

# A + 238

**LE PAYSAGE ET LE MÉTIER DE  
PAYSAGISTE EN BELGIQUE**

**LE PAYSAGE  
C'EST LA  
DÉMOCRATIE**

**13<sup>E</sup> BIENNALE DE VENISE**

**QUE PEUT ENCORE  
SE PERMETTRE  
L'ARCHITECTURE?**

**TECHNIQUE  
TOITURES  
VÉGÉTALISÉES**



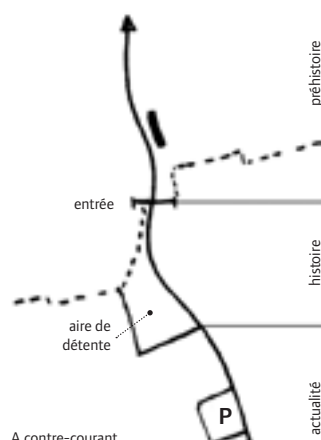


FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

A+ en collaboration avec la  
Cellule Architecture de la  
Fédération Wallonie-Bruxelles

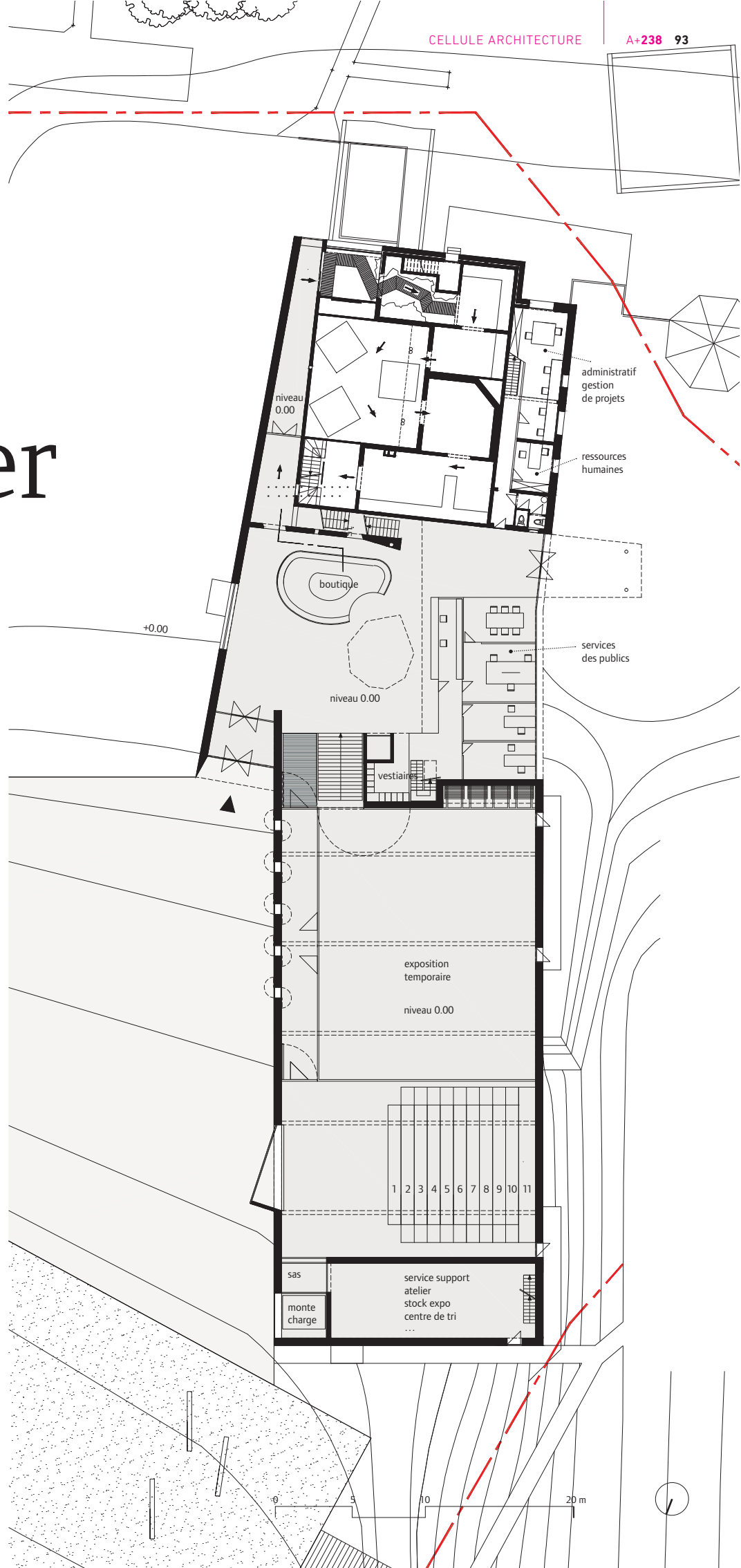
# S'adapter pour exister

La transformation du 'Musée de la Préhistoire' à Flémalle, prévue en 2014, présente des enjeux qui dépassent le seul objectif programmatique. Ils rencontrent effectivement ceux du rétablissement de la cohérence du site et du positionnement de l'institution muséale dans sa mission de culture populaire.



A contre-courant

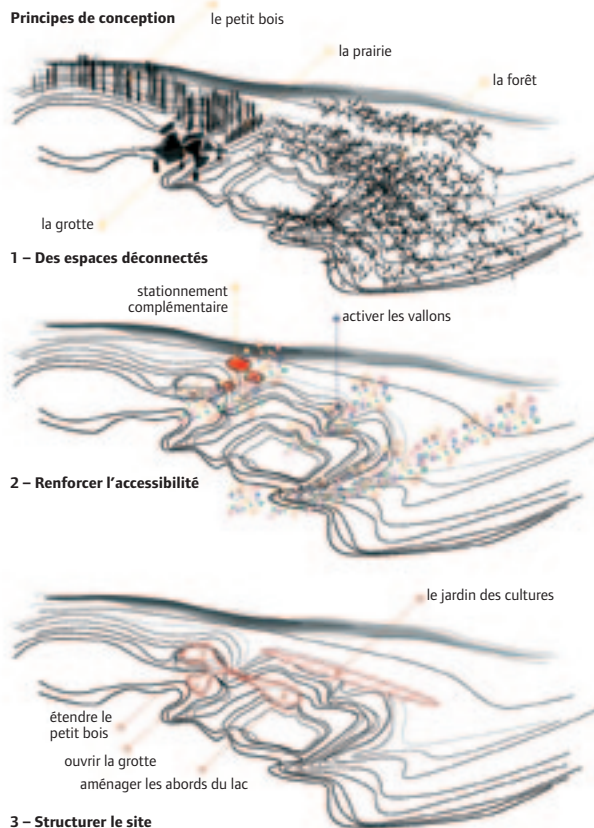
L'équipe lauréate travaille sur l'axe naturel  
du site et sur l'idée d'une remontée dans le  
temps vers la préhistoire





## Le futur projet doit être doté de solutions destinées à retrouver une réelle cohérence dans les divers aménagements que le site a traversés.

### Principes de conception



Empreint d'une grande empathie pour le site, l'Atelier d'architecture Pierre Hebbelinck propose un projet se traduisant par une compréhension approfondie des enjeux.

Depuis plus de quinze ans, le Préhistosite de Ramioul à Flémalle n'a cessé de grandir et de s'adapter pour exister. En effet, les infrastructures de ce Musée de la Préhistoire en Wallonie, inauguré en 1987, se sont développées en 1994, 2000 et 2004, selon l'ordre suivant : construction d'un bâtiment d'accueil, création du 'Village des expériences', aménagement de la grotte et d'une route d'accès, extension du 'Village des expériences' et 'lifting' du musée, et enfin, mise en place d'une nouvelle muséographie. C'est dans cette dynamique, et au regard du succès rencontré par le musée, que ses responsables ont décidé d'initier une quatrième phase de développement. Prévue pour 2014, elle a pour objectif, non seulement d'assurer un meilleur accueil pour les 40 000 visiteurs qui fréquentent les lieux chaque année, mais également de recoudre les différents aménagements et bâtiments disparates qui constituent le site aujourd'hui. Il s'agit aussi de corriger les faiblesses actuelles de l'infrastructure à l'égard du public, du personnel et des collections.

