

**“DES TEMPS QUI SE REGARDENT –DIALOGUE ENTRE L’ART
CONTEMPORAIN ET L’ARCHÉOLOGIE”.**

5, 6 Octobre 2009 - Institut National d’Histoire de l’Art - Paris.

Laura Castro

**Pratiques de médiation de l’art contemporain et de l’archéologie : paysage – parcs
et itinéraires.**

1. Le problème

Je commence par le début, par la première fois où j’ai eu contact avec le thème du séminaire. Il s’est fait pertinent depuis la lecture de Lucy Lippard qui, en 1977, a fait un séjour en Angleterre dont le résultat le plus évident a été le livre *Overlay: Contemporary Art and the Art of Prehistory*¹ qui constitue un travail pionnier d’approche à l’art contemporain et à l’art de la préhistoire. En essayant d’échapper à la ville et au système institutionnel de l’art, Lucy Lippard a trouvé refuge dans la campagne anglaise et soudain se découvre confronté avec l’art à travers l’archéologie. Le livre s’organise sous la forme de documentaire photographique commenté, exercice en marge des conventions de l’histoire et de la critique d’art, résultat de parcours dans le paysage. C’était le côté spéculatif et d’indétermination de l’archéologie qui intéressait Lucy Lippard, ce côté qu’elle rencontrait aussi dans la critique d’art.

La lecture du livre soulevait déjà un certain nombre de questions qui sont toujours importantes :

Le dialogue entre l’art et l’archéologie est mis en évidence dans n’importe qu’elle approche historique du passé.

C’est par l’archéologie que nous accédons à l’art du passé.

C’est par l’archéologie que nous connaissons l’art du passé ou bien que nous hésitions devant cet art.

L’archéologie correspond au dernier stade que la réalité artistique peut atteindre et au premier contact que nous avons avec cette réalité.

L’art se fait disponible à nos yeux à travers l’archéologie.

Ces rapports ont des conséquences à plusieurs niveaux :

¹ LIPPARD, Lucy – *Overlay: Contemporary Art and the Art of Prehistory*. New York : The New Press, 1983.

Au niveau des objets – un objet d’art se transforme en objet archéologique par l’effet du temps.

Au niveau des méthodologies d’étude – l’archéologie, méthode d’approche de l’art.

Au niveau des méthodologies de divulgation – l’archéologie, moyen de révélation de l’art.

D’autre coté, le dialogue entre l’art et l’archéologie est mis en évidence dans les expériences de l’art moderne et contemporain.

C’est par l’art du présent que nous accédons à l’archéologie.

C’est par l’art du présent que nous connaissons l’art du passé devenue archéologie.

L’art nous met en contact avec l’archéologie.

L’archéologie se fait disponible à nos yeux à travers l’art.

Ces rapports ont des conséquences similaires à plusieurs niveaux :

Au niveau des objets – l’objet d’art stimulé par l’objet archéologique.

Au niveau des méthodologies d’étude – l’art comme expérience de lecture de l’archéologie.

Au niveau des méthodologies de divulgation – l’art, moyen de rendre l’archéologie présente.

Le regard de l’art contemporain sur le passé se revêt d’un intérêt pour les schémas formels constants, pour le caractère rituel de la création, pour les procédés sociaux et communautaires d’implantation de marques collectives. Cependant, ma participation dans ce séminaire aborde les relations entre l’art contemporain et l’archéologie, non pas par le biais d’une proximité processuel, mais à travers la contamination des pratiques de médiation culturelle développées par les respectives communautés scientifiques. De nouveaux modèles de divulgation et de réception de l’archéologie et de l’art contemporain sont testés dans des parcs et dans des itinéraires dans le paysage.

2. Quel paysage ?

Avant de considérer directement ces typologies d’exposition dans le paysage, il faudra définir ce concept.

