



MISSION DE MAÎTRISE D'ŒUVRE POUR LA  
REQUALIFICATION, LA SÉCURISATION ET LA VALORISATION  
DU SENTIER DE DÉCOUVERTE DE LA GROTTTE DE LA BAUME-  
BONNE - COMMUNE DE QUINSON

**ALPES DE HAUTE  
PROVENCE**  
LE DÉPARTEMENT

Version finale – Août 2020

PHASE PRO

Interreg



Cofinancé par  
l'Union Européenne  
Cofinanziato  
dall'Unione Europea

France – Italia ALCOTRA

**P.E.P.A.**



Gilles Martinod  
Architecte - Paysagiste



# PARTIE 1

# MEDIATION & SCENOGRAPHIE



## Sommaire

### PARTIE 1 MEDIATION & SCENOGRAPHIE

<b>1A Cadrage.....</b>	<b>5</b>
• Une vision d'ensemble	
• Le projet paysage - scénographie	
<b>1 B Panneau d'entrée &amp; Belvédère du temps .....</b>	<b>10</b>
• Le panneau de présentation du circuit	
• Le Belvédère du temps	
<b>1 C : La Boussole de la Préhistoire.....</b>	<b>19</b>
<b>1 D : La grotte, sur les Pas d'Erectus.....</b>	<b>25</b>
• Sur les Pas d'Erectus	
• Le projet d'éclairage	

### PARTIE 2 TRAVAUX SUR ITINERAIRE : SENTIER ET MACONNERIE

<b>2.1 La montée de Caliandre dans le boisement .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2 Entre les parois de grimpe et les plateaux.....</b>	<b>37</b>
<b>2.3 Le passage en corridor avant le Belvédère du Temps .....</b>	<b>39</b>
<b>2.4 Le Belvédère du Temps sur les plateaux .....</b>	<b>40</b>
<b>2.5 La Boussole de la Préhistoire .....</b>	<b>41</b>
<b>2.6 La descente vers la grotte avant escalier.....</b>	<b>42</b>
<b>2.7 La descente vers la grotte après escalier.....</b>	<b>46</b>
<b>2.8 Le passage du Corridor de la Grotte .....</b>	<b>48</b>

# Partie 1A

## Cadrage

## Une vision d'ensemble

### Le projet dans son ensemble

Pour atteindre un objectif final de sentier de grande attractivité sur la thématique principale

histoire-préhistoire, ce projet devra s'inscrire dans une vision globale de boucle attractive avec des étapes de réalisation :

1. La première étape sera décrite dans cette présente MOE,
2. Par la suite, pourront être insérés des éléments de valorisation ou de bouclage complémentaire.

### Le cadre de la présente MOE

Le projet de la présente mission se situe dans le cadre d'une enveloppe budgétaire évaluée à environ 110 K€ pour la partie médiation et valorisation paysagère

Dans ce cadre budgétaire, les éléments de valorisation comprendront 3 secteurs :

- le plateau au-dessus de Caliandre (**le Belvédère du temps**)
- L'ancienne table d'orientation (**la boussole de la préhistoire**)
- et la zone de la grotte (**Sur les pas d'Erectus**)

A ces 3 éléments on doit rajouter, la création d'un panneau d'entrée de présentation du circuit et de sensibilisation au milieu naturel et à sa préservation.

### Hors mission MOE

Ultérieurement, il sera possible de compléter le présent

itinéraire par d'autres éléments d'attractivité voire d'en faire une véritable boucle en créant l'escalier de la brèche, permettant un deuxième accès au plateau. Notons qu'une réflexion particulière sur l'intégration du village dans ce projet est essentielle au niveau économique.



Rappel du logo du musée : ce projet de médiation doit s'insérer dans un ensemble musée - village de la Préhistoire - boucle de médiation.

Le logo du musée doit être l'élément repère transversal et le garant de cette cohérence.

### Schéma du projet

De l'histoire à la préhistoire  
Quinson : Un voyage dans le temps

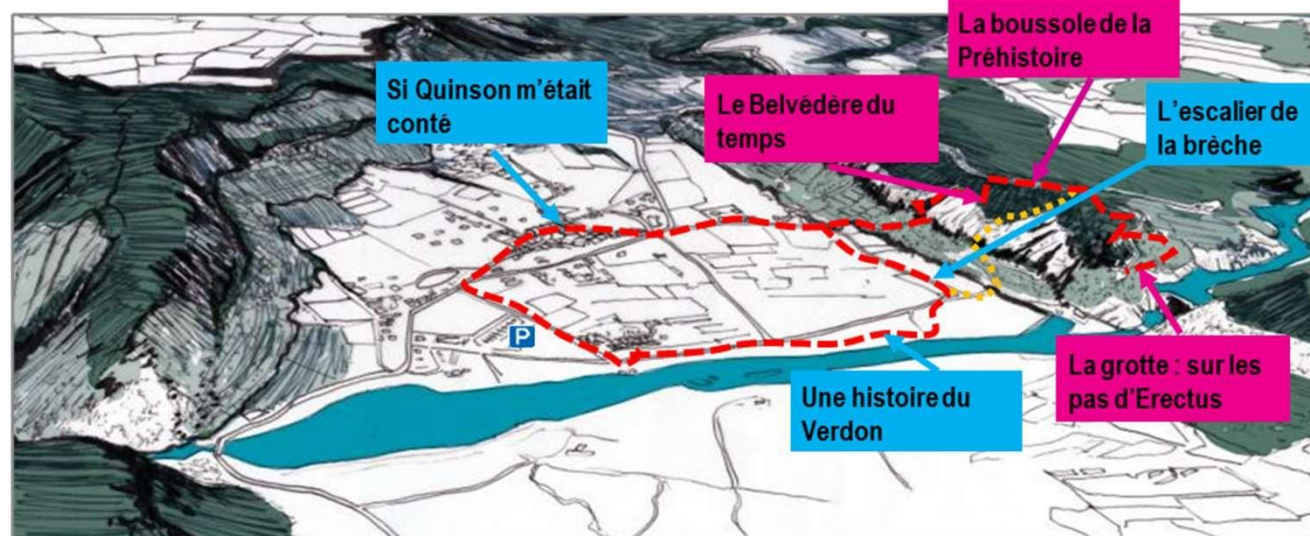
Objectif : développer un itinéraire, si possible en boucle, sur le thème Histoire - Préhistoire en s'appuyant sur des éléments de scénarisation paysagers et de médiation attractifs et inclure le village dans cet itinéraire

