

COMPTE-RENDU

Comment préserver, valoriser et partager les ressources préhistoriques d'Ariège ?

2ème atelier « Explorer l'inexplorable : Concevoir l'expérience des grottes interdites »

Date : Mardi 10 décembre 2024	Lieu : Hôtel du Département
Heure de début : 18h00	Heure de fin : 20h15
<p>Membres présents :</p> <p><u>21 membres CESEA :</u></p> <p>Luc WAHL (Grotte de Fontanet), Eric BEGOUËN (Grottes du Volp), Marie-Brune BEGOUËN (Grottes du Volp), Jean-Claude RIVERE (Les Amis du Parc), Patrice COMMENGE (Adjoint au maire du Mas-d'Azil), Richard DANIS (Montagne et Patrimoine), Gérard GONZALEZ (District Foot La-Tour-du-Crieu), Cédric SALETTE (Rivière souterraine de Labouiche), Marie-Christine DARMIAN (Directrice de la DAATE), Jean-Pierre ALZIEU (Préhistorien, grotte du Portel), Claude DEJEAN (Ligue de l'Enseignement), Jean-Luc TORRECILLAS (CFDT UTI), Justin NAVARRO (OEUF), Hélène CANAL (OEUF), Yolande ROUMIEU (FDFR09), Gilles THALAMAS (Montagne et Patrimoine), Martine GALISSIE (Soroptimist), Régis VEZIAN (Grotte du Portel), Gildas MICHEL (SESTA), Anne-Sophie GIMENO (SESTA), Pauline RAMIS (Grottes et Archéologies).</p> <p><u>6 personnes qualifiées :</u> Laurent SUBRA, Pascal ALARD, Marigeorges ALLABERT, Myriam CUENNET, Jacques AZEMA, Emmanuel DEMOULIN.</p> <p><u>6 jeunes du BTS Tourisme :</u> Andréa DEVOLVE, Anna CROUZET, Zélie GIBEROUES, Marylou FERRE, Romane SOULE, Luna PAULY.</p> <p><u>Animation CESEA :</u> Carine OBIN, Mathilde CASTILLON, en présence de Claude ROQUES GONZALEZ.</p> <p><u>Prise de son :</u> Frank MACAKANJA</p> <p><u>Illustration :</u> Hélène COPIN</p>	
<p>Objet : 2^{ème} atelier « Explorer l'inexplorable : Concevoir l'expérience des grottes interdites »</p>	

En amont de l'atelier...

Le deuxième atelier du CESEA, consacré à la thématique « Comment préserver, valoriser et partager les ressources préhistoriques d'Ariège ? », s'est déroulé dans les Salons de l'Hôtel du Département à Foix. À cette occasion, tous les membres du CESEA ainsi que des étudiants en BTS Tourisme du Lycée Gabriel Fauré de Foix étaient conviés.

Dans le cadre de cette thématique, les membres du CESEA bénéficient d'un accès privilégié et gratuit à l'ensemble des sites préhistoriques gérés par le SESTA :

- le Parc de la Préhistoire,
- la grotte de Bédeilhac,
- la grotte du Mas-d'Azil,
- la grotte de Niaux,
- la grotte de la Vache.

Ces visites immersives permettent aux participants de mieux appréhender la richesse et la singularité de ces lieux, tout en nourrissant leurs réflexions. Elles constituent une étape essentielle pour affiner leurs propositions et identifier les défis à relever dans une approche globale de préservation et de valorisation à l'échelle départementale.

Grâce à ces expériences de terrain, les membres disposent d'une base concrète et approfondie pour enrichir les discussions de cet atelier, tout en intégrant des perspectives variées et des idées innovantes.

Accueil à l'atelier 2

Tous les participants à l'atelier ont été répartis dans la salle autour de 5 tables, constituant des petits groupes de travail. Cette organisation a été pensée pour favoriser la diversité des échanges en mélangeant les profils : experts, membres du CESEA et étudiants. L'objectif était de créer une dynamique collaborative permettant à chacun d'apporter son point de vue unique et d'enrichir la réflexion collective.



Claude Roques Gonzalez, Présidente du CESEA, a ouvert la séance en accueillant chaleureusement les participants. Elle a rappelé le rôle clé du CESEA, institution indépendante dédiée à accompagner des réflexions stratégiques et innovantes, tout en soulignant les enjeux et objectifs liés à l'exploration de la nouvelle thématique.

