

cosquer

MÉDITERRANÉE
DOSSIER DE PRESSE

© Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

SOMMAIRE

UN ANCRAGE TERRITORIAL POUR UN SITE D'INTÉRÊT UNIVERSEL	3
UN PATRIMOINE UNIQUE MENACÉ DE DISPARITION	6
Une aventure scientifique dans des conditions extrêmes	6
Un site majeur de l'histoire de l'art pariétal au paléolithique	7
Un sauvetage nécessaire	10
LES ÉTAPES DE LA RESTITUTION	11
Le rôle essentiel de la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur	11
Les coulisses de la restitution - du scan laser au pinceau	11
LA VISITE DE « COSQUER MÉDITERRANÉE » : UNE EXPÉRIENCE GLOBALE	18
La renaissance de la Villa Méditerranée	18
Les temps forts de la visite - en mode exploration sous-marine ...	19
Le centre d'interprétation archéologique	20
INFORMATIONS PRATIQUES	24
TARIFS	24
CONTACTS	24

cosquer
OUVERTURE
2022

UN ANCRAGE TERRITORIAL POUR UN SITE D'INTÉRÊT UNIVERSEL



© Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

« Cosquer Méditerranée », tel est le nom du nouveau site culturel marseillais qui ouvrira en juin 2022 dans la Villa Méditerranée, à côté du MUCEM. Il abritera la restitution de la grotte Cosquer, site majeur de l'histoire de l'art pariétal au paléolithique. Initié par Renaud Muselier, Président de la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur, Président délégué de Régions de France, ce projet d'envergure permettra au grand public et aux scientifiques d'avoir accès à un patrimoine exceptionnel, menacé de disparition.

Découverte en 1985 dans les calanques de Marseille, par un plongeur nommé Henri Cosquer, la grotte ornée qui porte son nom est une rareté archéologique. Pour la première fois, une grotte de ce type était retrouvée à l'est du Rhône. « *Classée Monument historique, cette grotte a une importance scientifique mondiale* », précise Xavier Delestre, conservateur régional de l'archéologie à la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC).

Mais l'étude de cet ensemble exceptionnel, riche de plus de 500 entités d'art pariétal, est particulièrement difficile : le site est quasi inaccessible, l'accès situé à 37 mètres sous la mer étant réservé à des plongeurs expérimentés ; par ailleurs, en raison de la montée des eaux, l'engloutissement de la grotte est inéluctable, à plus ou moins long terme.

L'originalité de cette situation, la richesse et la diversité des gravures et peintures, la durée d'occupation du site au Paléolithique supérieur et la menace d'effacement des œuvres pariétales contribuent à faire de la grotte Cosquer un lieu de portée et d'intérêt universels dont la préservation et l'étude relèvent de l'urgence.

Seul un sauvetage virtuel est possible. Il est en cours. À partir de la réalisation d'un modèle 3D, la restitution de la grotte permettra de donner accès à ce patrimoine.

Consciente du besoin urgent de trouver une nouvelle affectation à la Villa Méditerranée, la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur a lancé un appel d'offre afin d'utiliser les lieux pour un projet d'envergure avec un réel intérêt régional. C'est ainsi que le groupe Kléber Rossillon a été choisi pour ce projet. En effet, la restitution est une aventure scientifique et technologique, associant techniques de pointe, expertises et gestes artistiques. Des ateliers spécialisés, situés en région Provence-Alpes-Côte d'Azur et dans différentes régions de France, réalisent les éléments de ce puzzle inédit qui sera assemblé à Marseille.

La restitution s'accompagne d'un projet culturel au sein d'un Centre d'interprétation archéologique, aménagé dans l'étonnant porte-à-faux de la Villa Méditerranée. Ce nouvel ensemble situé sur l'esplanade du J4, renforcera l'offre culturelle et touristique, déjà remarquée grâce au Mucem, Musée national dédié aux civilisations d'Europe et de Méditerranée.



© Stefano Boeri / Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

« Cosquer Méditerranée » en bref

La grotte Cosquer est propriété de l'État, tout comme l'ensemble de la documentation, de l'infographie et des données scientifiques récoltées au cours des campagnes d'études initiées dès septembre 1991.

La Villa Méditerranée est propriété de la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur.

Le groupe Kléber Rossillon, choisi à l'issue d'un appel d'offre, est en charge de la conception, de la réalisation du projet et assurera avec la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur son exploitation jusqu'en 2045, dans le cadre d'un contrat de Délégation de Service Public.

Le calendrier

Décembre 2016	Le projet Cosquer est initié par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur
Septembre 2019	Le groupe Kléber Rossillon emporte l'appel d'offre
Juin 2020	La Région remet les clefs de la Villa Méditerranée à Kléber Rossillon
Septembre 2020	Début du chantier
Juin 2022	Ouverture au public

La Région Provence-Alpes-Côte d'Azur contribue au financement à hauteur de 9 millions d'euros sur un budget total de 23 millions d'euros, ce qui fait d'elle le premier partenaire financier du projet porté par le groupe Kléber Rossillon.

« Cosquer Méditerranée » propose dans le bâtiment de la Villa Méditerranée

- Une restitution de la grotte Cosquer et de ses panneaux ornés
- Un espace scénographié, dédié à la plongée sous-marine
- Un film sur la découverte de la grotte
- Un parcours d'interprétation sur la préhistoire et la montée des mers
- Une librairie-boutique
- Un espace de restauration
- Un amphithéâtre et des salles de conférences



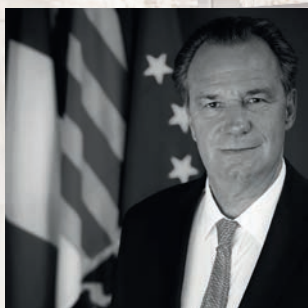
« Nous transformons le bâtiment existant pour y intégrer la restitution de la Grotte Cosquer : un lieu de patrimoine, de science en action et de rencontre, vivant et populaire. Hautement technique et rigoureusement scientifique, elle sera le témoin de nos origines préhistoriques, mais aussi de la montée des eaux. »

Pendant 25 ans, nous mettrons en œuvre tout notre savoir-faire au service de Cosquer Méditerranée et du développement du territoire. L'expérience que nous avons acquise avec la gestion de 11 sites culturels et touristiques, et notamment avec la Grotte Chauvet 2 - Ardèche, permettra de rendre accessible ce monument de la région à 500 000 visiteurs en rythme de croisière.

Nous avons hâte de faire plonger le public dans les entrailles de la mer, à la découverte de ce trésor englouti. »

Geneviève Rossillon

Présidente de la société Kléber Rossillon



« Restituer ce joyau de l'humanité pour rendre accessible l'inaccessible.

Dès 2016, nous avons décidé avec Christian ESTROSI de redonner une seconde vie à la Villa Méditerranée. Cet établissement, véritable réussite architecturale mais resté sans projet, coûtait trop cher à la collectivité et aux contribuables. Il deviendra cette année l'écrin de la réplique et de la conservation de la Grotte Cosquer.

La Grotte sous-marine et ses trésors représentent un témoignage, unique au monde, de l'art pariétal de nos lointains ancêtres. C'est à travers sa reconstitution que nous rendrons accessible l'inaccessible à tous les habitants du territoire régional, comme à nos visiteurs venus de France, de l'Europe et du monde.