Nous envisageons le paysage depuis les travaux de Rosario Assunto (1915-1994)² pour qui le concept doit être lu à partir d’une gradation de territoire, milieu et paysage :

² ASSUNTO, Rosario – *Il paesaggio e l'estetica*. Palermo: Novecento, 2006 ; “Paysage, milieu, territoire: une tentative de définition conceptuelle (1976)”. *Les Carnets du Paysage*, n° 8, Printemps/Été 2002, p. 60-63.

- le territoire ayant une signification presque exclusivement spatiale, de valeur extensif et quantitatif – se rapportant à la surface terrestre organisé selon des critères géophysiques, politiques et autres de type conventionnel ;
- le milieu ayant une signification historique et culturelle qui comprend les conditions où vivent les communautés humaines, favorisés ou défavorisés par les caractéristiques du territoire ;
- le paysage étant une entité globale dans laquelle s’expriment la matière (territoire), et le contenu (milieu). Le paysage englobe le territoire et le milieu et c’est dans cette entité que l’homme exerce son action.

Toute perception, connaissance et autre relation du sujet avec le territoire s’accomplissent dans le paysage. On dirait, avec James Corner ³, paysage d’action dont le parc et l’itinéraire sont, non seulement structures de préservation et de conservation, mais des modèles d’intervention et de réinvention ; dont les visiteurs sont les agents principaux ; dont l’expérience active de la visite est l’instrument fondamental d’organisation.

3. Parc archéologique

A l’intérieur du paysage d’action nous approcherons d’abord le parc archéologique. Plusieurs lois, règlements et recommandations ont été publiés pendant les années 90 et le début de notre siècle, transformant le territoire dans un entrecroisement de domaines de l’environnement, de la nature et de la culture, inventoriés, protégés, réservés, classifiés. Dans ce mouvement on doit souligner :

- Importance de l’archéologie dans les diagnostics et les plans d’ordonnance, la gestion du territoire et la protection environnementale.

Investigué, entre autres, par l’espagnol Felipe Criado Boado ⁴ le concept d’archéologie du paysage a contribué certainement pour une vision plus large et dynamique de la discipline, plus ouverte à des perspectives humanistes, sociales et culturelles, et aux modèles d’organisation et de divulgation dont le parc archéologique est le plus notable.

Bien que l’idée et la réalité institutionnelle soient récentes, elles se fondent dans les pratiques de conservation *in situ* reformulées et amplifiées. Le parc archéologique intègre tous les éléments significatifs du paysage y compris le patrimoine archéologique

³ CORNER, James, ed. – *Recovering Landscape. Essays in Contemporary Landscape Architecture*. New York, 1999.

⁴ CRIADO BOADO, F. – *Del terreno al espacio. Planteamientos y Perspectivas para la Arqueología del Paisaje*. (Criterios y Convenciones en Arqueología del Paisaje), 1999.

et s'organise de façon à permettre sa protection et à stimuler les dimensions éducatives, sociales et économiques du territoire visé. Le parc archéologique fonctionne comme une unité de paysage comprenant tous ses recours et tous ses valeurs, matériels et immatériels. En ce sens, plusieurs parcs archéologiques sont organisés en des réseaux de développement régional ou même national.

Trois points ont été avancés pour les définir :

- Un complexe monumental de caractère archéologique qui représente une culture du passé ;
- Un espace de culture accessible, visitable et susceptible de devenir musée ;
- Une institution capable de développer des attentes sociales et économiques à partir de la gestion d'activités concernant l'éducation, la création, l'art, la technologie, l'histoire ⁵.