#### Dans mission MOE

- Le belvédère du temps
- La boussole de la préhistoire
- Sur les pas d'Erectus (grotte)

#### Hors mission MOE

- Si Quinson m'était conté
- Une histoire du Verdon
- L'escalier de la Brèche



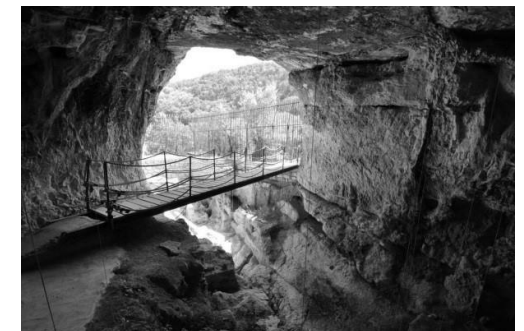
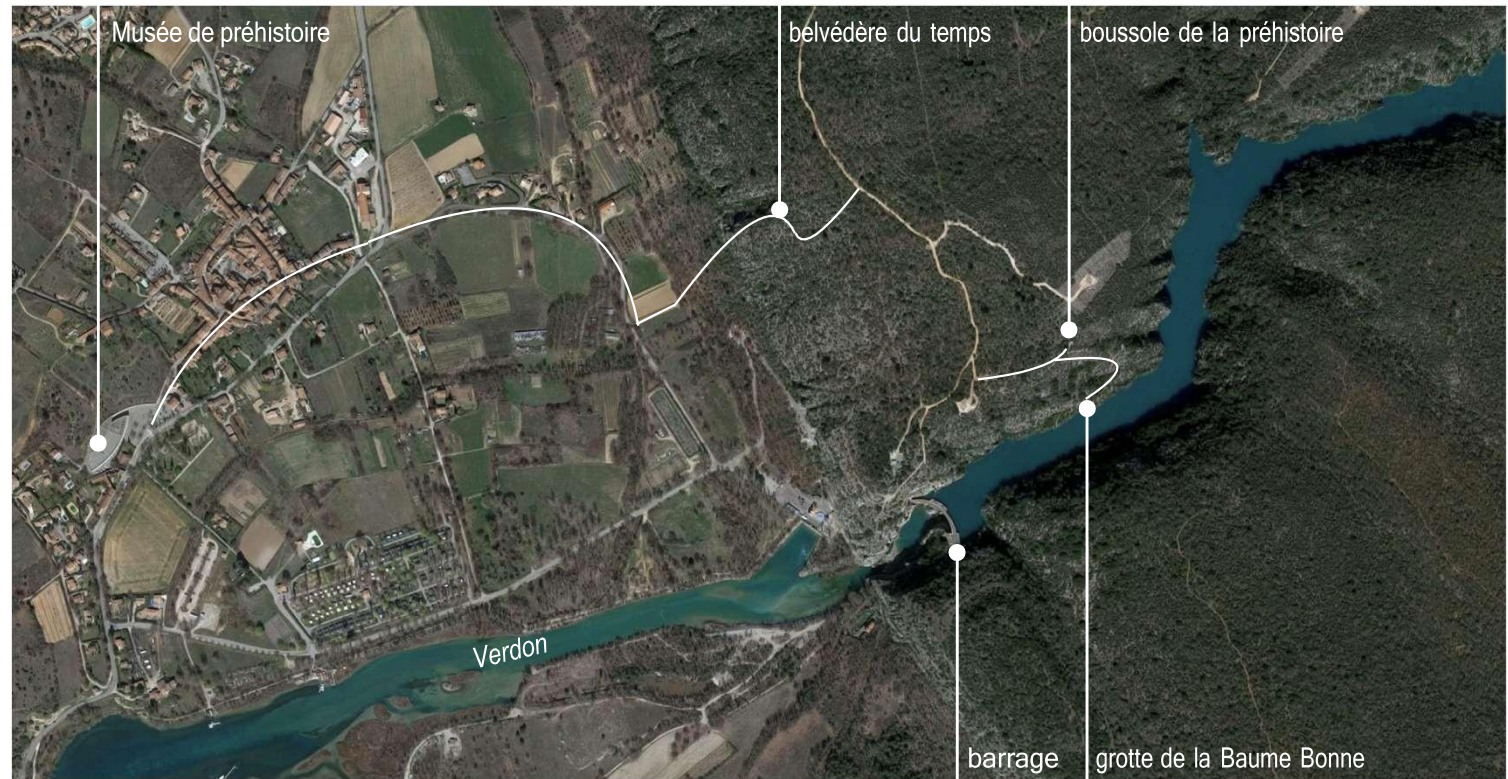
## Le projet de paysage – scénographie

### Lignes d'inspirations

Le sentier de Préhistoire est un parcours initiatique qui raconte au travers de diverses ponctuations dans le paysage : corridors, belvédère du temps, boussole de la préhistoire, grotte. Il prolonge la forme muséale, comme une extension hors les murs.

Depuis la plaine de Quinson au plateau calcaire et aux gorges du Verdon, la topographie des lieux (courbes de niveaux) et les courbes du temps sont intimement liées.