En lien étroit avec l'Etat, propriétaire de la Grotte, et sous la direction de la société Kléber Rossillon, délégataire du projet, nous avons œuvré pour préserver ce patrimoine exceptionnel, à travers une mise à disposition de tous de peintures et gravures auxquelles seuls des scientifiques et plongeurs professionnels ont aujourd'hui accès. C'est une première sur le plan mondial et c'est ici en région Sud que nous abriterons « Cosquer Méditerranée », ce joyau de l'humanité. Ce qui était hier un rêve sera bientôt réalisé par la Région Sud, en juin 2022, entrez dans la Grotte Cosquer ! »

Renaud Muselier

Président de la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur,
Président délégué de Régions de France

UN PATRIMOINE UNIQUE MENACÉ DE DISPARITION

De 1985 à 2022, de la découverte de la grotte à sa restitution, 30 ans d'investigations, dans des conditions très difficiles, ont révélé un patrimoine exceptionnel, aujourd'hui menacé et virtuellement en cours de sauvetage.

UNE AVENTURE SCIENTIFIQUE DANS DES CONDITIONS EXTRÊMES

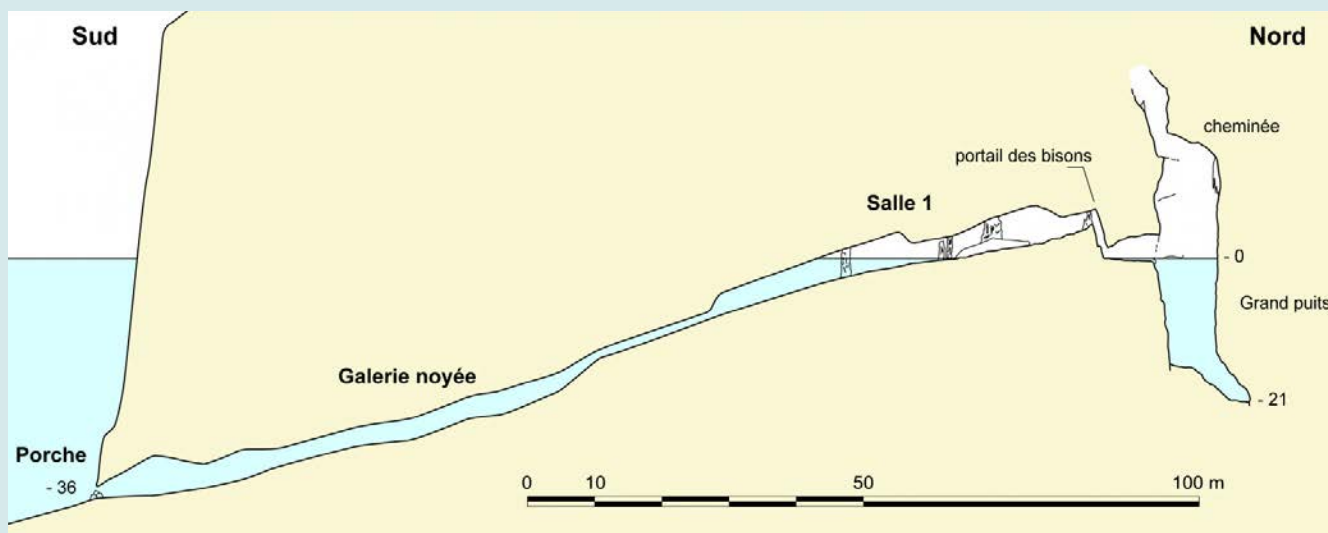
1985, la découverte. En 1985, un plongeur professionnel, Henri Cosquer, découvre à 37 m sous l'eau, l'entrée d'une galerie. Après plusieurs tentatives, il remonte un siphon immergé sur plus de 116 m, en faisant attention de ne pas soulever la vase accumulée sur la paroi. Parvenu sur la plage d'une caverne, il ose retirer son détenteur. « *J'y suis allé plusieurs fois jusqu'au jour où je suis tombé sur une main .../... au départ, j'ai cru à des tags / mais sur la pellicule sont apparues six autres mains* », raconte-t-il à France Bleu en septembre 2020.

6 ans plus tard le site est révélé. Dans les milieux des plongeurs la nouvelle circule, il y aurait une grotte ornée du côté du Cap Morgiou. Des plongeurs s'y risquent, mais la noyade de trois d'entre eux, le 1er septembre 1991, contribue à précipiter la révélation de l'existence de la grotte. Le 3 septembre, Henri Cosquer déclare sa découverte aux autorités maritimes. Le site est sécurisé et interdit aux plongeurs non-accrédités par le Ministère de la Culture.

1991, l'authentification. Une première expertise de la grotte est menée à la demande du ministère de la Culture dès septembre 1991. Elle est conduite par le préhistorien Jean Courtin, rejoint par Jean Clottes, et révèle l'existence de peintures et gravures. À partir de prélèvements de charbon de bois, il établit une première datation. Il s'agit bien d'un site paléolithique.

Le 2 septembre 1992, la grotte est classée au titre des monuments historiques.

LA GROTTE COSQUER : UN SITE SEMI-ENGLOUTI À LA TOPOGRAPHIE COMPLEXE



La grotte est située dans la calanque de la Triperie, au Cap Morgiou, près de Cassis, dans une zone qui a été bousculée par des phénomènes sismiques et tectoniques.

On y accède par une galerie remontante de 116 m de long, qui aboutit sur une zone émergée appelée la plage. La topographie de la grotte est complexe. Elle est constituée de deux grandes salles communiquant par d'étroits passages, de nombreux diverticules sont difficiles d'accès, un grand puits noyé de 24 m de profondeur occupe le fond de la deuxième salle. Les concrétions : stalagmitiques et stalactitiques sont nombreuses. Les 4/5e des parois de la grotte sont sous l'eau. Comme toutes les zones non inondées sont couvertes de gravures, de tracés digitaux et de dessins, on peut imaginer qu'il en était de même dans la majorité des zones aujourd'hui submergées.



© MC-DRAC PACA SRA

30 ans d'études... L'accès à la grotte requiert des équipements et des capacités physiques spécifiques, limitant de fait les incursions, soumises par ailleurs aux aléas de la météo. Mais chaque campagne d'étude, réalisée sous l'égide de la DRAC-Provence-Alpes-Côte d'Azur, a fait progresser la connaissance du site. Dans un premier temps, entre 1991 et 1994, les études furent dirigées par les préhistoriens Jean Courtin et Jean Clottes. Les résultats, consignés dans *La grotte Cosquer, peintures et gravures de la caverne engloutie*, ont été publiés en mars 1994, aux éditions du Seuil.

Presque dix ans plus tard, en avril 2005, à l'issue d'un nouveau programme engagé en 2001, Clottes et Courtin témoignent de leurs observations dans un nouvel ouvrage : *Cosquer redécouvert*, toujours au Seuil, avec notamment les photographies de Luc Vanrell. Ce dernier, archéologue indépendant, plongeur et photographe, participe à toutes les campagnes depuis 1994 avec la DRAC, et était le responsable scientifique de la grotte depuis 2001. Ce poste est désormais assuré par Cyril Montoya.

Des investigations toujours en cours. Le travail de numérisation de la grotte a commencé en 2010, confié à la société Fugro, mandatée par la Drac. Des relevés au scan laser et par photogrammétrie, avec une définition inframillimétrique, ainsi qu'une couverture photographique haute résolution ont permis de constituer une banque de données pertinentes pour envisager une restitution et ont facilité notamment le décryptage des superpositions complexes faisant apparaître de nouveaux tracés. Ainsi en 2014, le nombre total de figures identifiées atteignait 513, soit une centaine de plus que lors du recensement de 2003.

DES CONDITIONS EXTRÊMES

Chaque plongée pour étudier la grotte est un exploit, éprouvant sur le plan physique et techniquement compliqué. Le trajet du Vieux-Port au point d'immersion demande 45 mn de navigation et plus par mer formée. Les déplacements dans la grotte nécessitent une attention particulière, le sol pour partie immergé est accidenté, par ailleurs il faut éviter tout contact avec les parois. Au temps passé dans la grotte, pas plus de 5 heures, s'ajoute la gestion du matériel de relevés et de photographie, celle du matériel de plongée.