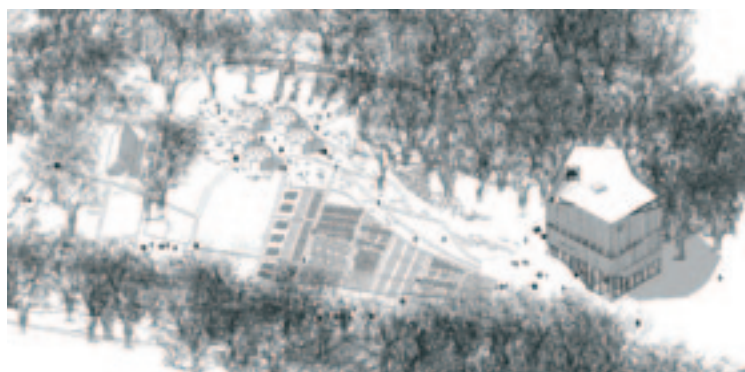
Cette quatrième phase prévoit la construction d'une salle de 600 m<sup>2</sup> pour les expositions temporaires, un dépôt de fouilles visitable, une plaine de jeux préhistoriques, un parcours ludique et éducatif, ainsi que de nouveaux locaux pour l'accueil, la restauration, l'animation, l'administration et la logistique. Mais au-delà de cette énumération programmatique, et c'est peut-être là l'essentiel, le futur projet doit être doté de solutions destinées à retrouver une réelle cohérence dans les divers aménagements que le site a traversés dans son histoire. Le montant total de l'investissement, estimé à 4 000 000 d'euros (tva incluse), devrait permettre au Musée d'atteindre l'objectif avoué de 80 000 visiteurs par an.

### Potentialités induites par le site

La pré-esquisse de l'association aiud/atelier |b| est basée sur une progression à contre-courant chronologique. L'approche de l'équipe lauréate consiste à travailler sur l'axe naturel du site et sur l'idée d'une remontée dans le temps vers la préhistoire, favorisée par la mise en évidence des dénivelées offertes, partant, du nord au sud, des berges de la Meuse vers les hauteurs de la grotte et de la carrière. S'ouvrant d'est en ouest, le site forestier, dont une partie est classée Natura 2000, participe pleinement au concept paysager, voyant ses trouées et percées investies par diverses "stations" mêlant points de vues, labyrinthe sensoriel, circuit foral et cosmogonie.

L'équipe Coton\_Lelion\_Nottebaert se base sur l'idée du "musée-village" et fragmente les fonctions et les gabarits, induisant un développement qui s'oppose quelque peu à la modestie de l'expression.