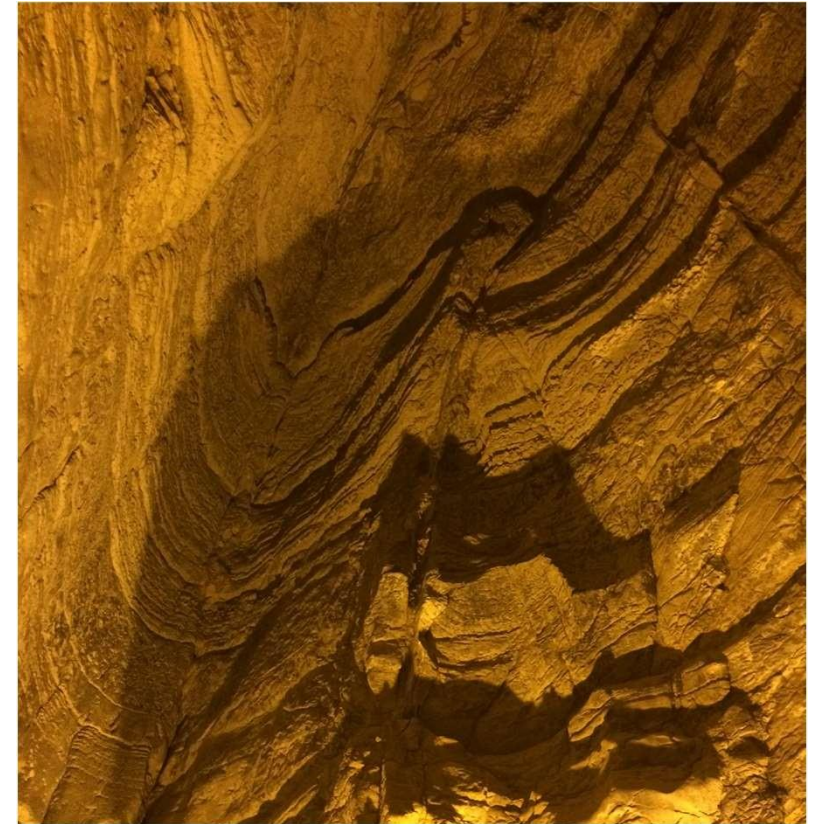
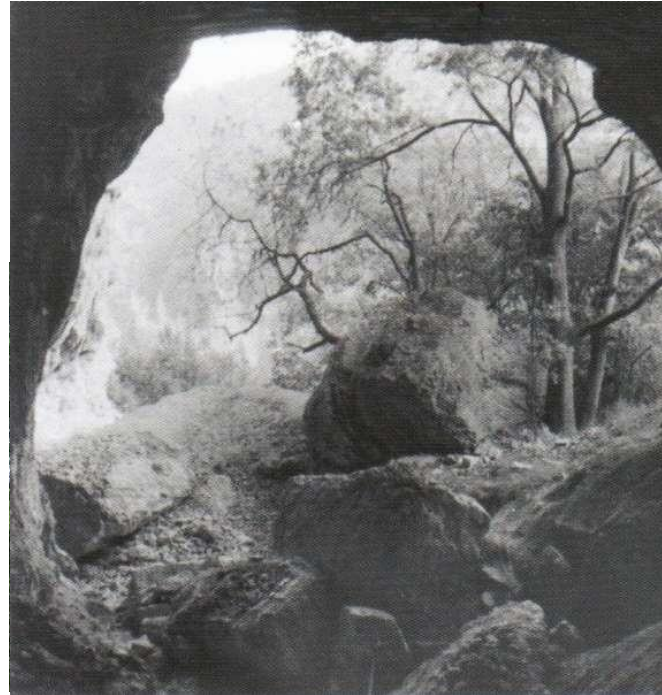
Le travail de la ligne sera sollicité dans les maîtrises des techniques de la pierre comme du fer. Ainsi « la technique » (depuis ce bon vieux silex) se présente subtilement comme un art, tentant d'apprivoiser lignes et matières au gré de ses aspirations et en fonction du milieu présent, en hommage au(x) Temps. Les traces conçues aujourd'hui et réalisées demain, sont une strate ajoutée au palimpseste des pas humains.



# Le projet de paysage – scénographie

## Lignes d'inspirations

Du Musée de Préhistoire à la Grotte de la Baume Bonne, d'une architecture moderne (conçue par Norman Foster) à l'architecture naturelle (façonnée par l'eau), le sentier s'attachera à révéler une mise en scène de la pierre, comme support et matériau repère.





# Le projet de paysage – scénographie

## La ressource « Pierre »

L'utilisation des matériaux du site et l'inspiration des pierres sont les fondements de base sur lesquels s'appuie le projet.

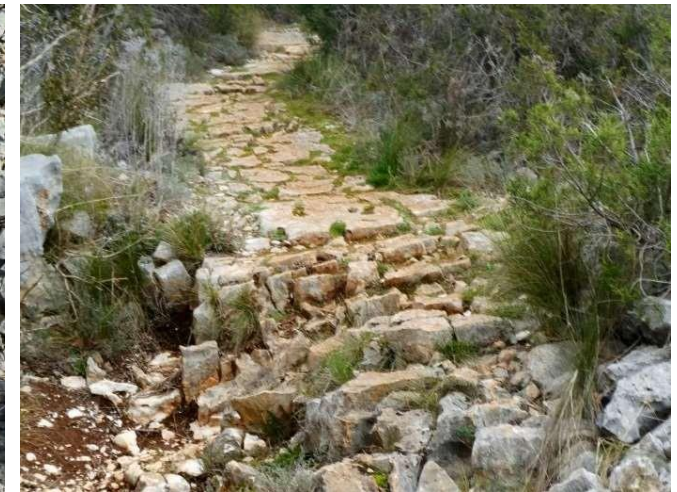
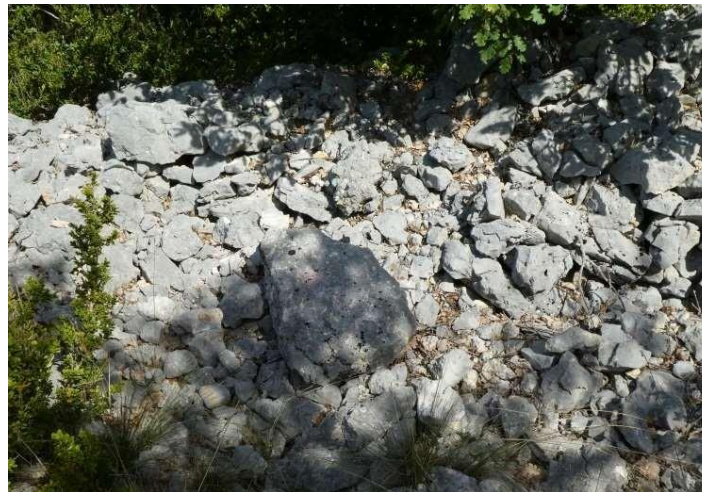
*Creux naturels imitant des empreintes de pas*



*Empreinte karstique*



*Blocs*



*Clapiers*

*Vestiges de murs*

*Sente dallée*

# Partie 1B

## Panneau d'entrée & belvédère du temps

# 1A - Le panneau de présentation du circuit

## Le panneau de présentation du circuit et de sensibilisation au milieu

Il sera composé de deux grandes parties

La première présentera le circuit avec :

- Titre du circuit
- Une carte de présentation du circuit
- Un texte de présentation du circuit et des focus sur les trois espaces de médiation
- Un dessin d'illustration relié à la préhistoire

D'une autre partie de sensibilisation au milieu naturel comprenant

- Un texte de sensibilisation aux milieux fragiles
- 2 dessins d'illustration dont un sur les chauve-souris et sur un le biotope du plateau

Cet ensemble sera complété d'un résumé, en anglais et d'un cartouche réservé aux gestionnaires et financeurs.