L'exemple portugais est expressif. Selon la loi portugaise ⁶ le parc archéologique est créé en tant qu'une entité culturelle : *Le parc archéologique est un monument, site ou ensemble de sites archéologiques d'intérêt national intégré dans un territoire où l'intervention humaine a été significative au passé. C'est le territoire qui construit la signification du monument, site ou ensemble de sites archéologiques, dont l'ordonnance et la gestion doivent être déterminées par la nécessité de préserver les témoins archéologiques qui existent dans ce territoire.* (Article 2ème). Ses objectifs étant : *Protéger, conserver et divulguer le patrimoine archéologique ; développer des actions qui mènent à la sauvegarde des valeurs culturels et naturels existants dans le territoire du parc archéologique ; contribuer au développement économique et à la qualité de vie des populations et des communautés qui vivent dans ce territoire.* (Article 3ème) ⁷.

Au Portugal, c'est la découverte des gravures préhistoriques de la vallée du Côa, au nord du pays, qui a déclenché la législation mentionnée. Dans le contexte du parc archéologique du Côa, inauguré en 1996, classifié patrimoine mondial en 1998 et réglementé plus tard, c'est l'art rupestre qui indique l'occupation régulière de l'espace et la forme symbolique d'agencer le territoire.

Les marques archéologiques dans le paysage sont des facteurs d'attraction qui captent l'attention sur des inscriptions, des gravures, des constructions, mais aussi sur le

⁵ GUZMÁN, C.M. de - *Seminário de Parques Arqueológicos*, 13, 14, 15 Diciembre, 1989. Madrid: Instituto de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, 1993.

⁶ Loi de Mai 2002 – Decreto Lei n° 131/2002, 11 de Maio.

⁷ Ces lois, aussi bien que d'autres lois nationales sont conçues à partir des documents de caractère internationale, particulièrement la Charte de Lausanne (Lausanne, 1990) et la Convention de Malte (La Valette - Malte, 1992).

territoire autour de ces marques. Toute marque est vue et constitue un point d'observation sur ce qui l'entoure, Foz Côa étant un excellent exemple de cette situation. Le parc archéologie est l'instrument qui donne visibilité au paysage et, en même temps, le structure ⁸.

4. Parc d'art contemporain

A l'intérieur du paysage d'action nous aborderons ensuite le parc d'art contemporain.

Si les parcs archéologiques constituent des entités de fondation publique, institués par des lois, les parcs de sculpture sont fondés par des artistes, des curateurs, des mécènes, aussi bien que par les pouvoirs publics, régionaux et nationaux. Ces modèles de divulgation de l'art contemporain ont de fortes implications au niveau de la création artistique.

Un musée d'art créé à partir d'une collection existante est le point d'arrivée d'un parcours de médiation culturelle qui arrive à son terme. Les collections originales se développent selon des critères données, se renouvèlent et s'adaptent progressivement à de nouvelles circonstances, mais elles ne perdent pas son rôle mobilisateur du musée. Le musée émerge de l'ensemble des objets qui compose la collection. C'est donc *a posteriori* qui sont apportées à l'installation des pièces existantes, ce qui signifie que faire musée et faire patrimoine sont des processus et non pas des événements – des processus de transformation et des systèmes de reconfiguration d'objets.

Mais un musée d'art ancré dans les pratiques des curateurs d'art contemporain est littéralement dépendant de ces agents qui se situent au cœur du débat culturel contemporain, assurent le choix des artistes, privilégient certains documents visuels, guident et modifient les conditions de la médiation artistique. L'œuvre d'art dans ce contexte est commandée, conçue dès le départ comme une pièce de musée, vue dès son origine comme du patrimoine. En ce sens, faire musée et faire patrimoine sont des événements et non des processus. Événements grâce auxquels nous assistons à l'émergence d'œuvres d'art, d'œuvres-musée et d'œuvres-patrimoine. Le musée devient un point de départ dans un parcours de production et de médiation artistiques, il ne se limite pas à attendre l'arrivée des œuvres, il les stimule.