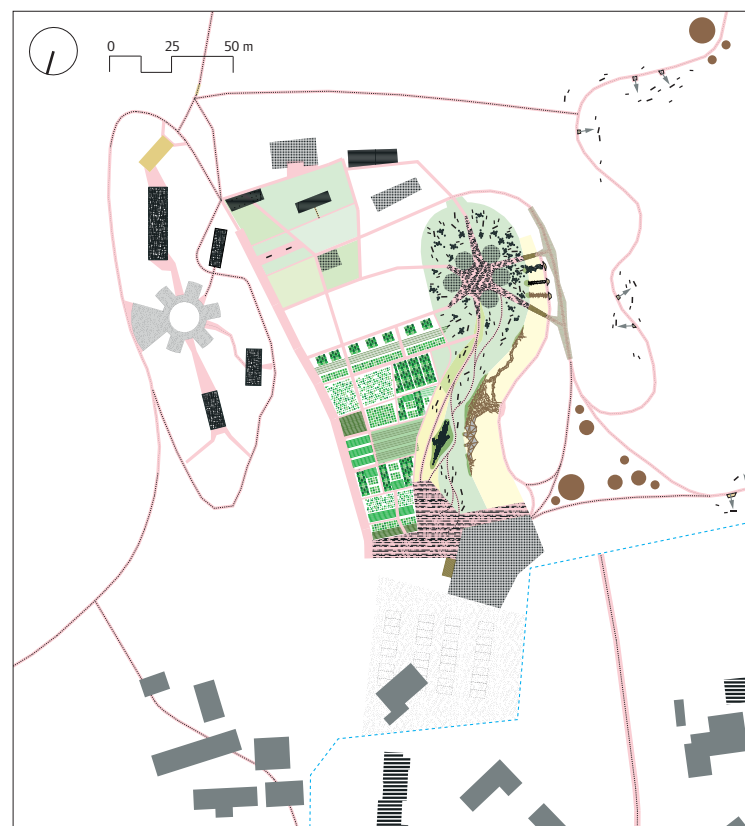




L'accès aux bâtiments se fait en deux temps. Le nouveau foyer (cafétéria) joue, avec la plaine de jeux, le rôle de zone tampon. Son positionnement peut aussi bien être compris comme un barrage à la route d'accès que comme une entrée dans le site préhistorique proprement dit. Préparant le visiteur à une plongée dans le passé, le foyer est dominé par le puissant volume du nouvel ensemble muséal dont la compacité et le déhanchement induisent, pour le visiteur, une lecture immédiate. Une nouvelle entité derrière un bardage en acier corten non appareillé unifie anciennes et nouvelles parties qui, au travers de la nouvelle intervention architecturale, préservent les bâtiments existants. Celles-ci sont articulées par un pivot central qui, outre d'excellentes fonctionnalités d'accueil et de distribution, offre une relation spatiale entre les différentes fonctions muséales proprement dites qui sont modulables. D'une rudesse extérieure sans concession, l'architecture cache néanmoins une technologie de mise en œuvre qui fait écho au souhait du maître de l'ouvrage et fait la part belle à des concepts liés aux bâtiments passifs. Cependant, le choix de ballots de paille intégrés à la structure bois opérée, s'il s'avère audacieux, pose néanmoins la question de l'applicabilité de cette solution par rapport aux conditions de conservation demandées.

Le même souci d'articulation apparaît dans la pré-esquisse présentée par l'Atelier d'architecture Pierre Hebbelinck. Empreints d'une grande empathie pour le site qui se traduit par une compréhension approfondie des enjeux du projet, les auteurs de projet parlent eux-mêmes "d'anti-aménagement", exprimant ainsi le souhait de ne pas en faire un simple lieu d'interprétation botanique. Mais en terme architectural, la disparité actuelle des bâtiments ne paraît pas avoir été résolue, ce qui

L'équipe L'Escaut Architectures prend l'audacieux parti de démolir entièrement le bâtiment existant, dégagant le paysage mais isolant en même temps le nouveau musée et les fonctions du site.



Le projet de Basalt Architecture ne valorise pas l'échappée visuelle partant de la vallée de la Meuse vers la grotte et vers les parties du site où auront lieu les phases ultérieures de développement du site, invitant peu à sa découverte.