Carine Obin et Mathilde Castillon, co-animatrices du CESEA, ont ensuite pris la parole pour lancer l'atelier et introduire Myriam Cuennet et Jacques Azéma du SESTA, en charge d'une présentation de la thématique.

Fonctionnement de l'atelier 2

Le fonctionnement de l'atelier est présenté dans le schéma qui suit.



Introduction à l'atelier 2

Pour introduire le cœur des réflexions, deux experts de la préhistoire membres de l'équipe du SESTA, Myriam Cuennet et Jacques Azéma, ont apporté un éclairage précieux sur deux questions centrales :

- **De quoi parlons-nous lorsque nous évoquons les grottes interdites d'Ariège ?**
- **Pourquoi ne seront-elles jamais accessibles au public ?**

Leurs interventions ont permis de poser un cadre scientifique et culturel essentiel pour alimenter les discussions et faciliter l'émergence des idées des participants.

En complément, Jacques Azéma et Myriam Cuennet ont laissé la parole à quatre personnalités directement impliquées dans la préservation et l'étude des grottes emblématiques que sont les grottes du Volp, du Portel et de Fontanet.

- **Éric Bégouën**, propriétaire des grottes du Volp, a partagé des anecdotes fascinantes sur les découvertes réalisées dans ces grottes et a insisté sur l'importance de préserver leur intégrité.
- **Régis Vézian**, propriétaire de la grotte du Portel, a expliqué les particularités de cette grotte, notamment les conditions d'accès très exigeantes, et a rappelé les défis liés à sa conservation.
- **Jean-Pierre Alzieu**, préhistorien travaillant aux côtés de Régis Vézian sur la grotte du Portel, a détaillé les recherches en cours, notamment l'écriture de la monographie, et a souligné les connaissances uniques qu'elle peut offrir malgré son inaccessibilité.
- **Luc Wahl**, inventeur de la grotte du Fontanet, a évoqué les découvertes majeures faites dans cette grotte et a expliqué pourquoi l'ouverture au public mettrait en péril ce patrimoine fragile.

Chacun a présenté les spécificités de "sa" grotte tout en abordant la question clé :

Quels sont les risques et les limites liés à une diffusion plus large des connaissances sur les grottes interdites ?



Ces interventions ont enrichi la discussion en apportant des témoignages sur les trésors et contraintes de ces grottes, tout en expliquant pourquoi leur accès doit rester limité pour les préserver. Elles ont souligné les défis de conservation, les risques de surmédiation et l'importance d'une approche respectueuse pour protéger et valoriser ce patrimoine.

Collaboration

Public cible

Pour cette deuxième phase de l'atelier, d'une durée de 15 minutes, Carine Obin et Mathilde Castillon ont animé une réflexion collaborative centrée sur une question essentielle : « *Pour qui ?* », dans le cadre du thème général :

« Comment rendre une grotte interdite accessible et immersive, sans y pénétrer physiquement ? »

POUR QUI ?

Les participants ont été invités à réfléchir collectivement aux profils de visiteurs susceptibles d'être intéressés ou touchés par ce sujet. Différentes catégories ont émergé de la discussion, notamment :

- **Les enfants**, pour qui une approche ludique et éducative serait essentielle.
- **Les personnes en situation de handicap**, afin de garantir une expérience inclusive.
- **Les touristes**, recherchant une découverte unique et mémorable.
- **Les scolaires**, pour qui cette expérience pourrait devenir un outil pédagogique novateur.
- **Les publics empêchés**, qui, pour des raisons diverses, rencontrent des obstacles (physiques, économiques, sociaux, géographiques, etc.) à l'accès à des services, activités ou ressources culturelles, éducatives ou sociales.
- **Les jeunes**, avec une attention particulière à leur mode de consommation numérique et interactif.
- **Les amateurs éclairés**, passionnés souhaitant approfondir leurs connaissances sans pour autant être des experts.
- **Les scientifiques**, désireux de découvrir des données précises et rigoureuses.
- **Les citoyens vivant autour des grottes**, qui pourraient être directement concernés par la valorisation de ce patrimoine proche de chez eux.
- **Les familles**, en quête d'une expérience immersive et intergénérationnelle.
- **Les béotiens**, curieux de découvrir la préhistoire sans avoir de connaissances préalables.