### La partie charte graphique et logos

L'entreprise exécutante devra intégrer dans sa réalisation graphique les demandes de la Maitrise d'ouvrage concernant

- l'intégration éventuelle d'éléments issus de différentes chartes graphiques comme celles du département ou du PNR du Verdon.
- L'intégration des logos des différentes structures gestionnaires et ou finançant le projet et d'un texte type fourni par la maitrise d'ouvrage.



## 1B Le belvédère du temps

### Les grands principes

Le franchissement de la falaise de l'Aspre par la montée de Caliandre arrive à son point culminant sur le plateau.

Ici, en bord de falaise, se dessine un belvédère naturel offrant un large point de vue sur la plaine de Quinson, et permet d'appréhender là d'où l'on vient.

Ce lieu a été choisi pour y installer « **le belvédère du temps** », une lecture temporelle du paysage où le pas humain sert de repère chronologique indicatif.

Après un passage « **corridor** » le corps se faufile entre la roche et la végétation qui se dénude progressivement jusqu'au sommet.

Le belvédère est une pause dans le parcours en même temps qu'une découverte.



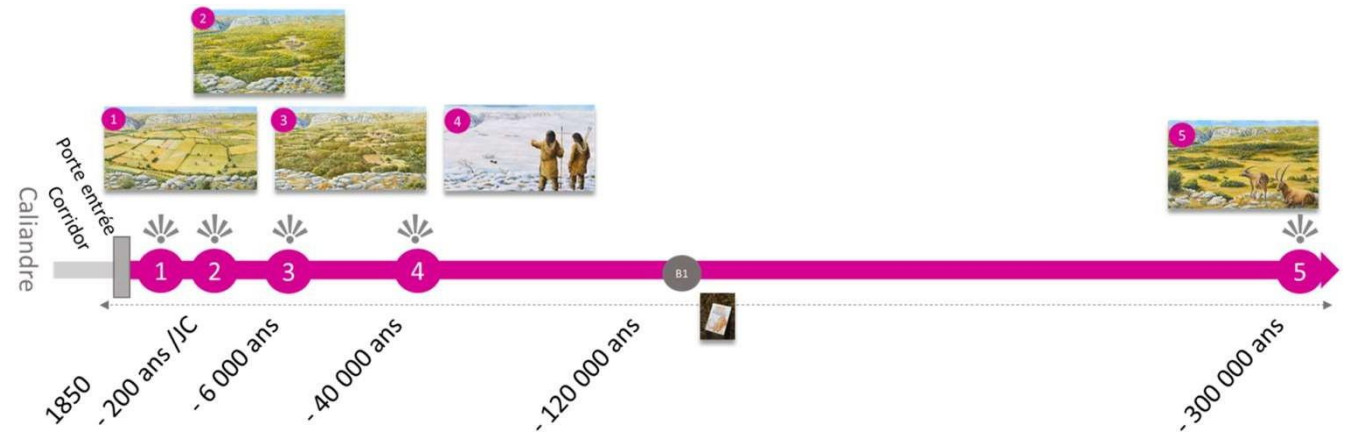
Le belvédère du temps se situe le long d'un sentier d'environ 40ml qui représentent symboliquement les 300 000 dernières années.

On y remonte le temps en 5 grandes étapes et 1 intermédiaire.

Les 5 grandes étapes reprennent les éléments de médiation déjà réalisés. **Ce sont :**

1. 1850
2. - 200 ans Age des métaux
3. - 6 000 ans Néolithique
4. - 40 000 ans Paléolithique supérieur, l'arrivée de Sapiens
5. - 300 000 ans Paléolithique inférieur, Erectus

Une petite borne intermédiaire vient ponctuer la remontée dans le temps à -120 000 ans pour marquer l'arrivée de Neandertal dans la région.



## 1b - Le belvédère du temps

### Le corridor rocheux d'entrée

#### Quand les corridors se répondent ...

Corridor du belvédère du temps, corridor d'arrivée à la boussole, corridor de la grotte, l'entrée dans les espaces singulier et de médiation va se matérialiser chaque fois par un corridor initiatique..

Ces corridors permettent de signifier au visiteur qu'un passage se termine et qu'un autre moment commence...

Un moment inspirant, une expérience personnelle à vivre de grande valeur, si notre esprit et notre imagination s'ouvrent à cette rencontre.

#### Marquer l'entrée dans le « belvédère du temps »

Ce corridor doit marquer l'entrée dans le belvédère du temps et signifier qu'après le moment difficile de l'ascension vient le moment de la respiration et de la découverte.



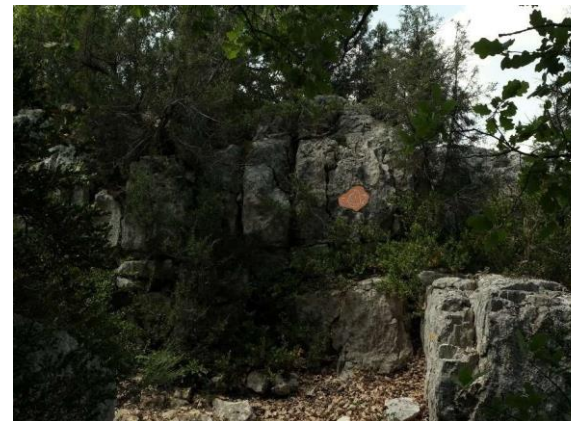
### PRINCIPES DE MEDIATION « du corridor d'entrée »

Une première plaque marque l'entrée dans le site du belvédère du temps. Elle comprendra le logo stylisé du musée et le nom « Belvédère du temps » ou « vous entrez dans le Belvédère du Temps ».