L'étude de la grotte est un processus en marche, comme en témoignent les dernières publications :

- *La Grotte Cosquer en questions*, par Xavier Delestre, paru en mai 2021, aux éditions Équinoxes
- *La Grotte Cosquer – trente ans de recherches*, Dossier d'Archéologie, n°408, nov. dec. 2021.
- *La grotte Cosquer révélée, les secrets du sanctuaire préhistorique englouti*, par Pedro Lima, paru en novembre 2021, aux éditions Synops.



Panneau de l'Homme tué (détail cervidé gravé)
© Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-
Côte d'Azur / Sources 3D MC

UN SITE MAJEUR DE L'HISTOIRE DE L'ART PARIÉTAL AU PALÉOLITHIQUE

Trente mille ans avant notre ère, au Cap Morgiou, le niveau de la mer était 120 m plus bas qu'aujourd'hui, le rivage se situait à 6 km de l'entrée de la grotte, laquelle était au sec. Des groupes d'Homo sapiens fréquentaient alors le site et y ont laissé des empreintes de mains. Des générations plus tard, d'autres Homo sapiens ont dessiné sur les mêmes parois, des chevaux, des aurochs, des cervidés, mais aussi des pingouins et des phoques. Plusieurs techniques ont été utilisées par les artistes du Paléolithique : la majorité des œuvres sont gravées au silex ou avec les doigts, une cinquantaine sont dessinées au charbon de bois, une dizaine associent gravure et charbon. Du pigment rouge est utilisé pour les empreintes de mains.

Les datations au carbone 14 permettent d'appréhender les périodes principales d'occupation de la grotte correspondant à la réalisation des œuvres, entre - 33 000 et -19 000 au vu des données actuelles.

Que trouve-t-on, que voit-on dans la grotte ?

Parmi les rares objets découverts se trouvent une douzaine d'outils en silex, des coquillages marins, dont une coquille de pecten contenant un morceau de charbon de bois, une boulette d'argile pétrie avec des empreintes distinctes, une plaquette de calcite façonnée et utilisée comme lampe, des traces de foyers au sol, des traces de mouchage de torches... Les charbons de bois utilisés sont issus du pin sylvestre.

Plus de 500 entités d'art pariétal ont été inventoriées sur les voûtes et les parois :

- **Un bestiaire riche de 200 figures animales.** On dénombre 11 espèces d'animaux, cheval, aurochs, bison, cerf-mégacéros, bouquetin, chamois, antilope saïga, phoque, pingouin et poisson. Les animaux les plus représentés sont le cheval (63 exemplaires), le bouquetin, le chamois et l'antilope saïga (63 exemplaires), le bison et l'aurochs (24 exemplaires), le cerf-mégacéros (17 exemplaires), un félin figuré de trois quarts et des représentations d'animaux marins (9 phoques, 4 poissons, 3 pingouins) et des motifs géométriques pouvant évoquer d'autres animaux marins pour l'instant non identifiés..
- **Des représentations humaines rares** dont une silhouette au sol, à tête de phoque, comme traversée par une lance, répertoriée sous le nom de « l'homme tué ».
- **Des symboles sexuels.**
- **65 empreintes de mains négatives rouges (21) et noires (44)** ; un certain nombre de mains rouges sont barrées de stries, gravées ou raclées
- **200 signes et plus non figuratifs** : rectangles, zigzags, points...

Des traces abondantes d'activité. Dans toute la caverne, les surfaces des parois portent de nombreux traits faits au doigt ou avec un outil ; des raclages, des prélèvements d'argile, de mondmilch (surface molle et altérée du calcaire, parfois sur plusieurs centimètres d'épaisseur). Des concrétions ont été cassées, les extrémités n'ont pas été retrouvées : les hommes préhistoriques croyaient-ils que ces matières minérales étaient dotées d'un pouvoir surnaturel, ou faisaient-elles partie de leur pharmacopée ?

L'inventaire n'est pas terminé, en raison de la complexité de la topographie de la grotte et des superpositions de tracés. Un animal peut en cacher un autre... comme le soulignait déjà Jean Courtin, premier préhistorien à étudier Cosquer « ... Quand vous êtes là, pendant des heures, devant une même gravure à prendre des notes, à regarder à la loupe, à voir comment le trait a été fait, avec un silex ou avec autre chose et à tenter de faire varier l'éclairage les lampes, vous vous dites : ah ! tiens... et vous voyez un autre animal. Vous apercevez un trait fin, il vous intrigue, vous le suivez, vous vous demandez où il va. Vous trouvez d'autres gravures qui se superposent, c'est incroyable ! Il y en a pour des années à travailler dans la grotte Cosquer ! ».



Panneau des pingouins (détail) © Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

D'EMBLÉMATIQUES PINGOUINS

Trois pingouins sont représentés dans la grotte : deux grands pingouins tracés au charbon de bois se font face, ils semblent se quereller pour une femelle pingouin, plus petite.

En raison de leur rareté dans l'art pariétal et de la qualité de leur représentation, les pingouins vont devenir emblématiques de « Cosquer Méditerranée ».

Toutefois, dans un premier temps, leur présence a fait douter de l'authenticité de la grotte : pour la première fois des oiseaux marins étaient représentés sur les parois d'un site paléolithique. Des pingouins en Provence ? C'était il y a 30 000 ans, au Paléolithique supérieur, durant la dernière glaciation, le climat de la Provence était rude. Les rochers du littoral abritaient une faune marine dont témoignent les représentations inventoriées dans la grotte Cosquer : trois pingouins, mais aussi des phoques, des poissons et des motifs de méduses et de poulpes.

LES MAINS ET LEURS MYSTÈRES

Témoignage direct de la présence humaine dans la grotte, les empreintes de mains (noires ou rouges) ont été réalisées soit en négatif au pochoir ou en positif, dans ce cas les mains enduites de pigments ont été appliquées sur la roche. Détail troublant, nombre d'entre elles sont amputées de certaines phalanges. Par ailleurs, des empreintes de mains d'enfants ont été observées dans le mondmlch, à 2,20 m environ du sol.



Panneau des mains noires (détail) © Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC



Cheval gravé (détail) © Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

LES CHEVAUX

Les chevaux (63) sont les animaux les plus représentés dans la grotte. Aucun n'est identique : 3 sont dessinés au charbon de bois, les autres sont gravés et dans un cas sur deux, seuls figurent la tête, le poitrail et la crinière.

UN SAUVETAGE NÉCESSAIRE

Ce patrimoine unique est menacé de disparition. Le processus de destruction est enclenché depuis 10 000 ans : depuis la fin de la dernière glaciation la montée des eaux a englouti les 4/5^e de la grotte. Le 1/5 restant émergé est aujourd'hui menacé par le même phénomène, en raison du réchauffement climatique. À raison d'environ 3 mm/an, les effets sont déjà visibles, comme le constatent les chercheurs-plongeurs. Les jambes d'un cheval proche de l'eau ont déjà disparu, avalées par la mer dont le niveau varie également en fonction des marées avec des écarts de plus de 15 cm.

D'autres périls menacent le site : les Calanques abritant Cosquer ne sont pas épargnées par les pollutions. L'exutoire de Cortiou, où se déversent les eaux usées de Marseille depuis 1896, est encore en service. À cela s'ajoute la pollution aux microplastiques, les marées noires et également les risques d'effondrements et de glissements liés à l'activité sismique.

