifie pas) ; la tâche d'observation a confirmé la nécessité de disposer, pour sa mise en œuvre d'un personnel beaucoup plus important et formé que pour les autres tâches.

Malgré ces détails, l'ensemble des tâches ainsi que l'échelle d'observation de la muséographie ont fonctionné correctement. Tant le dispositif de design expérimental employé que les analyses statistiques appliquées ont montré leur utilité et leur viabilité ; ils constituent un outil méthodologique approprié. En conséquence, les résultats obtenus se révèlent intéressants pour les personnes

impliquées dans la gestion des sites et montrent leur utilité pratique tant pour apporter des données intéressantes qu'un feed-back capable de susciter la réflexion chez toutes personnes impliquées dans la planification et la gestion d'un projet de mise en valeur.

Collaborer pour anticiper, anticiper pour planifier

La muséalisation de sites archéologiques en particulier et du patrimoine en général manquent de planification, ce qui abouti à des projets difficilement durables. Pour remédier à cette lacune, le modèle proposé essaie d'être dynamique de façon à prévoir les problèmes à l'avance.

Le modèle d'analyse de l'impact culturel donne des résultats en termes de processus général. En combinaison avec le reste des études menées par l'équipe APPEAR, ce modèle doit permettre de détecter plus facilement les problèmes – toujours plus nombreux et complexes – auxquels tout projet de mise en valeur doit faire face.

Le modèle propose que les résultats de l'impact culturel soient inclus dans un ensemble plus vaste d'actions appelé « gestion des audiences », lui-même divisé en trois volets principaux : les études de public, réel et potentiel ; le développement des programmes publics et éducatifs ; le plan de communication.

Sans l'ombre d'un doute, chaque gestionnaire et développeur considère qu'avoir une bonne connaissance de l'impact culturel est fondamental pour le développement adéquat du site dont il a la charge. Cependant, il faut reconnaître que les résultats des études de cas que nous avons menées montrent que le poids de l'impact culturel est relatif. Il faut d'ailleurs tenir compte du fait que l'acceptation de l'importance de l'impact culturel sur la gestion des audiences, implique l'acceptation du fait que le projet de mise en valeur se trouve lui-même dans une dynamique de manipulations sociales et individuelles qui peut contribuer à son développement ou l'entraver. C'est néanmoins cette limitation qui rend encore plus important le besoin d'une évaluation appropriée et correctement menée.

Bibliographie

- ASENSIO M. & POL E. (eds), 2002. *Nuevos Escenarios en Educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*. Buenos Aires: Aique.
- ASENSIO M. & POL E., 2003a. Aprender en el museo. *IBER, Revista de Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 36, pp. 62-77.
- ASENSIO M. & POL E., 2003b. Educar a través del patrimonio: Cancho Roano el edificio más antiguo de la península, *Aula*, 126, 2003, pp. 12-15
- ASENSIO M. & POL E., 2004. *Proyecto del Museo nacional de la Salud*, Madrid, Ministerio de Sanidad.
- OÑATE J.-J., PEREIRA D., SUAREZ F., RODRÍGUEZ J. J. & CACHÓN J., 2002. *Evaluación ambiental estratégica*, Madrid, Edition Mundi Prensa.

POL E. & ASENSIO M., 2001. Así es si así os parece: un crisol de pareceres sobre el programa 'Vivir en las Ciudades Históricas', *IBER Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 27, pp. 67-87.

Remerciements

Cette contribution a été rédigée dans le cadre du projet APPEAR - Accessibility Project. Sustainable Preservation and Enhancement of Urban Subsoil Archaeological Remains.

Le projet APPEAR est financé par la Commission européenne dans le cadre du programme : Environnement et Développement Durable, action-clé 4 : ville de demain et patrimoine culturel, thème 4.2.3. : pour une meilleure intégration du patrimoine culturel dans la ville. Numéro de contrat : EVK4-2002-00091.