Le contour des plaques sera découpé en suivant les lignes et en fonction de la structure de la roche.



### Belvédère du Temps



Sur une autre plaque située peu après, une phrase d'inspiration marquera l'arrivée au belvédère par une réflexion sur le temps qui passe ou sur l'immensité des temps que le promeneur s'apprête à affronter.

Ci-dessous un exemple de phrase qui pourra être conservé ou modifier lors de la réalisation :

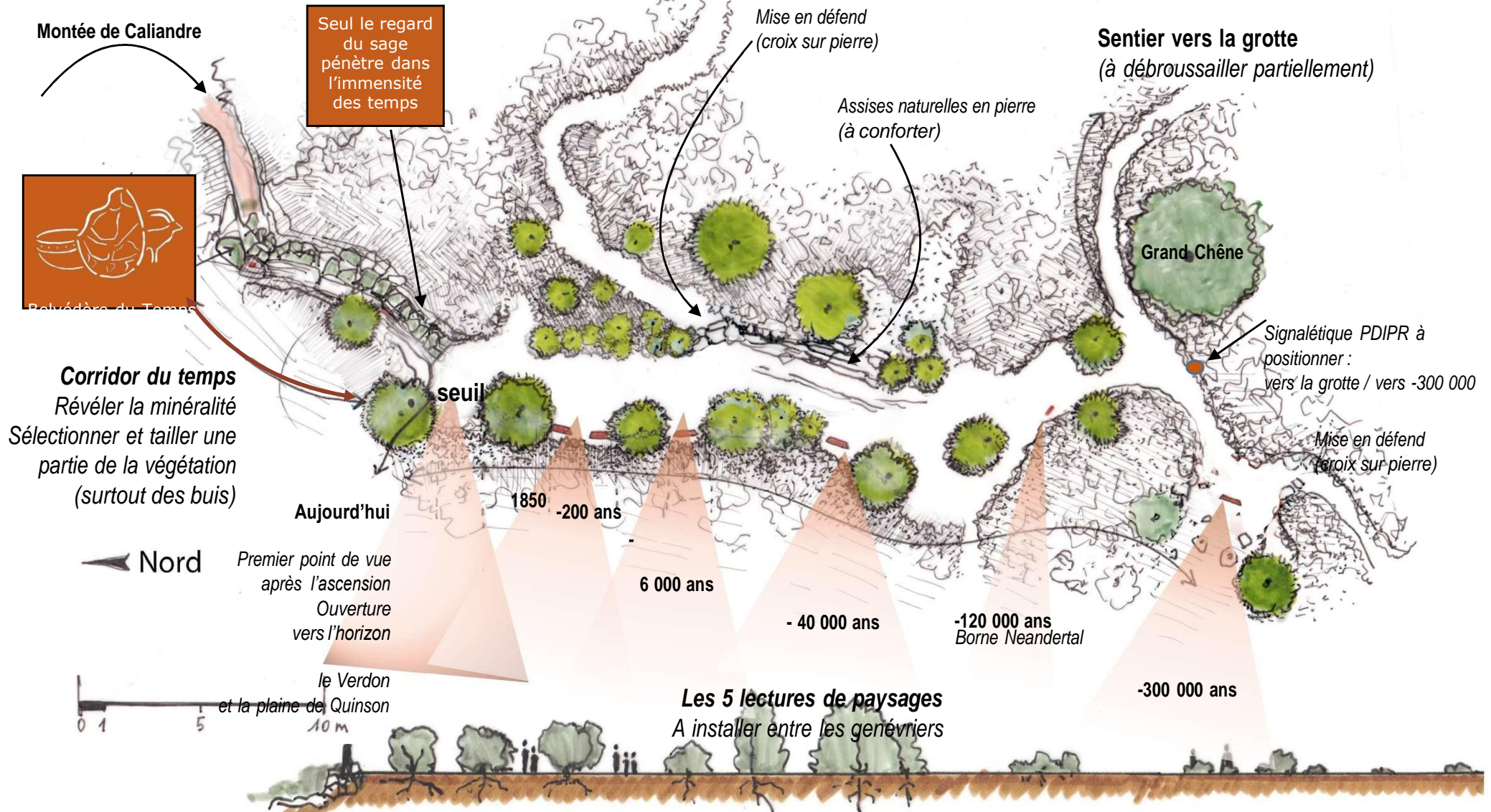
Seul le regard  
du sage pénètre  
dans l'immensité des  
temps

Les plaques seront directement inscrites dans la roche. Ci-dessous un exemple de mise en oeuvre et de découpe dans le fer :



## 2 - Le belvédère du temps

Un jardin de pierre et de fer à sculpter ...



*Les genévriers créent des fenêtres, des passages d'un âge à un autre*

## 2 - Le belvédère du temps

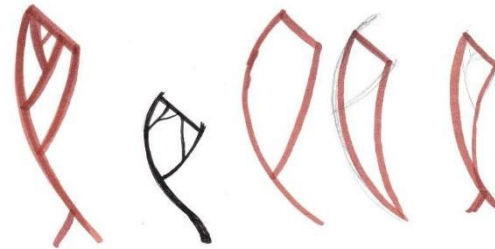
### LES SUPPORTS DE MEDIATION, 5 lectures de paysage

#### Lignes de conception

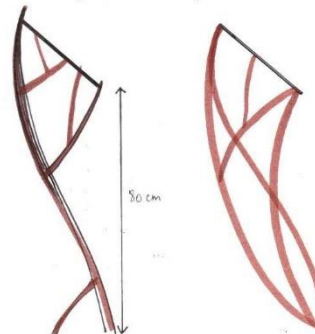
Le fer a été choisi comme matériau principal pour les supports destinés à présenter les 5 lectures de paysages. C'est un matériau qui revient souvent le long des aménagements du Verdon, et que l'on retrouvera d'ailleurs pendant le parcours du sentier de Préhistoire (garde-corps, rampe...).