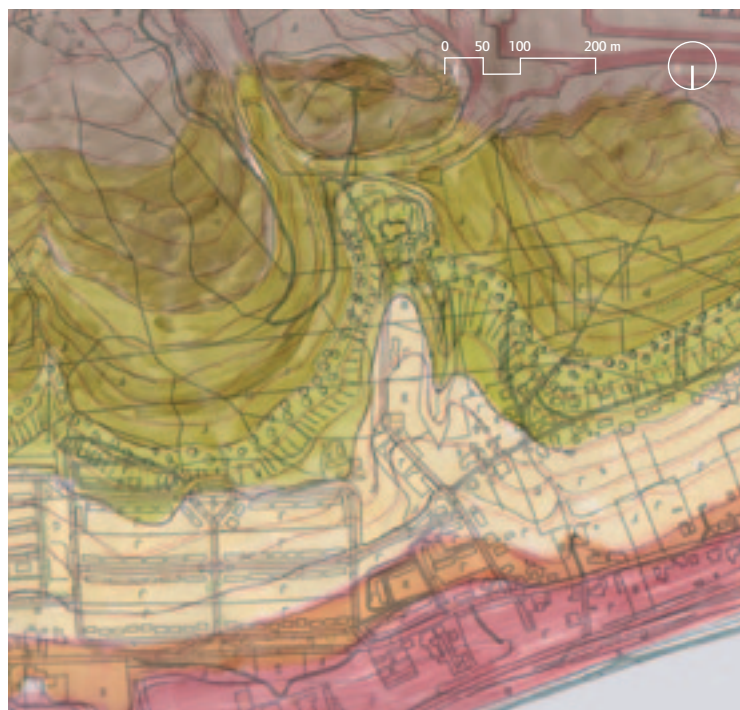


*D'une rudesse extérieure sans concession, l'architecture cache néanmoins une technologie de mise en œuvre qui fait écho au souhait du maître de l'ouvrage.* [À PROPOS DU PROJET LAURÉAT]

conduit à une certaine ambiguïté quant aux ambitions du projet. L'option choisie, visant à utiliser au mieux les constructions existantes, mène en effet à distendre l'ensemble par l'implantation de longs volumes encerclant le site dans une cour, coupant le cheminement actuel vers la grotte et laissant apparaître de ce fait une façade arrière peu engageante, là où une partie importante du musée est perçue, notamment depuis les lieux d'activités extérieures existantes et l'accès à la grotte. Toute différente a été l'option développée par l'équipe Coton\_Lelion\_Nottebaert qui présente une pré-esquisse dont le concept est basé sur l'idée du "musée-village". La fragmentation des fonctions et des gabarits qui en découle induit un développement

qui s'oppose quelque peu à la modestie de l'expression. Partant, côté haut, de l'ancienne infrastructure muséale, les volumes s'articulent entre eux par pénétrations angulaires, favorisant la spatialisation du flux des visiteurs. Naît ainsi une constellation qui emboîte le pas à la déambulation paysagère tissée le long d'un seul tapis de pierre conduisant, tel le petit poucet à travers l'inconnu de la forêt, vers la grotte et la carrière qui est, ici, remplie d'eau, donnant au paysage une nouvelle forme et de nouvelles potentialités. La gestion de ces généreux espaces a été perçue comme un frein à l'exploitation quotidienne. L'équipe L'Escaut a, quant à elle, pris l'audacieux parti de démolir entièrement le bâtiment existant. Si cette solution dégage le paysage,

elle isole en même temps le nouveau musée et les fonctions du site alors qu'il s'agit ici, avant tout, d'un développement paysager qui est recherché par le maître de l'ouvrage. Si la proposition présente les qualités de la compacité, il offre à contrario moins d'espaces que ce dont dispose le musée actuellement, ce qui pose fondamentalement la question de l'adéquation de l'articulation des espaces et du gabarit proposé avec la demande muséale. Le projet de Basalt est le seul à ne pas valoriser l'échappée visuelle partant de la vallée de la Meuse vers la grotte et vers les parties du site où auront lieu les phases ultérieures de développement du Préhistosite. Le concept de palissade, tel que traduit dans la pré-esquisse, est perçu comme une coupure plutôt que



comme une invitation à poursuivre la découverte du site. Cet aspect manifeste à lui seul le fait que le projet ne correspond pas à l'idée d'ouverture et d'identité sous-tendue par la philosophie du développement du lieu. La démarche entreprise par les gestionnaires du Préhistosite est courageuse, car elle les conduit à se remettre en cause, à s'évaluer et à réécrire fondamentalement leur stratégie, de manière à répondre au mieux aux enjeux actuels et futurs du site. Et les propositions architecturales nées de cette attitude rendent compte de cette volonté d'aller vers un saut qualitatif dans 'l'expérience muséale' de ses publics, accueillant, comme une agora, la diversité, multipliant les expressions et expérimentant de nouveaux langages à partager.