Selon Geneviève Pinçon, Directrice du Centre national de Préhistoire, « *C'est le site en France pour lequel on sait qu'on ne pourra pas sauver grand-chose. Tous les jours on y perd quelque chose, c'est pourquoi le fouiller est devenu une urgence.* »

Un jour, la réplique sera le seul témoin de ce patrimoine. 30 ans après la révélation de l'existence de la grotte, les outils numériques permettent aujourd'hui d'envisager une reconstitution scientifiquement rigoureuse et d'offrir au grand public un accès à un site majeur de l'histoire de l'humanité, tout en le sensibilisant à l'urgence climatique et au phénomène de la montée des eaux.

UNE CAMPAGNE D'URGENCE

Une campagne de fouilles d'urgence a été lancée l'été 2021 avec la nomination de Cyril Montoya, archéologue, directeur d'une équipe de recherche interdisciplinaire composée d'une quinzaine de scientifiques, archéologues, karstologues, hydrogéologues, géomorphologues et topographes formés à la plongée spéléologique. « *On est face à un monument en cours de destruction, mais on amorce un travail qui est destiné à durer plusieurs dizaines d'années. Les fenêtres d'accès, qui dépendent de la météo, sont aléatoires et compliquées.* », selon Cyril Montoya. Les fouilles à venir répondent à plusieurs objectifs : assurer le suivi sanitaire de la grotte, préciser la chronologie des activités humaines, analyser l'originalité de Cosquer par rapport aux autres grottes ornées françaises



Panneau des mains © Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

LES ÉTAPES DE LA RESTITUTION

Initié par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur en 2016, le projet Cosquer mobilise, dans sa phase d'étude et de réalisation, des compétences plurielles : préhistoriens, archéologues, géologues, climatologues, architectes, plasticiens, scénographes, mais aussi plongeurs professionnels, photographes et génies de la réalité virtuelle.

LE RÔLE ESSENTIEL DE LA RÉGION PROVENCE-ALPES-CÔTE-D'AZUR

1985, la découverte. De 2016 à aujourd'hui, la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur s'emploie, dans le cadre d'une politique culturelle de valorisation du patrimoine, à faire aboutir le projet Cosquer, dont les implications sont à la fois régionales, nationales et internationales.

Une conjonction d'objectifs a contribué à cristalliser le projet : la nouvelle mandature de la Région se préoccupait de l'avenir de la Villa Méditerranée, bâtiment coûteux et sans vocation claire. Dans le même temps, l'État projetait de nouvelles campagnes d'études de la grotte Cosquer, en péril.

En décembre 2016, la Région a validé les termes du projet dont l'objectif était double : valoriser le patrimoine de la grotte Cosquer dans le bâtiment de la Villa Méditerranée en ayant recours à une délégation de service public.

En juin 2018, dans le cadre d'une convention cadre État/Région, l'État s'engageait à mettre à disposition l'ensemble de la documentation infographique et photographique acquise entre 1991 et 2013 lors des différentes campagnes, y compris les résultats obtenus lors des campagnes futures.

Des données essentielles pour envisager une restitution.

A l'issue d'un appel d'offre lancé en mai 2018, le groupe Kléber Rossillon a été sélectionné en septembre 2019 pour la qualité de son projet culturel et scientifique et s'est vu attribuer la réalisation du Centre d'interprétation dans le cadre d'une DSP, Délégation de Service Public.

La Région, propriétaire du bâtiment et initiatrice du projet, contribue à hauteur de 9 M d'euros au financement de la transformation du site et se porte garante de la production culturelle et scientifique de l'ensemble du projet par le biais de deux instances qui accompagnent les équipes dans toutes les phases de la réalisation : un comité scientifique État/Région de dix membres et un Comité d'orientation de quinze membres.

LES COULISSES DE LA RESTITUTION - DU SCAN LASER AU PINCEAU

Des défis multiples

Les équipes en charge du projet ont dû résoudre des défis majeurs : comment restituer la grotte Cosquer 30 ans après sa découverte, sans y avoir un accès direct ? Comment faire tenir les 2300 m² de la grotte qui a la forme d'un huit, au niveau -2 de la Villa Méditerranée, dans un carré de 1750 m² ? Comment imaginer un parcours de visite tout en restituant la topographie complexe du site, ses passages étroits, ses altimétries différentes, la présence de l'eau et l'abondance d'œuvres dessinées et gravées, disséminées sur l'ensemble des voûtes et parois ?

Autrement dit comment concevoir un site qualitatif sur le plan scientifique, séduisant sur le plan culturel et répondant aux exigences d'un établissement recevant du public qui tienne compte de toutes les contraintes du bâtiment (circulation, issues de secours, structures porteuses, réseaux, préservation de l'amphithéâtre existant, etc.)



LES INTERVENANTS

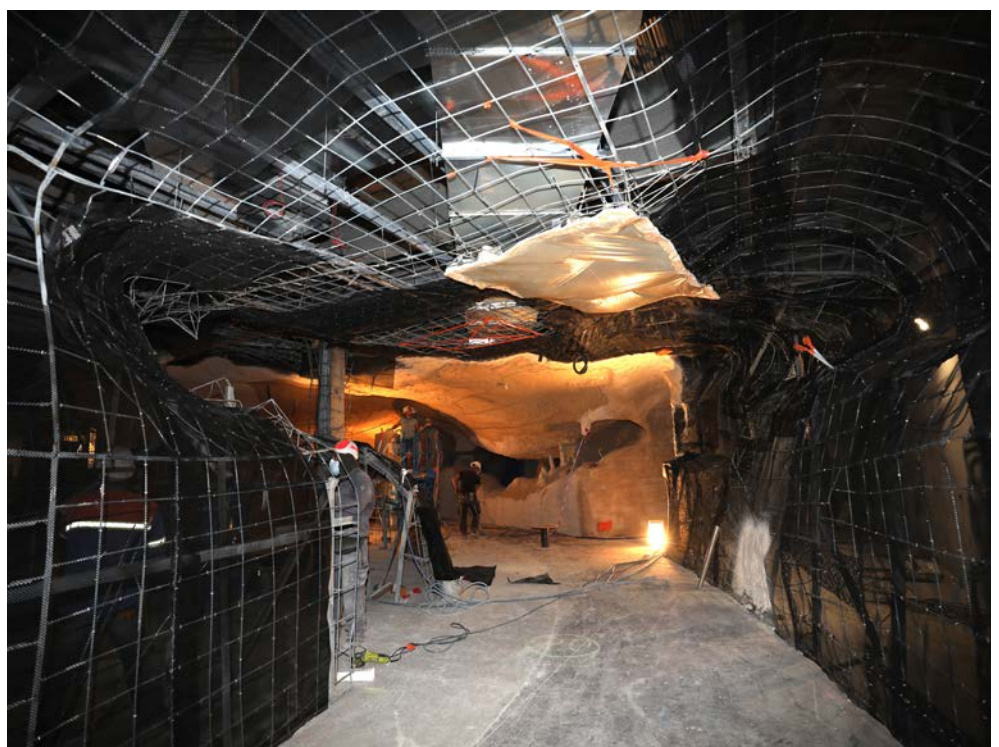
Le groupe Kléber Rossillon titulaire du contrat de Délégation de service public a choisi pour maître d'œuvre Eiffage Construction Provence en charge du gros œuvre et de la coordination des intervenants de l'équipe conception-construction qui comprend :

- La société PERSPECTIVE(S) entreprise d'experts en technologie 3D
- Les architectes du Cabinet Corinne Vezzoni et associés / Le bureau d'étude techniques Egis en charge du réaménagement de la Villa Méditerranée
- Les Ateliers artistiques du béton (AAB) pour la reconstitution de la topographie de la grotte
- L'Atelier Stéphane Gérard, spécialiste de la reproduction des spéléothèmes
- Déco-Diffusion et Arc & Os, les deux ateliers spécialistes de la restitution des panneaux ornés
- Les scénographes d'Arc en scène, La prod est dans le Pré
- Les sociétés de production audiovisuelles CLAP 35, Prélude
- Les plasticiens-sculpteurs d'ADESS, d'OPHYS, ainsi que Pierre-Yves Renkin et Elisabeth Daynès pour les répliques des animaux et de la femme Homo sapiens.