Dans le contexte spécifique de l'exposition et de la création de musées dans le paysage, les différences entre les deux situations sont susceptibles d'être plus claires encore. Les

⁸ XAVIER, Sandra – “O Monumento é o Vale”: A Retórica da Paisagem no Parque Arqueológico do Côa. *Etnográfica*, vol. IV (1), 2000.

modèles d'exposition de sculpture en plein air, développés au milieu du XXe siècle, ce sont configurés, génériquement, en trois types : le jardin de sculpture monographique créé par des artistes qui ont compris que seul l'extérieur avait les conditions idéales pour la présentation de leur travail ; le jardin de sculpture créé pour augmenter le musée en lui attachant des salles en plein air ; le musée de sculpture en plein air situé en milieu urbain. Ce que nous observons, c'est le placement des pièces à l'extérieur, dans des zones abritées et protégées où chaque sculpture s'accommode sur un lieu précis et clairement circonscrit.

Les dernières décennies du XXe siècle introduisent de nouveaux modèles d'exposition en plein air et nouvelles expériences muséologiques ont contribué à l'actualisation des pratiques cités : parcs, itinéraires dans le paysage, présence de l'art dans les zones en récupération environnementale.

Dire que les jardins et les musées étaient des lieux *de* sculpture ou *avec* de la sculpture ; et dire que les parcs et les itinéraires sont des lieux *pour* la sculpture, ne représente pas un simple jeu de mots ⁹. En fait, à l'image de la relation entre l'œuvre et le musée que j'ai mentionné plus haut, dans ces cas l'œuvre n'est pas séparée du lieu qu'elle va occuper ; on est en présence de liens étroits entre le lieu et l'œuvre ou, plutôt, en présence d'une collaboration intime entre le lieu et l'intervention. Il n'y a pas de pré-collection et le musée est construit au fur et à mesure que la collection est commandée et les œuvres sont réalisées.

Ces lieux pour la sculpture se configurent en trois types fondamentaux :

- Le parc de sculpture normalement entouré et encadré par des limites visibles ; c'est la plus institutionnalisée et bureaucratisée de ces structures où l'information disponible est très complète et où les programmes culturels et éducatifs sont nombreux. Des cas représentatifs : le cas pionnier : *Yorkshire Sculpture Park*, Angleterre (1977) ; assimilation de ce modèle : *Parc de Sculptures du Domaine de Kerguéhennec. Centre d'Art Contemporain*, France (1986) ; alternative à ce modèle : *TICKON Tranekaer International Centre for Art and Nature*, Danemark (1993) créée par l'artiste et curateur Alfio Bonnano.

- L'itinéraire dans le paysage, normalement sans des limites perceptibles, d'organisation plus libre, où l'information disponible est minimisée. Exemples : le cas pionnier : *Grizedale Forest*, Angleterre (1977) ; assimilation de ce modèle : *Sculpture in*

⁹ DAVIES, Peter; KNIPE, Tony – *A Sense of Place. Sculpture in Landscape*. Sunderland: Sunderland Arts Centre, 1984.

Woodland, Irlande (1994) ; alternative à ce modèle : *Centro de Arte y Naturaleza*, Espagne (1995) oriente par l'architecte, historien d'art et curateur Javier Maderuelo.

- L'art et la reconversion environnementale où on témoigne la présence de l'art dans des paysages désaffectés de ses finalités initiales et reconvertis pour un usage culturel. Des cas divers : valorisation d'un paysage artificiel : *Centre International d'Art et du Paysage de l'île de Vassivière*, France (1983) ; valorisation d'un domaine militaire désactivé : *Montenmedio. Arte Contemporáneo*, Espagne (2001) dont l'idée appartient à Jimena Blásquez Abascal ; valorisation d'un paysage industriel récupéré : *Sculpture in the Parklands*, Irlande (2002) crée par l'artiste et curateur Kevin O'Dweyer.

A l'image de ce que l'on disait pour l'archéologie, les interventions contemporaines dans le paysage attirent l'attention sur elles mêmes et sur ce qui les entoure. Plusieurs interventions sont de vrais observatoires du paysage.