Dynamique créative : carte des idées

Pour cette troisième étape, d'une durée de 25 minutes, les participants ont été invités à collaborer en petits groupes à travers un exercice de carte des idées. L'objectif était de répondre à la question centrale : « *Comment rendre les grottes interdites accessibles et immersives sans y pénétrer physiquement ?* »

Initialement, la réflexion devait s'articuler autour de deux dimensions complémentaires :

- Depuis le Parc de la Préhistoire

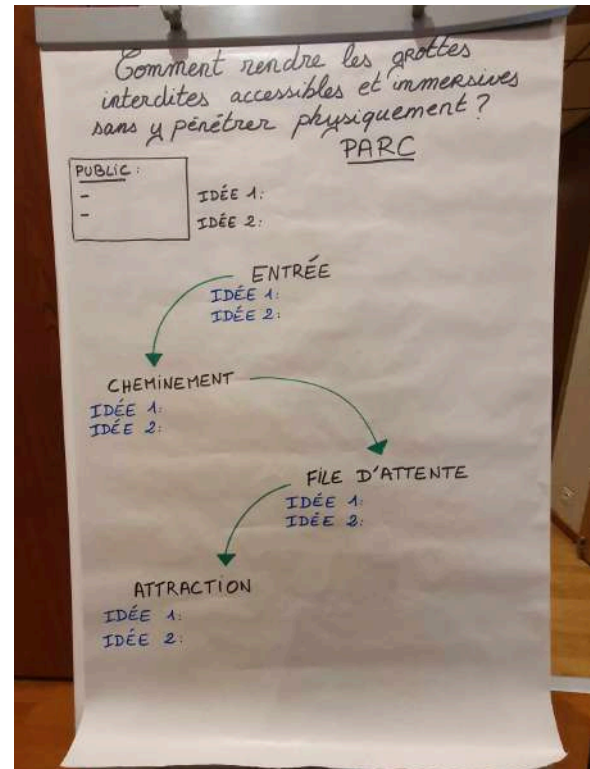
- Hors Parc de la Préhistoire

Par manque de temps, seule la dimension “depuis le Parc de la Préhistoire” a pu être traitée. L’axe “Hors Parc” sera étudié dans un prochain atelier.

Pour cette dynamique créative, chaque groupe a choisi en amont deux publics cibles parmi ceux identifiés (enfants, personnes en situation de handicap, touristes, passionnés de Préhistoire, scolaires, etc.).

Une feuille de paperboard détaillant l’approche attendue était affichée et visible par tous. Elle servait d’exemple pour structurer la réflexion et imaginer le parcours complet de l’entrée du parc jusqu’à l’attraction :

- **L’entrée du Parc** : comment annoncer la nouvelle attraction ?
- **Le cheminement dans le Parc** : comment guider les visiteurs vers cette nouvelle attraction ?
- **La file d’attente** : comment proposer une expérience interactive ou ludique pour patienter ?
- **L’attraction elle-même** : en quoi consisterait-elle et comment la rendre immersive ?



Chaque groupe a reçu une feuille de travail avec le rappel de la thématique noté en haut.

Plusieurs questions incitatives leur ont été posées :

- Imaginez venir au parc de la préhistoire, attiré par une nouvelle attraction sur les grottes interdites.
- Comment aimeriez-vous être accueilli à l’entrée du parc et de l’attraction ?
- Où pourrait-elle être située dans le parc ?
- En quoi consisterait cette attraction, et serait-elle accessible à tous ?

Les participants ont été encouragés à proposer des idées concrètes et applicables.

Cette activité a permis de recueillir des idées originales, compilées dans le chapitre suivant.

Restitution des idées

Chaque table a présenté ses idées, et argumenté selon ces deux axes :

- **Comment valoriser les grottes interdites ?**
- **Comment rendre l'expérience accessible pour les publics cibles sélectionnés ?**

Cette étape a permis de finaliser la phase créative de l'atelier en faisant émerger plusieurs solutions concrètes et applicables.

Les idées recueillies...

TABLE 1

PUBLIC CIBLE : LES SCOLAIRES

IDÉE : Création d'un parcours axé sur la thématique de la conservation, pour que les élèves vivent des expériences autour de ce sujet.