LE GROUPE KLEBER ROSSILLON

Créé en 1997 avec l'ouverture au public des Jardins de Marqueyssac, le groupe Kléber Rossillon est rattaché à la holding familiale SOFRA qui emploie aujourd'hui plus de 400 salariés.

Forte de son savoir-faire en matière de gestion globale de sites culturels et touristiques, le groupe Kléber Rossillon exploite actuellement douze sites en France et en Belgique et accueillera en 2022 deux millions de visiteurs. Kléber Rossillon gère notamment, depuis 2015, le site préhistorique de la Grotte Chauvet 2 en Ardèche qui accueille 350 000 visiteurs par an. Dans chacun de ces sites, elle met son savoir-faire au service des visiteurs mais aussi des collectivités, afin de participer au rayonnement de leur image et de leur territoire. Le groupe Kléber Rossillon est chargé de la conception-réalisation de la Grotte Cosquer et assurera ensuite son exploitation jusqu'en 2045.



© Kleber Rossillon - Région Provence-Alpes-Côte d'Azur - Sources 3D MC - Eiffage Thierry Lavernos

La réalisation : des experts à l'œuvre

Modélisation 3D, découpage de la grotte en six écailles, reconstitution des parois en béton, réalisation des panneaux ornés en résine, restitution de l'aspect de la roche et reproduction des dessins et gravures : chaque étape requiert des savoir-faire spécifiques. Pour l'essentiel, la plupart des entreprises en charge du projet ont déjà travaillé sur des projets similaires, notamment la réplique de la grotte Chauvet, expérience propice à l'invention de méthodes innovantes, aujourd'hui réutilisées à Cosquer.

Une approche inédite

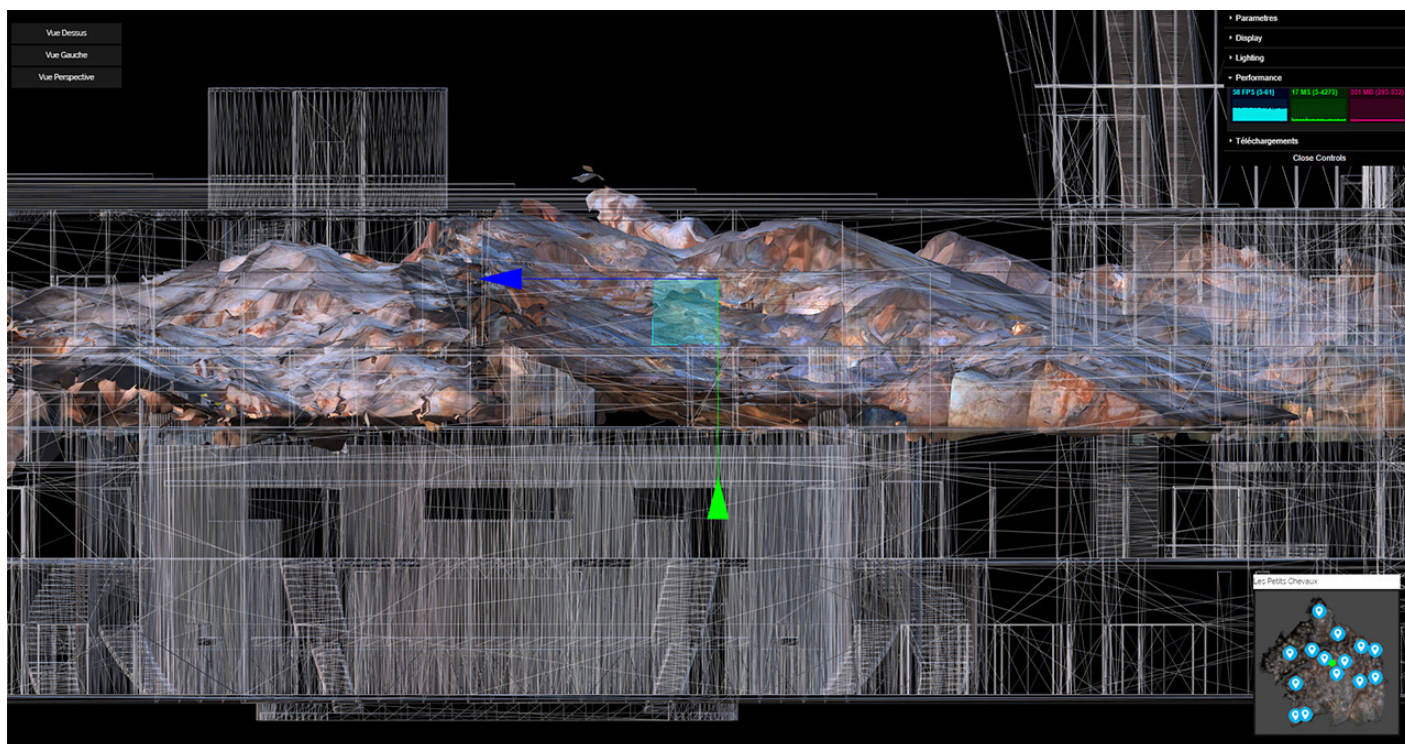
Le travail de restitution repose intégralement sur les données recueillies lors des campagnes d'étude. En effet, la difficulté d'accès au site rend impossible la vérification de l'exactitude des réalisations en temps réel. Par ailleurs, l'étude de la grotte Cosquer est toujours en cours et de nouvelles données scientifiques contribueront à préciser les réalisations en cours.

Un modèle 3D servant de référence

La société PERSPECTIVE(S), située à Aix-en-Provence, a développé des logiciels permettant de traiter les données numériques collectées par la société Fugro commanditée par la DRAC-Provence-Alpes-Côte d'Azur (Direction régionale des affaires culturelles). Les photogrammétriques de 344 lasers scans et les images 360 HD ont permis de reconstituer un modèle de l'ensemble de la grotte en juxtaposant les différentes limites de scan.

En 8 mois de travail, plus de 50 versions ont été réalisées par PERSPECTIVES, pour présenter une réplique de la grotte adaptée au support contraint de la Villa Méditerranée, dans laquelle doit s'intégrer un parcours de visite. Au final, le modèle unifié de la grotte, soumis à une validation à la fois scientifique et scénographique, permet une visite de celle-ci en 3D et en réalité virtuelle.

La réplique 3D réalisée, les données ont été transmises à tous les protagonistes du projet et notamment aux artistes en charge de la réalisation de la réplique physique de la grotte à Toulouse, Paris et Montignac et où se trouvent les ateliers de Gilles Tosello, Stéphane Gérard et Alain Dalis.



© Perspective(s) - Région Provence-Alpes-Côte d'Azur - Sources 3D MC

« C'est en faisant pivoter les écailles sur elles-mêmes, sans les déplacer les unes par rapport aux autres, et sans toucher à l'intégrité des morceaux que l'on a pu les faire tenir dans un espace contraint, explique Laurent Delbos, en charge du chantier pour Kléber Rossillon. Il s'agit d'une restitution, d'une reconstitution, mais les panneaux ornés sont à l'échelle 1. »

Une contraction nécessaire

Pour réduire l'emprise au sol de la restitution, et la faire « rentrer » dans la superficie disponible du niveau -2 de la Villa Méditerranée, une contraction de la grotte a été nécessaire.

