



HAL
open science

Le projet européen REFIT : Resituating Europe's First Towns

Tom Moore, Vincent Guichard, Jesus Alvarez, Jonhattan Vidal, Gemma Tully, Jesus Rodriguez

► **To cite this version:**

Tom Moore, Vincent Guichard, Jesus Alvarez, Jonhattan Vidal, Gemma Tully, et al.. Le projet européen REFIT : Resituating Europe's First Towns. séminaire Paysage Territoire Transition, Mar 2017, Glux-en-Glenne (Bibracte), France. hal-04518467

HAL Id: hal-04518467

<https://hal.science/hal-04518467v1>

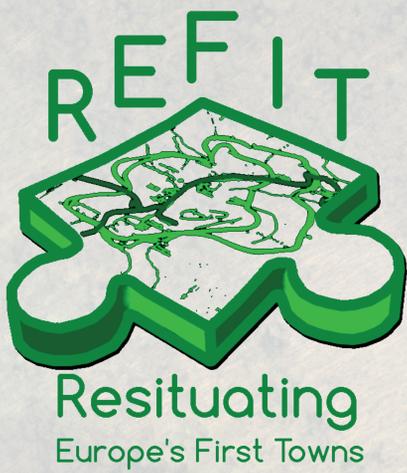
Submitted on 23 Mar 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Le projet européen REFIT Resituating Europe's First Towns

<http://www.refitproject.com>

Depuis janvier 2016, le projet REFIT (Resituer les premières villes d'Europe) rassemble l'université de Durham¹, Bibracte EPCC² et l'université Complutense de Madrid³ autour de la question des paysages culturels. Le projet utilise quatre sites d'oppida comme cas d'étude pour améliorer les transferts de connaissances et développer la gestion durable des paysages culturels.

Leaders du projet : Tom Moore¹, Vincent Guichard², Jesús Álvarez Sanchís³
Chercheurs postdoctoraux : Gemma Tully¹, Jonhattan Vidal², Jesús Rodríguez Hernández³

Objectifs principaux

Étudier quels sont les moyens de rendre la gestion des paysages culturels plus durable et développer des stratégies qui assurent la pérennité de ces paysages.

Partir d'un examen des différentes pratiques à travers l'Europe grâce à l'articulation du projet autour de trois partenaires européens.

S'appuyer sur tous les acteurs : le projet est mené en lien avec 5 organisations associées, nous souhaitons explorer les façons d'assurer cette durabilité du paysage par l'intégration des parties prenantes dans une gestion intégrée.

Produire des outils utiles au plus grand nombre : données, guides, pratiques, etc.

Qu'est-ce qu'un paysage culturel ?

Un paysage qui résulte des **“travaux combinés de l'homme et de la nature [...] illustration de l'évolution des sociétés humaines”** UNESCO (1992)

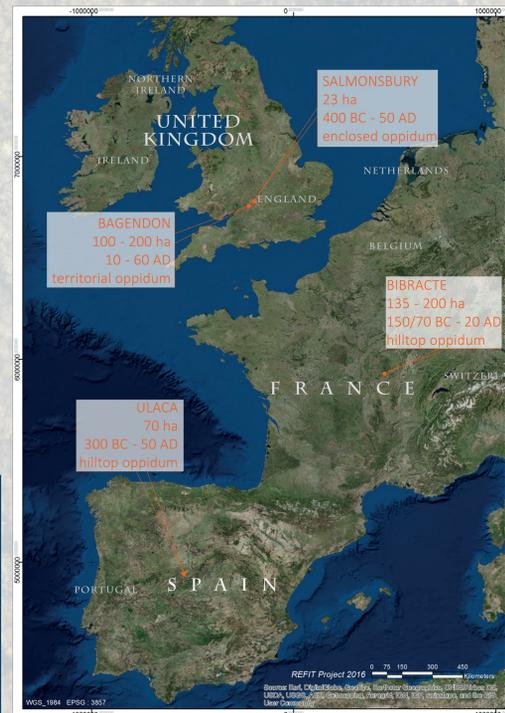
Ce concept est largement utilisé par les professionnels mais il reste mal reconnu du public et des différentes parties prenantes

par ailleurs il concerne **“tous les paysages [...] pas seulement ceux qui sont exceptionnels [...] ont une influence déterminante sur la qualité de vie”** Convention européenne du paysage (2000)

Quatre cas d'étude

Le projet se base sur des sites parmi les plus significatifs de l'histoire européenne : les oppida de la fin de l'âge du Fer (200 av. n. è. – 60 de n. è.). Quatre oppida ont été choisis, ceux d'Ulaca en Espagne, de Bagendon et Salmonsbury au Royaume-Uni et de Bibracte en France.