OBJECTIF :

Sensibiliser les élèves à la préservation et la protection du patrimoine cavernicole comme on sensibilise aujourd'hui au tri sélectif ou à la protection de l'environnement par exemple.

FORME :

Un atelier ludique sous la forme d'un escape game de la protection d'une grotte.

DÉTAILS :

L'escape game permet d'aborder plusieurs thématiques.

Espace 1 :

Idée d'entrer dans un espace dans lequel les jeunes évoluent sans détériorer quoi que ce soit, ni au niveau des parois, ni au niveau du sol. Ils peuvent être équipés de casques, fil de vie, etc.

Et dans cet espace, ils ont accès à des notions et informations sur :

- la protection de cet écosystème, la gestion de l'eau, la biodiversité,
- les risques et la sécurité liés à l'exploration de cavernes en milieu naturel non aménagées.

Il y a beaucoup de cavernes accessibles en Ariège. Et des enfants peuvent être tentés de s'y rendre sans avoir conscience des risques qu'ils encourent.

Espace 2 :

Le parcours des sens, pour sensibiliser les enfants aux sensations qu'on ressent dans une grotte, au niveau sonore (il n'y a pas de bruit dans une grotte), et au toucher avec des sensations de toucher, ce qu'on n'a pas le droit de faire dans une grotte.

TABLE 1

PUBLIC CIBLE : LES AMATEURS ÉCLAIRÉS

IDÉE 1 : Créer un espace de visite virtuelle des grottes interdites d'Ariège.

Question : Est-ce qu'on fait découvrir toutes les grottes d'un coup ? Ou est-ce qu'on crée des séquences, une grotte à explorer par saison par exemple.



FORME :

Espace d'accueil de l'attraction simple. C'est la réalité virtuelle qui permet d'aller voir de manière précise et pointue ce qui se trouve dans les sites inaccessibles.

IDÉE 2 : Réaliser un fac simulé des grottes interdites d'Ariège au Parc de la Préhistoire.

TABLE 2

PUBLIC CIBLE : LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP ET PUBLICS EMPÊCHÉS

IDÉE : Créer au Parc de la Préhistoire des visites sensorielles et immersives (avec la technologie 3D notamment).



CHEMINEMENT :

Tout au long du parcours, les publics sont accompagnés par un personnage/une personne "fil rouge", cela peut être une mascotte numérique, un personnage costumé ou un médiateur en tenue qui va les interpeller et leur expliquer ce qu'ils vont voir.

Dès l'entrée dans le Parc, possibilité d'accéder à un dispositif tactile, pour toucher des objets (copies), des gravures, des statuts (reproductions), des modelages (...).

FILE D'ATTENTE : Intervention de la mascotte et du médiateur.

ATTRACTION : Un dispositif de fac-similé numérique et spectaculaire. Jouer sur le fantasme du trésor, l'idée de l'interdit. Avec un contenu scientifique de qualité.

Question : Comment apporter cet effet Waouh ?

TABLE 2

PUBLIC CIBLE : LES CITOYENS HABITANT PRÈS DES GROTTES

IDÉE : Valoriser les citoyens proches des grottes en créant un “Passeport conservateur”.

L'envie est d'offrir la possibilité d'une implication plus forte des citoyens, et de leur permettre d'accéder à un statut d'ambassadeur.ice. Et de partager leurs connaissances sous une forme à définir avec les “touristes”. Le passeport serait délivré au bout d'un nombre à définir de visites.



FORME :

Dès le début de la visite, accès à un plan des grottes interdites avec leur localisation par commune et canton.

FILE D'ATTENTE : Organiser une interaction entre les locaux et les touristes. Pour que les locaux valorisent leur connaissances du territoire et des sites préhistoriques ou historiques si c'est au château de Foix ou au palais des évêques, sous la forme d'un jeu par exemple.

TABLE 3

PUBLICS CIBLES : LES TOURISTES

IDÉE : Créer des petits ateliers tactiles, photo ou autres, pour montrer et donner à toucher (reproductions) le mobilier archéologique majeur, présent dans les grottes interdites d'Ariège.



FORME : Se servir de la réalité virtuelle pour valoriser l'art pariétal, le mobilier, les objets.