5. Politiques de médiation culturelle

Appeler paysage d'action, le paysage organisé dans des parcs archéologiques et d'art contemporain oblige à considérer les politiques de divulgation culturelle qu'ils proposent. Ce qui est désirable dans ces projets c'est une phénoménologie de perception directe, d'expérience concrète, de proximité des vestiges archéologiques et des interventions artistiques qui conduise à une interprétation basée dans les circonstances du présent.

Notre expérience confirme ce que plusieurs auteurs affirment : ce qui mène les visiteurs à ces endroits de l'art préhistorique c'est une sensibilité historique et le goût pour le fragmentaire ¹⁰. Il y a beaucoup d'information qui manque aux vestiges observables, ce qui suscite la curiosité et la volonté de remplir ce qui manque. Déjà Lucy Lippard soulignait l'importance de l'absence dans ces approches.

D'un côté, les éléments isolés, observés dans le paysage apparaissent comme des sculptures, comme des œuvres d'art, comme des interventions contemporaines, sans que personne ne semble préoccupée de cette dilution et superposition. Ce n'est certainement pas par hasard que, dans la littérature publiée par le Parc de Foz Côa et dans les matériaux de divulgation imprimés les références au phénomène archéologique soient obscurcies par la rhétorique dominante des allusions au phénomène artistique. Des expressions telles que : art rupestre, *forme d'expression graphique et spirituelle*,

¹⁰ TILLEY, Christopher – "Art, architecture, landscape". In BENDER, Barbara, ed. – *Landscape. Politics and Perspectives*. Providence: Berg, 1995.

expression d'expériences et de désirs, résultat de l'impulsion créatif. Même le musée de Foz Côa, est entendu comme une installation de caractère sculptural, une intervention contemporaine dans le paysage, dotée d'une plate-forme observatoire. La campagne officielle d'ouverture du musée le présente tout simplement comme un musée d'art omettant l'archéologie.

De l'autre côté, dans les parcs et itinéraires d'art contemporain les interventions apparaissent comme des vestiges archéologiques sans que personne ne semble préoccupée de cette dilution et superposition. À l'œuvre-musée et à l'œuvre-patrimoine on pourrait ajouter l'œuvre-archéologie. Cette approche a pour conséquence rendre les vestiges archéologiques inépuisables.

Deux voies d'organisation sont admissibles dans ces structures. La première, instaure la possibilité d'une observation libre au niveau des moins bureaucratisées. On est devant un itinéraire que le visiteur se propose de suivre seul, sans la présence de fonctionnaires plus ou moins bien informés sur ce qui est susceptible de l'intéresser. Là, les visiteurs ont vraiment la sensation de découverte – ils ne trouvent pas des légendes, des panneaux explicatifs, des informations complémentaires ; en place tout reste comme si personne n'avait touché ou vu les vestiges. Seul le centre d'accueil, quand il existe, présente des informations et prépare le visiteur. C'est admirable la ressemblance qui existe entre les centres d'accueil des parcs d'art contemporain, d'archéologie et des réserves naturelles. Habituellement construits dans les matériaux de la région, souvent installés dans des bâtiments récupérés, dans une logique d'architecture vernaculaire, sustentée, ils accentuent l'idée de quelque chose ancrée dans la terre.

Ces projets visent à diminuer les suggestions et les propositions de l'interprétation, afin de donner plus d'importance à l'expérience du visiteur, et de permettre une plus grande liberté du spectateur, non seulement en termes conceptuels, mais dans un plan kinesthésique où se proposent des conditions d'accessibilité que oscillent entre la facilité d'observation, la proximité de l'œuvre et la difficulté à localiser et à identifier les pièces et les interventions disponibles.

Le problème de l'arrivée peut être décisif. Souvent, l'absence d'indications oblige à faire des détours, à hésiter et convoque une persistance qui exige du temps et de la disponibilité mentale. Quand le visiteur se confronte avec l'erreur et la frustration de ne pas trouver ce qu'il cherche, cette frustration est simplement une, parmi d'autres attitudes, qu'il doit contrôler et adopter.