Le modèle 3D de Cosquer a été découpé en 6 grandes écailles : L'arrivée et la salle de la plage / La salle des chevaux / La salle nord / Le grand puits / La faille des bisons / La galerie des mains rouges et du félin. Une segmentation délicate car l'ensemble de la grotte est couvert d'œuvres pariétales.

Un travail de « couture »

Dans la grotte, les écailles ne se trouvent pas au même niveau, il a donc fallu trouver un calage altimétrique moyen entre le sol et le plafond puis procéder au raccordement géologique entre les différents segments. Des géologues spécialisés en karstologie garantissent la qualité de cette opération de « couture », s'appuyant sur un catalogue de références pour être fidèle à la géomorphologie de la grotte et restituer la texture des parois ainsi que les concrétions.

La reproduction des parois et des spéléothèmes : forme et couleur

AAB et SG Atelier

L'Atelier Artistique du Béton, sis à Mormant, en Seine-et-Marne, réalise la matrice principale : sur des cages d'acier, sur lesquelles est agrafé un grillage, plusieurs couches de béton sont projetées, puis sculptées et patinées pour recréer la topographie de la grotte dans sa complexité. Parallèlement à ce modelage, l'atelier de Stéphane Gérard, plasticien spécialiste de la reproduction des spéléothèmes, restitue les formations géologiques, les concrétions karstiques : stalagmites, stalactites, fistuleuses (fines stalactites où circule l'eau). Dans l'atelier parisien, les équipes concoctent des recettes pour restituer le mat ou la transparence, la brillance, les drapés de calcique.



La reproduction des panneaux ornés

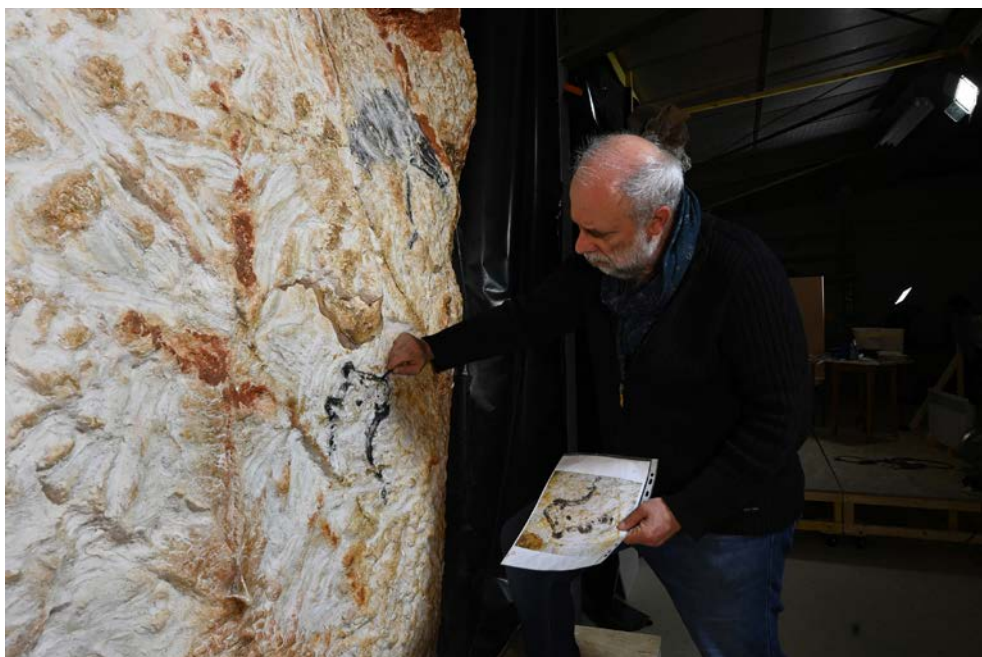
Arc&Os

Depuis 25 ans, l'atelier Arc&Os à Montignac, non loin de Lascaux, est spécialisé dans les fac-similés de grottes ornées. D'après la modélisation en 3D de la grotte, une fraiseuse numérique sculpte des blocs en polystyrène, des moules en négatif à partir desquels sont fabriqués les panneaux en résine, sur lesquels seront projetées les photographies prises dans de la grotte. Les panneaux sont confiés aux mains expertes des artistes plasticiens pour restituer la texture, la granulométrie et les teintes de la roche et au final graver ou dessiner à la manière des *homo sapiens*.



Dans les ateliers d'Arc&Os à Montignac © Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

« Une paroi n'est jamais uniforme : il y a des parties mates, des parties brillantes, des endroits translucides à cause de ruissellements, de la calcite. Il faut tout reproduire : du rocher, du rocher avec des traces, du rocher mou... », précise Alain Dalis directeur d'Arc&Os. « Il y a un moment où on se passe de la projection et on essaie alors de travailler vraiment comme un peintre en comprenant la façon dont ça été fait en essayant de redonner la rapidité d'exécution... il faut recréer l'émotion que l'on a lorsqu'on voit la peinture. »



Dans les ateliers de Déco Diffusion à Toulouse © Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

Dans le Lot et Garonne, chez Déco Diffusion, Gilles Tosello préhistorien, artiste plasticien et Bernard Toffoletti, directeur technique, font de nouveau équipe après avoir travaillé pour Chauvet. Ils sont en charge de 8 panneaux ornés (sur les coques provenant de chez Arc&Os). Comme le précise Gilles Tosello : « Si le travail de restitution repose sur la technique 3D, au final, tout ce que le spectateur voit est recréé par la main de l'homme. Et tout ce que l'on voit doit être reproduit. »

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE - ÉTAT-REGION

Il a vocation à accompagner le projet de Centre d'interprétation archéologique tout au long de sa durée pour en garantir la qualité et le rayonnement scientifique, pédagogique et patrimonial.

Jacques Collina-Girard

Président du comité scientifique. Géologue et préhistorien.

Maître de Conférences à Aix-Marseille Université et chercheur au LAMPEA.

Membre du comité d'orientation du projet Cosquer.

Geneviève Pinçon

Directrice du Centre national de la Préhistoire (DG des Patrimoines – SDA) en charge notamment des grottes et abris ornés pour le ministère de la Culture et de la Communication.

Personnalité qualifiée au Comité d'orientation pour la Région.

Michel L'Hour

Conservateur Général du Patrimoine, ex-directeur du DRASSM (Département des Recherches Archéologiques Subaquatiques et Sous-Marines), membre de l'Académie de marine, ex-membre du Conseil Consultatif Scientifique et Technique de la Convention UNESCO de 2001 sur la protection du patrimoine culturel subaquatique. Personnalité qualifiée au Comité d'orientation pour la Région.

Pierre-Jean Texier

Géologue de formation et préhistorien. Directeur de recherches émérite au CNRS-LAMPEA.

Anne-Marie Adam

Professeur émérite d'archéologie à l'université de Strasbourg.

Membre du CNRA (Conseil national de la recherche archéologique).

Christophe Morhange

Géomorphologue, spécialiste de la mobilité des niveaux marins notamment provençaux au CEREGE.

François Marchal

Paléoanthropologue, CNRS – UMR ADES. Président du comité consultatif d'orientation.

Philippe Lefranc

Docteur et professeur en sciences historiques (Université de Strasbourg 2). Néolithicien.

Roberto Ontanon-Peredo,

Directeur du musée de préhistoire et d'archéologie de Cantabrie.