ENTREE :

Installation d'un panneau de communication qui explique notre parcours et les apports de la réalité virtuelle. Matérialisation de l'interdiction d'entrer dans les grottes interdites par une silhouette de personne qui garde sa grotte.

CHEMINEMENT : Créer un vrai chemin ludique qui nous emmène d'une grotte interdite à l'autre, un chemin avec des tunnels, des cailloux, pour matérialiser les accès difficiles à ces grottes. Un chemin jalonné de panneaux de sensibilisation sur la sécurité à adopter autour des vraies grottes.

FILE D'ATTENTE : Des éléments explicatifs de l'attraction, avec une mise en scène, un teaser sur écran ou papier pour intriguer et donner envie.

TABLE 4

PUBLICS CIBLES : LES FAMILLES ET LES JEUNES

IDÉE : Représenter la grotte du Portel virtuellement (3D...) pour la rendre accessible (ce qu'elle ne sera jamais en vrai) dans une expérience unique et partagée.



OBJECTIFS :

Proposer au public de vivre une expérience particulière, forte et sensitive (ce qui n'est pas toujours compatible avec le virtuel).

Une visite en grotte est une expérience originale, qui comporte parfois des dangers sur certains passages. L'humidité et la température, participent à cette expérience. Il est donc intéressant d'inclure dans l'exploration virtuelle, des éléments sensitifs pour ressentir cette expérience, jusqu'à l'inconfort généré parfois.

Cette expérience doit aussi accroître la prise de conscience de la fragilité des grottes. Sans oublier que représenter une grotte en 3D, c'est également participer à sa conservation, puisqu'avec le temps, cette grotte peut se dégrader.

RÉFLEXIONS : Autour du virtuel et de la 3D, qui comportent des contraintes mais aussi des avantages. Autour aussi du partage de cette expérience avec ses proches, sa tribu. Comment permettre les échanges ?

FORME : Organiser une découverte progressive de la grotte du Portel, et pas de l'entièreté de la grotte, avec des choix à faire, pour que la visite soit spectaculaire et parlante. Proposer par exemple des casques anti-bruits.

Créer une reproduction virtuelle qui soit explorable, avec des endroits un peu cachés. Possibilité d'escalader, de passer la tête dans une diverticule et y découvrir une figure, et partager cette information avec sa famille. Découvrir une grotte est une expérience forte, l'attraction doit intégrer la possibilité de partager les émotions ressenties.

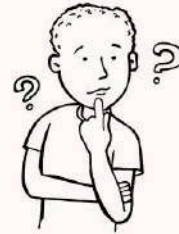
CONTRAINTES/DIFFICULTÉS :

- Les technologies virtuelles nécessitent d'embaucher du personnel pour accompagner les visiteurs, leur expliquer le fonctionnement...
- Difficulté de numériser une grotte comme le Portel.
- Évolution rapide des technologies/obsolescence : malgré leur attractivité, elles évoluent vite. Aussi très coûteuses et pas faciles à amortir dans un projet.

TABLE 5

PUBLICS CIBLES : LES BÉOTIENS

IDÉE : Créer des reconstitutions intégrales des grottes interdites pour qu'on puisse les visiter dans les mêmes conditions que si on les visitait physiquement.



FORME :

Utilisation de la 4D (et notamment de la photogrammétrie), pour ajouter de l'odeur, du climat (...) à l'expérience virtuelle.

Jusqu'à devoir se contorsionner parfois au cours de la visite.

Autres idées évoquées :

Un parcours informatif.

Un escape game dans lequel le scénario pourrait être adapté aux différents publics.

Une fois l'atelier terminé, Carine et Mathilde ont rappelé que l'enquête sur l'expérience Parc réalisée par les élèves du BTS Tourisme du lycée Gabriel Fauré de Foix était toujours accessible via ce [lien](#). Et rendez-vous a été donné le mardi 14 janvier 2025, à partir de 18 heures au Parc de la Préhistoire, pour collaborer autour du sujet : "Allier économie moderne et héritage préhistorique".

Pot du CESEA (offert par le Conseil départemental)

Merci à Jérôme Decat et ses équipes pour leur gourmande contribution, le buffet (délicieux) a permis aux participants de prolonger leurs discussions dans une ambiance chaleureuse.