La deuxième voie est, cependant, possible, celle de la visite guidée.

Un réseau de points dans le paysage est systématiquement divulgué, visité, expliqué, interprété. Les dispositifs de la visite sont multiples, des guides, des véhicules tout terrain, des marches organisées, des visites nocturnes ; les réseaux de mobilité sont toujours lents, le voyage de contemplation et d'interprétation se tournant vers le paysage culturel, suivant des parcours indiqués, exigeants, difficiles, pleins d'obstacles où l'aide du guide semble indispensable, de même que le Kit touristique – chapeau, la bouteille d'eau, le protecteur solaire, des vêtements légers et des chaussures de montagne. La structure de la visite est presque toujours narrative dans une logique d'intégration des vestiges dans le paysage. Le guide utilise des instruments d'aide qui confirment son interprétation. Dans le parc du CÔa il montre la façon dont les gravures peuvent être décalquées ; la nuit, il les illumine de façon à relever certains éléments ; il explique la superposition de plusieurs formes et figures. De façon parallèle, dans les parcs d'art contemporain, des workshops visent expliquer les modes de production artistique. Les centres interprétatifs se situent dans les lieux de départ, qui sont, simultanément, les points d'arrivée fermant un cycle auquel le visiteur n'est pas indifférent.

Les deux voies indiqués se trouvent dans les parcs archéologiques et dans les parcs et des itinéraires d'art : la première plus fluide, plus libre où le visiteur est le seul à déambuler, à suivre, ou non, un chemin et à découvrir, ou non, les interventions ; la deuxième avec réception, parc pour véhicules, café et restaurant, librairie, service éducatif, centre de documentation, signalétique irrépréhensible, guide imprimé ou audio-guide, bicyclettes, chaussures adéquates. Dans les deux cas l'objet n'est jamais aliéné du paysage. Le territoire se transforme en paysage encadré et interprété. Le paysage se transforme en exposition avec les moyens habituels des musées. Le visiteur manifeste une adhésion cartographique et évolue au long d'un parcours. Archéologie et art, closes dans les parcs et les itinéraires dont la mission s'élargit énormément pour correspondre aux politiques culturelles, de tourisme, de revitalisation sociale, deviennent des ressources qui contribuent à l'essor économique, dans une utilisation définie par George Yúdice comme culture d'intérêt ¹¹.

On s'interroge si parc et itinéraire se présentent comme :

- une alternative à la massification des musées ;
- une alternative à la virtualisation des musées ;
- une alternative au musée condensé pour la visite intensive et brève.

¹¹ YÚDICE, George – *The Expediency of Culture. Uses of Culture in the Global Era*. Durham and London: Duke University Press, 2003.

On s'interroge s'ils accomplissent :

- Un régime de pouvoir qui vise la promotion de comportements civiques et de respect pour ce qui nous entoure ;
- Un régime moral de caractère écologique ;
- Un régime social de caractère touristique aux rituels connus ;
- Un régime d'illusion et de dissimulation – la nature comme si elle était vierge ; les interventions comme si elles étaient là depuis toujours ; les interventions comme si elles n'étaient pas l'objet de travaux de conservation ; les effets surprise attentivement manipulés ;
- Un régime d'attraction – l'art contemporain comme si elle n'était pas de l'art ; l'archéologie comme si elle était un phénomène artistique.

Ces régimes signifient, peut être, la diversification des publics, cet objectif majeur de la politique culturelle contemporaine. Ce qui était pour Lucy Lippard une question de sensibilité, devient une stratégie de médiation culturelle ; ce qui était une question d'interprétation créative devient une tactique délibérée de consommation culturelle ; ce qui était une question de dialogue entre deux époques, devient une manœuvre de réglementation de deux espaces ; ce qui était une question d'identification communautaire devient un procédé de promotion régionale.