1985-2022 LES TEMPS FORTS DU PROJET COSQUER

1985

Le plongeur Henri Cosquer découvre l'entrée de la galerie menant à la grotte

1991

3 septembre, déclaration de la grotte par Henri Cosquer au DRASSM (Département des recherches archéologiques et subaquatiques et sous-marines)

1991

19 au 21 septembre première expertise menée par le DRASSM, confiée à l'archéologue Jean Courtin (CNRS)

1992

Classement de la grotte au titre des monuments historiques

1992-1994

Campagnes de relevés et d'études sous la direction de Jean Courtin et Jean Clottes

1994

Relevé partiel des volumes par scannage, par EDF

1995-2000

Aménagements du site par le DRASSM

2000

La grotte passe sous le contrôle du Service Régional de l'archéologie de la DRAC-Provence-Alpes-Côte d'Azur dont le responsable est Xavier Delestre

2000-2005

Prospections menées par Luc Vanrell, Jean Clottes et Jean Courtin

2016

Début des relevés 3D

2013

7 avril, inauguration de la Villa Méditerranée

2016

16 décembre, choix et décision du Président de la Région soumis au vote de l'Assemblée du Conseil régional de créer un projet de valorisation du patrimoine de la grotte Cosquer sur le site de la Villa Méditerranée

2018

29 juin, Convention entre l'État et la Région Sud pour un projet de restitution

2019

16 octobre, la délégation de service public est attribuée au groupe Kléber Rossillon



LA VISITE DE « COSQUER MÉDITERRANÉE » : UNE EXPÉRIENCE GLOBALE

La Villa Méditerranée, bâtiment spectaculaire entièrement réaménagé, offre aux visiteurs une plongée dans la grotte Cosquer, à la manière de découvreurs, et prolonge leur expérience grâce au Centre d'interprétation archéologique, situé dans le porte-à-faux du bâtiment. Une exposition permanente, ouverte à tous les publics, y est consacrée à la Préhistoire et à la montée du niveau des mers.



© Stefano Boeri / Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

LA RENAISSANCE DE LA VILLA MÉDITERRANÉE

Un bâtiment spectaculaire, une localisation attractive. À la différence des autres centres d'art rupestre (Lascaux, Chauvet), « Cosquer Méditerranée » s'installe en milieu urbain, en plein cœur de Marseille et investit un bâtiment existant : la Villa Méditerranée.

Conçue par les architectes Stefano Boeri et Ivan Di Pol, inaugurée le 7 avril 2013, la Villa Méditerranée, propriété de la Région, n'avait pas jusqu'alors trouvé sa vocation. Le bâtiment, à la silhouette atypique, est conçu comme un esquif : il comporte une avancée en porte-à-faux de 40 mètres, située à 19 m au-dessous d'un bassin d'eau de mer artificiel de 2000 m². Pour la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur, sa localisation est un atout : sur l'esplanade « J4 », du nom du hangar qui s'y trouvait, à l'entrée du vieux port de Marseille, au pied du Fort Saint-Jean, à 500 m de la Cathédrale.

La proximité avec le Mucem, Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée, autant physique que thématique, autour des savoirs et connaissances de la Méditerranée, renforcera le potentiel attractif de l'esplanade, fréquentée par 1,5 million de visiteurs.

Du sous-sol au 3^{ème} étage, le bâtiment a été réinventé pour accueillir les différentes entités d'un parcours qui s'effectue totalement en intérieur et conduit les visiteurs du rez-de-chaussée, au niveau -2 jusqu'à une remontée vers la lumière, au 3^{ème} étage, dans les espaces du porte-à-faux, véritable vigie sur la baie de Marseille.

L'architecte Corinne Vezzoni orchestre ce réaménagement inédit : « La principale contrainte du bâtiment, avec son grand porte-à-faux, est une multitude de poteaux d'ancrage, entre lesquels je dois lover la réplique de la grotte, soit 60% de la totalité ». L'objectif est de faire renaître le bâtiment, d'utiliser, d'optimiser tous les espaces disponibles avec leurs contraintes et leur potentiel. Les aménagements contribuent à plonger le visiteur dans l'univers marin, dès l'accès à la Villa Méditerranée.



© Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

LES TEMPS FORTS DE LA VISITE - EN MODE EXPLORATION SOUS-MARINE

L'entrée du public s'effectue par une passerelle sinueuse flottant sur des plots, au-dessus d'un bassin où est amarré une réplique du bateau, nommé Cro-Magnon, à partir duquel Henri Cosquer a réalisé ses plongées.

« C'est en déambulant sur cet ouvrage que le visiteur commencera son exploration maritime. Ce parcours sur l'eau sera un premier clin d'œil au cabotage le long des calanques pour accéder à la grotte sous-marine de Cosquer. » explique Maxime Claude, associé du cabinet Vezzoni.

Premier contact. Dans l'Atrium, au rez-de-chaussée, un espace scénographié évoque l'univers de la plongée sous-marine à Cassis, au temps de la découverte de la grotte. Les visiteurs entrent dans un « Club de plongée » où sont exposés des scaphandres des années 1980-90, des mélanges pour grande profondeur, mais aussi des objets, des affiches et de la documentation (règles de sécurité, langage des signes, cartographie des clubs de plongée...). À la sortie du centre de plongée, la visite se poursuit par « Le France », bar connu des plongeurs locaux, reconstitué comme il l'était dans les années 1980. Il ne reste qu'à emprunter une rue pavée de Cassis pour regagner l'Atrium et amorcer la phase sous-marine de la visite, à bord d'une cage de descente.

À la manière d'un plongeur. Pouvant accueillir 24 personnes, la cage de descente est scénographiée, des écrans simulent la descente à 37 mètres de profondeur avant d'arriver au niveau -2 dans une station sous-marine, un univers métallique façon « Vingt mille lieues sous les mers » d'où les visiteurs embarquent dans des modules d'exploration.

Visite de la grotte à bord de modules d'exploration. Les modules* sont des nacelles électrifiées au fonctionnement silencieux, d'une capacité de 6 personnes. Elles effectuent les 220 mètres du parcours dans une semi-obscurité, à la vitesse de 0,377 km/h, en 35 minutes. Dotés de casques audio synchronisés, les visiteurs découvrent progressivement les panneaux ornés qui s'éclairent à leur approche. Le circuit permet de voir toutes les entités d'art pariétal et d'en comprendre l'intérêt. Tout concourt à rendre l'illusion d'être dans la vraie grotte y compris par la présence de plans d'eau.



© Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

Huit minutes pour revivre l'aventure Cosquer. Complétant la visite de la grotte, le public assiste à une projection dans l'amphithéâtre Jean Courtin situé au niveau R-2. Le film de l'aventure Cosquer raconte en huit minutes la découverte de la grotte et les recherches qui ont suivi, sous la conduite de la DRAC-Provence-Alpes-Côte d'Azur.

La remontée à la lumière s'effectue par un escalier... pour aboutir au 3^{ème} étage, dans le porte-à-faux où sont distribués les espaces du Centre d'interprétation archéologique.

* Les modules d'exploration sont fabriqués par ETF Ride System, constructeur néerlandais dont une filiale est spécialisée dans la construction, la fourniture et l'installation de modules de transport utilisés dans le domaine des parcs d'attraction.