Nous avons choisi de dessiner ces lignes de supports en s'inspirant des formes courbes du Musée afin de leur donner plus de souplesse et de légèreté. Elles s'apparentent ainsi au système racinaire, symbole d'une traversée temporelle comme d'une généalogie souterraine.

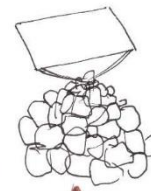
Ce mobilier sera à installer sur site dans chaque « fenêtre sur le paysage » entre les genévriers, et leur ancrage s'adaptera aux micro-reliefs du sol, dont la roche-mère affleure la majorité du temps. Ainsi, un travail précis sera à effectuer afin de liaisonner le fer comme mobilier à la pierre comme support.



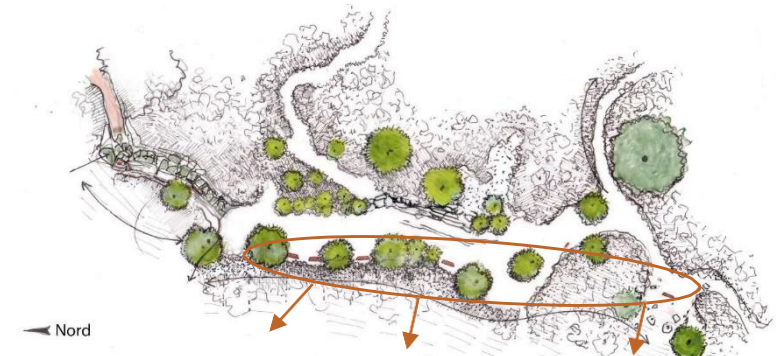
façon racines du temps ...



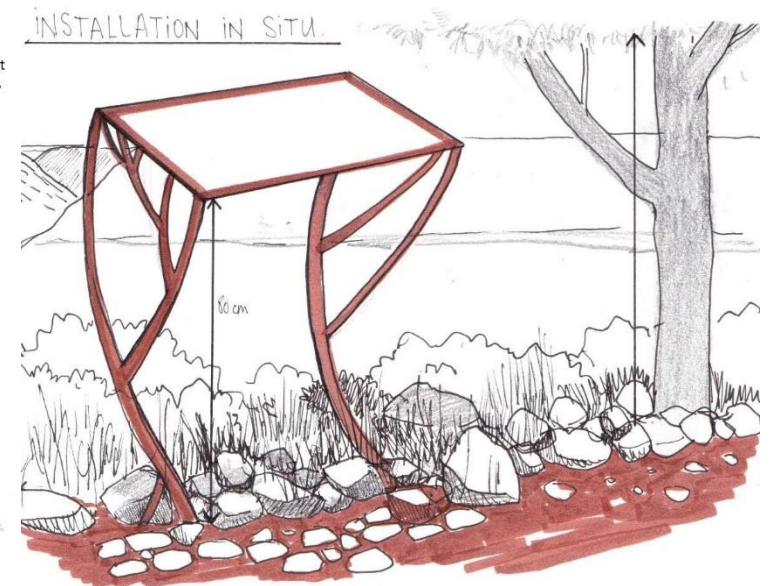
façon Cairn dissimulant  
le pied de support fer...



VUE DE PROFIL



Face d'implantation du mobilier de médiation  
et point de vue vers la Plaine de Quinson



INSTALLATION IN SITU



Vue en coupe, les « fenêtres » créées par l'alternance des genévriers.

# Le belvédère du temps

## La borne Néanderthal



Les teintes du panneau reprendront celles du fer corrodé, un brun orangé.

Le panneau (de petite taille), sera installé sur une tige simple ancrée dans le sol. Son pied sera masqué par les cailloux, la végétation de buissons et genévriers du site afin d'accroître l'effet résurgence.

Son emplacement sur le parcours du belvédère marquera un point d'appel visuel et incitera le visiteur à poursuivre son chemin dans cette direction.

## PRINCIPES DE LA MEDIATION « du belvédère »

### Les 5 panneaux de médiations

- sont composés :
  - D'une échelle des temps resituant le panneau
  - D'une illustration principale de reconstitution d'une période donnée
  - D'un titre accrocheur annonçant la période de temps du texte de médiation
  - D'un dessin secondaire simple dans une ambiance plutôt monochrome ou bicolore qui illustrera le texte
  - D'un résumé, en anglais.

### Le principe des textes à réaliser

Le titre doit annoncer la période de temps et le fait (ou les faits) principaux reliés à cette période.

Le texte s'il est basé sur une narration dynamique incitant à immerger dans la période représentée.

Le principe narratif original comme le récit d'une personne ou d'un enfant de l'époque décrivant sa vie et celle de son clan ou village est proposé.

Le principe de médiation, afin de ne pas entraver la créativité l'entreprise réalisatrice pourra proposer d'autres types de narration.

### Les illustrations

Dessin principal  
Ce dessin ne sera pas à produire.

Les dessins existants, dans les panneaux actuels, sont des visuels de qualité, approuvés scientifiquement. Ils seront réutilisés sans les textes. Le Musée dispose des droits

d'utilisation de ces planches  
Dessins d'illustration du texte

Un dessin simple de type dessin au trait ou autre style proche sera utilisé sur un principe monochrome ou bicolore. Il viendra illustrer le texte

### Mise en page

La mise en page de chaque panneau respectera :

- Une palette graphique dans des couleurs de ...
- L'équilibre demandé entre la partie texte et la partie illustration principale
- Les éventuels éléments graphiques demandés par la maîtrise d'ouvrage

### Echelle des temps

Une échelle des temps simplifiée devra figurer afin de resituer le lecteur dans le fil chronologique et dans la succession temporelle et spatiale des différents épisodes.

### La partie charte graphique et logos

L'entreprise exécutante devra intégrer dans sa réalisation graphique les demandes de la Maitrise d'ouvrage concernant

- l'intégration éventuelle d'éléments issus de différentes chartes graphiques comme celles du département ou du PNR du Verdon.
- L'intégration des logos des différentes structures gestionnaires et ou finançant le projet et d'un texte type fourni par la maîtrise d'ouvrage.