Le site forestier participe pleinement au concept paysager du projet d'aid/atelier b, voyant ses trouées et percées investies par diverses "stations" mêlant points de vues, labyrinthe sensoriel, circuit foral et cosmogonie.



Bâtiment existant



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

#### Aménagement (phase 4)

##### du 'Musée de la Préhistoire en Wallonie'

**LIEU** 128 Rue de la Grotte, Flémalle, site de Ramioul  
**MAÎTRE DE L'OUVRAGE** Administration communale de Flémalle, avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du Commissariat Général au Tourisme de la Wallonie

**ASSISTANCE À LA MAÎTRISE D'OUVRAGE** SPI - Liège, avec la collaboration de la Cellule architecture (FWB)

**MISSION** La présente mission concerne la phase 4 du désormais appelé 'Musée de la Préhistoire en Wallonie'. L'objectif est de poursuivre le développement de l'activité du site. Cette quatrième phase comporte elle-même 4 phases distinctes: une révision de la programmation et une définition du projet; l'établissement du projet et de l'aménagement des abords; la collaboration à la passation des marchés de travaux, et enfin, le suivi et la coordination des travaux.

Le projet à développer concerne à la fois l'offre primaire (le musée, la grotte et le 'Village des expériences'), l'offre secondaire (café-téria, restaurant, boutique et plaine de jeux) et les fonctions administratives. Il a donc pour vocation de doter l'institution des espaces nécessaires pour développer sa mission de culture populaire et être en mesure d'accueillir davantage de visiteurs.

**BUDGET** le projet est estimé à 4 000 000 euros (tva et équipements compris, honoraires non compris)

**PROCÉDURE** procédure négociée avec publicité européenne

**AVIS DE MARCHÉ** juin 2010 **ATTRIBUTION** mai 2011

**RÉALISATION** 2014

#### LAURÉAT

##### ARCHITECTURE | DESIGN MOBILIER

Atelier d'architecture a i u d

**PAYSAGE** atelier |b| (France)

##### STABILITÉ | TECHNIQUES SPÉCIALES

Bureau d'études Greisch

**SCÉNOGRAPHIE** Pascal Payeur (France)

**SIGNALÉTIQUE** Monsieur&Madame

**PLASTICIEN** Werner Moron

#### ÉQUIPES NON RETENUES

##### ARCHITECTURE | SCÉNOGRAPHIE | DESIGN MOBILIER

Association momentanée Coton\_Lelion\_Nottebaert

**PAYSAGE** Landinzicht **STABILITÉ | TECHNIQUES SPÉCIALES**

Bureau d'études Greisch **SIGNALÉTIQUE** Salutpublic

**PLASTICIEN** Erik Samakh et/ou Bruno Latour

##### ARCHITECTURE | SCÉNOGRAPHIE | DESIGN MOBILIER

L'Escaut Architectures **PAYSAGE** Base paysagistes (France)

**STABILITÉ** Util **TECHNIQUES SPÉCIALES** Bureau d'études Berger

**SIGNALÉTIQUE** Tenfinger **PLASTICIEN** Vincent Glowinski

##### ARCHITECTURE | DESIGN MOBILIER

Atelier d'architecture Pierre Hebbelinck /

Pierre Hebbelinck & Pierre de Wit - Architectes

**PAYSAGE** Taktyk

**SCÉNOGRAPHIE | DESIGN SIGNALÉTIQUE**

Winston Spriet & Martial Prévert

**STABILITÉ** ABCIS - Van Wetter

**TECHNIQUES SPÉCIALES** Bureau d'études Berger

##### ARCHITECTURE

Basalt Architecture

**STABILITÉ | TECHNIQUES SPÉCIALES** Id + Ingénierie

**SCÉNOGRAPHIE | DESIGN SIGNALÉTIQUE**

**DESIGN MOBILIER** Atelier Akiko

**ACOUSTIQUE** Impédance