© Stefano Boeri / Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

LA VISITE EN CHIFFRES

1700 m² : surface de restitution de la grotte Cosquer au niveau R-2

44 : nombre de modules d'exploration de la restitution

6 : nombre personnes par module

0,377 km/h : vitesse des modules

48 secondes : intervalle entre chaque départ de module

220 mètres : longueur du circuit de visite dans la grotte

35 minutes : durée du parcours

404 : nombre de places dans l'amphithéâtre Jean Courtin

1325 m² : surface de la zone d'exposition permanente au R+3

13 : nombre d'animaux naturalisés

LE CENTRE D'INTERPRÉTATION ARCHÉOLOGIQUE

Pour en savoir plus. Que se passait-il au Paléolithique supérieur du côté de Marseille ? Dans quel environnement les petits groupes d'Homo sapiens qui ont laissé leur empreinte dans la grotte vivaient-ils ? Que peut-on encore apprendre sur leurs activités avant que la grotte ne soit engloutie par la montée des eaux ? Et demain, que se passera-t-il sur le littoral méditerranéen ?

Autour de ces questions s'articulent les espaces du Centre d'interprétation archéologique selon deux grandes thématiques : la Préhistoire et l'art pariétal, la montée des eaux et le réchauffement climatique.

Des personnes ressources, notamment des historiens et des climatologues, accompagnent la conception et la scénarisation des parcours. Collections historiques, fac-similés, outils numériques, animaux naturalisés sont autant de vecteurs de médiation proposés pour poursuivre l'exploration de la grotte Cosquer.

Au temps du Paléolithique supérieur... Des reconstitutions permettent aux visiteurs d'imaginer le paysage du cap Morgiou il y a 30 000 ans. Le fac-similé d'un abri sous-roche et un théâtre optique d'animations restituent l'environnement d'une Provence glaciaire. Un bestiaire grandeur nature fait revivre les animaux représentés dans la grotte, (voir encadré) et précise leurs aires de répartition. Des objets parures, des dents d'animaux marins témoignent des rapports des groupes de chasseurs-cueilleurs à la mer. Comment naviguaient-ils ? À partir de quelques données archéologiques, une embarcation paléolithique sera reconstituée.

Et l'humanité au Paléolithique à quoi ressemblait-elle ? La plasticienne Elisabeth Daynès réalise une femme sapiens. Où vivait-elle ? Un globe lumineux de 1 m de diamètre représente les phases d'expansion d'Homo sapiens sur la planète.

La montée des mers et le réchauffement climatique. La situation particulière de la grotte Cosquer, quasi engloutie, illustre les effets de la montée des eaux sur le temps long, du dernier maximum glaciaire jusqu'à 2130. Une projection dynamique de onze mètres de large, reconstituant la baie de Marseille avec simulation de la montée des eaux depuis 25 000 ans, des maquettes animées et des productions audiovisuelles permettront d'aborder les variations marines, de les expliquer, d'en comprendre les effets et au-delà, de sensibiliser le public aux conséquences actuelles du réchauffement climatique.

Une offre grand public. « Cosquer Méditerranée » est conçu pour absorber une fréquentation importante, de 500 000 visiteurs par an, sans doute plus l'année de l'ouverture.

Le site s'adresse à tous les publics : des férus de Préhistoire aux aventuriers passionnés de plongée sous-marine, des spécialistes aux simples curieux, aux touristes de passage et bien sûr au public scolaire qui sera accueilli tout au long de l'année, avec des tarifs privilégiés.

L'offre pédagogique privilégiera la participation active des élèves, dans le cadre d'ateliers pédagogiques adaptés aux cycles scolaires et traitant de la Préhistoire à travers l'art pariétal, l'archéologie sous-marine, la relation entre l'homme et la mer... elle sera notamment mise à l'honneur dans le cadre d'un partenariat avec la Fédération française d'études et de sports sous-marins. Pour les lycéens, la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur proposera la carte e Pass Jeunes pour l'accès à l'équipement.



© Kléber Rossillon & Région Provence-Alpes-Côte d'Azur / Sources 3D MC

LE BESTIAIRE GRANDEUR NATURE

Les espèces animales représentées sur les parois de la grotte se côtoient dans les espaces du Centre d'interprétation. Treize pièces à l'échelle 1, ont été réalisées par trois entreprises :

- La société OPHYS (à Prayssac, dans le Lot-et-Garonne) fabrique le bouquetin, le grand cerf, le chamois, l'antilope saïga, le mégacéros, le bison des steppes et le lion des cavernes.
- L'Atelier Adess (en Aveyron) réalise le cheval de Przewalski, le phoque moine de Méditerranée et l'aurochs.
- Pierre-Yves Renkin, sculpteur animalier, est en charge des trois pingouins.

Certains animaux sont taxidermisés, notamment le chamois et le cerf, mais pour l'essentiel il s'agit d'espèces disparues ou protégées, pour lesquelles on utilise des fourrures d'autres animaux et des fourrures synthétiques. La restitution du bestiaire de Cosquer n'a pas seulement un objectif naturaliste : le public est invité à faire le lien avec l'art pariétal, à imaginer ce qui présidait au travail des artistes du paléolithique.

LES RENCONTRES COSQUER

Témoignant de la rigueur scientifique avec laquelle est élaboré le projet « Cosquer Méditerranée » ; deux journées d'échanges pluridisciplinaires, intitulées « Rencontres Cosquer », ont réuni experts et scientifiques. Organisées par la société Kléber Rossillon et la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur, en collaboration avec le comité scientifique État-Région et le ministère de la Culture, la première rencontre : « Cosquer, la grotte, l'homme et les animaux » a eu lieu le 7 octobre 2020, en visio-conférence ; la seconde s'est tenue le 9 septembre 2021, dans l'amphithéâtre du MUSEM. Consacrée à la montée des eaux, son programme a été conçu sous le patronage d'Édouard Bard, professeur au Collège de France, membre de l'Académie des sciences, chercheur au CEREGE d'Aix-en-Provence.

Le contenu des deux rencontres est accessible sur YouTube.

UN LIEU DE RESSOURCES SCIENTIFIQUES

« Cosquer Méditerranée » a vocation à devenir un lieu de référence pour le monde scientifique et de diffusion et de vulgarisation des connaissances pour tous les publics. Les champs d'exploration sont multiples, tant sur la grotte Cosquer, dont l'étude est toujours en cours, que sur la Préhistoire, l'archéologie, l'art pariétal, mais aussi l'environnement et le monde de la plongée sous-marine. Le Centre d'interprétation se fera l'écho de ces thématiques lors de cycles de conférences, de projections, en participant aux événements nationaux en lien avec l'archéologie, le patrimoine et la science. Enfin, le site internet www.grotte-cosquer.com offrira des ressources numériques pour préparer la visite, proposera des ressources pédagogiques et des liens vers l'actualité de la recherche.







INFORMATIONS PRATIQUES

www.grotte-cosquer.com



TARIFS

Individuels

Adultes : 16 €

Enfants de 10-17 ans : 10 €

Enfants de 6-9 ans : 5 €

Groupes

Adultes : 14 €

Scolaires : 5 €

Croisiéristes

Adultes : 12 €

Enfants de 10-17 ans : 9 €

Enfants de 6-9 ans : 4 €

VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

grottecosquer@pierre-laporte.com

VISUELS DE LA GROTTES ORIGINALE

Pour l'obtention d'images s'adresser :

au Centre national de Préhistoire

administration centrale :

centre.national.de.prehistoire@culture.gouv.fr

à la DRAC, gestionnaire du site :

catherine.cauche@culture.gouv.fr

CONTACTS COMMUNICATION

Sylvain Depitout

Responsable commercial et communication

sylvain.depitout@grotte-cosquer.com

Sophie Spagnolo

Chargée de communication

sophie.spagnolo@grotte-cosquer.com

CONTACTS PRESSE

Kléber Rossillon :

Pierre Laporte Communication

Laurent Jourden / Frédéric Pillier

01 45 23 14 14

grottecosquer@pierre-laporte.com

Région Sud :

Marie Debleme

mdebleme@maregionsud.fr

04 91 57 51 64 / 06 27 45 25 82