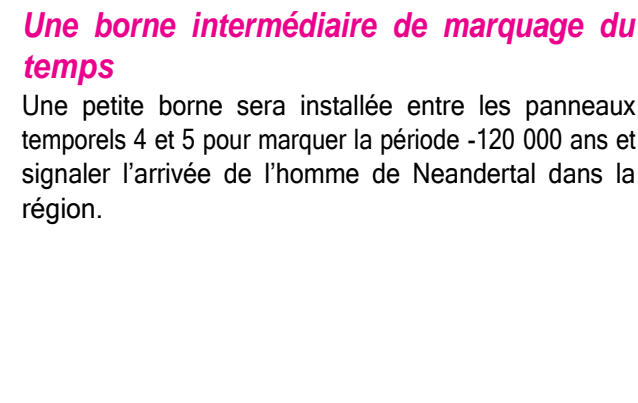


# Le belvédère du temps : principes de médiation

PRINCIPES DE LA MEDIATION « du belvédère »

Les 5 périodes et thématiques abordées sur les 5 panneaux de médiation

1. **1850** : climat actuel, les paysages beaucoup plus secs, l'importance de l'eau (canal), l'agriculture méditerranéenne à son maximum, la céramique, l'exode rural du 20<sup>ème</sup> siècle.
2. **- 200 ans L'âge des métaux** : l'activité humaine a ouvert le paysage, larges espaces cultivés, la forêt primaire recule, développement de gros bourgs le long des voies de communication, la conquête romaines, les habitats parfois fortifiés (oppida).
3. **- 6000 ans Le Néolithique** : le climat actuel se met en place, développement de la chânaie en Europe, l'agriculture qui remplace la chasse, les 1ères populations paysannes qui font des trouées dans la forêt.
4. **- 40 000 ans Le Paléolithique supérieur** : le maximum de la dernière glaciation, les vastes étendues de neige, la végétation proche de la toundra sibérienne, les grands herbivores, l'arrivée de Sapiens, le niveau de la Méditerranée plus bas qu'aujourd'hui.
5. **- 300 000 ans Le Paléolithique inférieur** : Erectus le 1<sup>er</sup> Européen, le climat plus chaud et humide qu'aujourd'hui, les plaines herbeuses, la faune sauvage et la chasse, l'investissement des grottes dans le Verdon...



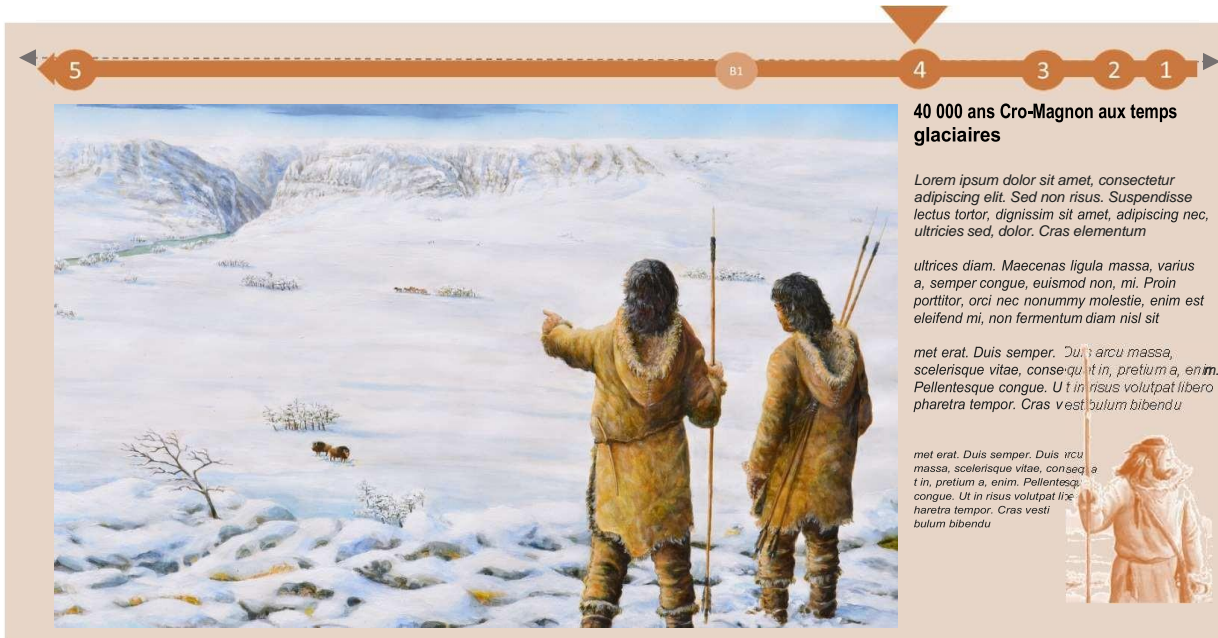
## Une borne intermédiaire de marquage du temps

Une petite borne sera installée entre les panneaux temporels 4 et 5 pour marquer la période -120 000 ans et signaler l'arrivée de l'homme de Neandertal dans la région.

## 2 - Le belvédère du temps

PRINCIPES DE LA MEDIATION « du belvédère »

Environ 75 cm



Le principe des 5 panneaux principaux



Le principe de la borne Néanderthal

# Partie 1C

## La boussole de la Préhistoire

# Le corridor de la boussole

## PRINCIPES DE MEDIATION « du corridor d'entrée »

1 - Une première plaque marque l'entrée du site de la table d'orientation. Elle comprendra le logo stylisé du musée et le nom « Boussole de la Préhistoire ».