L'organisation similaire, les messages aux intentions parallèles, instaurent dans les parcs et les itinéraires une sorte de redondance, où n'importe quel contenu joue le même rôle, ou de catachrèse, où le même contenu peut servir des fonctions différentes. Signe peut-être de la mentalité de recyclage de notre temps.

| Parc Archéologique | Parc d'art contemporain |
|---|---|
| Protection du patrimoine | Production du patrimoine |
| Archéologie comme patrimoine comme processus | Art comme patrimoine comme événement |
| Archéologie des œuvres d'art | Art comme vestige archéologique |
| La recherche du symbole | L'attribution du symbole |
| Valorisation de l'archéologie <i>in situ</i> | Valorisation de l'art <i>site-specific / site conditioned</i> |
| Territoire devenu paysage devenu exposition | |
| Unité de formation et de lecture du paysage | |
| Unité de protection du paysage | |
| Découverte et construction du paysage au fur et à mesure de la marche | |
| Valorisation de l'expérience du visiteur | |

Bibliographie

- ASSUNTO, Rosario – *Il paesaggio e l'estetica*. Palermo: Novecento, 2006 ; “Paysage, milieu, territoire: une tentative de définition conceptuelle (1976)”. *Les Carnets du Paysage*, n° 8, Printemps/Été 2002, p. 60-63.
- BENDER, Barbara, ed. – *Landscape. Politics and Perspectives*. Providence: Berg, 1995
- CORNER, James, ed. – *Recovering Landscape. Essays in Contemporary Landscape Architecture*. New York, 1999.
- CRIADO BOADO, F. – *Del terreno al espacio. Planteamientos y Perspectivas para la Arqueología del Paisaje*. (Criterios y Convenciones en Arqueología del Paisaje), 1999.
- DAVIES, Peter; KNIFE, Tony – *A Sense of Place. Sculpture in Landscape*. Sunderland: Sunderland Arts Centre, 1984.
- DeLUE, Rachel Ziady; ELKINS, James – *Landscape Theory*. New York: Routledge, 2008.
- GARRAUD, Colette – *L'artiste contemporain et la nature: parcs et paysages européens*. Paris: Éditions Hazan, 2007.
- GARRAUD, Colette – *L'idée de nature dans l'art contemporain*. Paris: Flammarion, 1994.
- GREEN, Lynne – *Yorkshire Sculpture Park. Landscape for Art*. S.L.: Yorkshire Sculpture Park, 2007.
- GUZMÁN, C.M. de - *Seminário de Parques Arqueológicos*, 13, 14, 15 Diciembre, 1989. Madrid: Instituto de Conservacion y Restauracion de Bienes Culturales, 1993
- LIPPARD, Lucy – *Overlay: Contemporary Art and the Art of Prehistory*. New York : The New Press, 1983.
- XAVIER, Sandra – *Acerca da Visibilidade do Lugar: Experiência e Representação do Vale do Côa*. *Etnográfica*, vol. IV (1), 2000, pp. 109-127.
- YÚDICE, George – *The Expediency of Culture. Uses of Culture in the Global Era*. Durham and London: Duke University Press, 2003.

Sites Internet :

- Centre International d'Art et du Paysage de l'île de Vassivière : <http://www.ciapiledévassivière.com>
- Centro de Arte y Naturaleza : <http://www.cdan.es>
- Montenmedio. Arte Contemporâneo : <http://www.fundacionnmac.com>
- Parc de Sculptures du Domaine de Kerguéhennec : www.art-kerguehennec.com
- Parque Arqueológico do Vale do Côa : <http://www.ipa.min-cultura.pt/coa/>
- Sculpture in the Parklands : <http://www.sculptureintheparklands.com>
- Yorkshire Sculpture Park : <http://www.yssp.co.uk>