Ces quatre sites sont un reflet de la diversité du phénomène des oppida en Europe et tous ont été l'objet d'importants projets de recherches archéologiques qui ont accru notre compréhension de ces paysages.



Carte de localisation des sites étudiés pour le projet

Nos actions

Les paysages culturels subissent différentes pressions sociales et économiques : la détection illégale, le besoin de rentabilité agricole, l'accroissement des surfaces bâties, le changement climatique, etc. L'enjeu est de les rendre durable pour tous les types d'utilisateurs et qu'ils perdurent pour les générations futures.

Évaluation des connaissances, des perceptions et des stratégies existantes, par des enquêtes, interviews et analyses de perceptions. Un paysage ce sont des points de vue différents selon les acteurs impliqués (écologistes, agriculteurs, touristes, archéologues, habitants), les connaître aide à dépasser les divisions culturelles, à surmonter les divergences entre parties prenantes.

Engagement auprès des parties prenantes

REFIT part du principe selon lequel le meilleur moyen d'assurer une réelle durabilité c'est d'aider les gens à prendre conscience de la valeur de ces paysages. Aussi, nos actions consistent à réaliser des événements participatifs qui intègrent les points de vue variés et améliorent la sensibilisation aux paysages culturels et à produire des outils et des guides numériques.

Examen des obstacles au transfert de connaissances entre les différents acteurs

En fin de projet : évaluation de nos stratégies et approches, validation et modulation.



Séance participative de carottage à Bagendon

Les oppida : un terrain idéal

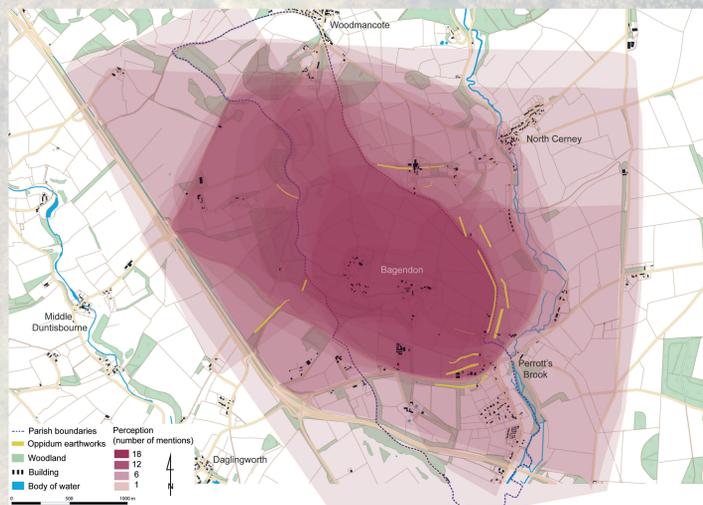
Datant de la fin du 1^{er} millénaire avant notre ère, les oppida participent d'un phénomène pan-européen lié aux débuts de l'urbanisme, ils sont une illustration importante du passé commun de l'Europe.

Ces sites, qui présentent des problématiques scientifiques similaires, sont bien connus des archéologues européens. Cependant, nous savons relativement peu de choses sur la façon dont les autres acteurs perçoivent et valorisent ces paysages. Malgré leur importance, les oppida sont peu reconnus du grand public et des parties prenantes. On ignore si ces derniers sont informés de la dimension archéologique et ce que cette dimension veut dire pour eux (atout, contrainte, valeur, etc.)

- Les superficies importantes de ces sites (souvent autour de 100 ha) représentent un défi de taille pour les gérer efficacement.
- Sites patrimoniaux, la plupart des oppida sont également des paysages naturels d'intérêt écologique. Ce sont des lieux fréquemment soumis à plusieurs types de protection (patrimoine et environnementale).
- Souvent il s'agit de zones qui imbriquent paysages cultivés et sites patrimoniaux.
- Leur gestion doit donc intégrer à la fois les besoins des propriétaires terriens, des communautés

Cartographie de la perception du site de Bagendon

Exemple de guide numérique en ligne (story map)



Vestiges archéologiques sur l'oppidum d'Ulaca en Espagne Autel sacrificiel et esplanade du sanctuaire



Un travail d'équipe



B I B R A C T E



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID



Arts & Humanities
Research Council