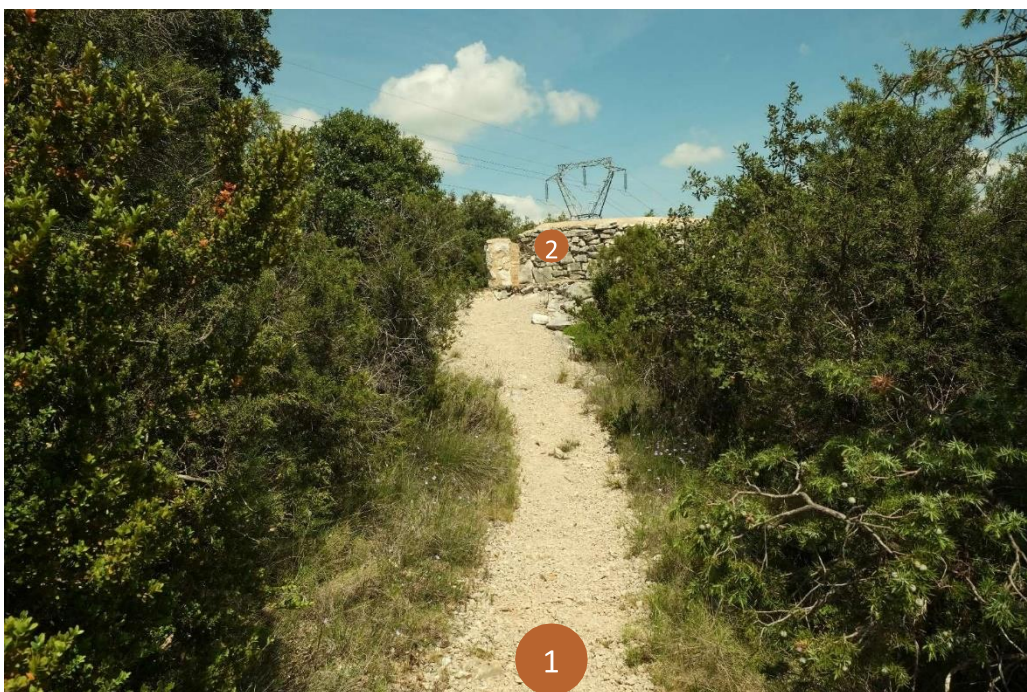
Cette plaque pourra ici être intégrée (toujours sur la pierre) au niveau du sol, au début du corridor. Il marquera ainsi la jonction entre le sentier principal qui mène à la grotte, et cette bifurcation (d'environ 12 m) qui mène à la boussole.



2 - Sur une autre plaque située peu après, une phrase d'inspiration marquera l'arrivée au belvédère par une réflexion sur la symbolique de « l'orientation et de la connaissance de son environnement ». Ci-contre un exemple de phrase qui pourra être conservé ou modifié lors de la réalisation.

Perdu dans la nuit des temps  
Tu retrouveras ton chemin

Cette plaque pourra être installée sur l'une des pierres de parement, à l'entrée, côté extérieur de la table.



*Le sentier de bifurcation menant à la table : corridor à transformer en pas dallé*



*Exemple de sente dallée sur la portion du plateau*

# La Boussole de la Préhistoire

## PRINCIPES DE MEDIATION « de la boussole de la Préhistoire »

L'ancienne table d'orientation est requalifiée mais avec une utilisation différente.

Elle devient la vision qu'avait les hommes préhistoriques de leur territoire dans un principe de satisfaire leurs besoins fondamentaux

- Fabriquer des armes et des outils
- Trouver de la nourriture
- Fabriquer des ustensiles du quotidien,...

Cet espace de médiation original intégrera différents déplacements et rapports au territoire que cela engendraient.

### Un principe de compas ou boussole du territoire

Le sol et les montants des murs de l'ancienne table sont requalifiés pour figurer des directions et suggérer au visiteur les grandes orientations cardinales.

### Un fil conducteur du relief

Un fil conducteur du relief est représenté de manière très sobre afin de se situer dans le paysage et de compléter le système de repérage au sol et sur les murs

**Des panneaux de lecture et de médiations avec une entrée par direction sont posés sur la table.**

Les 5 directions à priori retenus sont, d'est en ouest :

1. Le plateau de Valensole
2. Les alpes cristallines
3. Le grand Canyon du Verdon
4. Le haut Var
5. Le littoral méditerranéen

### Le principe de la médiation de chaque panneau

Le principe de médiation repose sur des lieux majeurs qui sont les portes d'entrée de la médiation.

Par cette porte d'entrée géographique observable sur le terrain, l'objectif est de faire comprendre quelle relation avait l'homme préhistorique avec un secteur précis et ce que cela signifiait en matières :

- de déplacements,
- de ressources à aller chercher ou à faire venir
- de cycles périodiques de vie (saisonnalité)

Cette forme de médiation s'appliquera à un homme préhistorique générique mais devra se décliner pour chacune des grandes périodes depuis le Paléolithique inférieur jusqu'au Néolithique.

Elle devra donc prendre en compte de manière simplifiée

- La notion d'espace et de distances
- La notion de ressources indispensables
- La notion de temps et d'évolutions des besoins en fonction des différentes périodes de la préhistoire
- La notion de périodicité annuelle

1 carte simplifiée et un dessin au trait ou un dessin bicolores et un fil du temps sont préfigurés pour chacun de ces panneaux

### Etat actuel de l'ancienne table d'orientation



# La Boussole de la Préhistoire

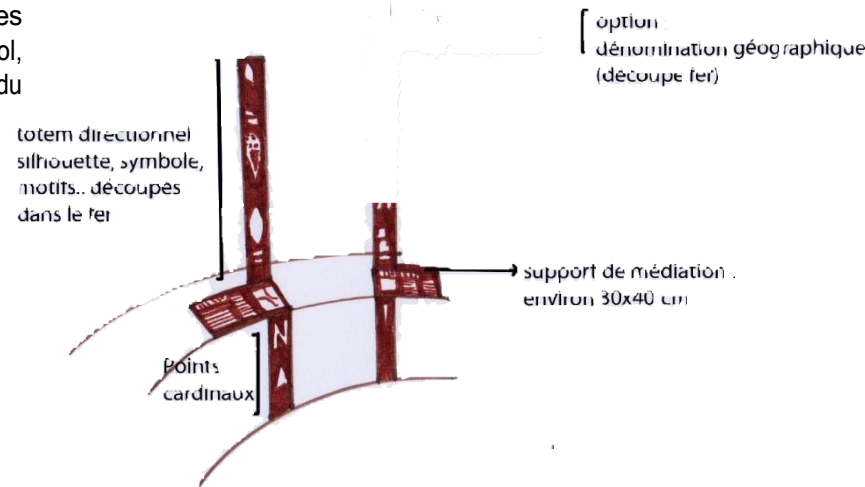
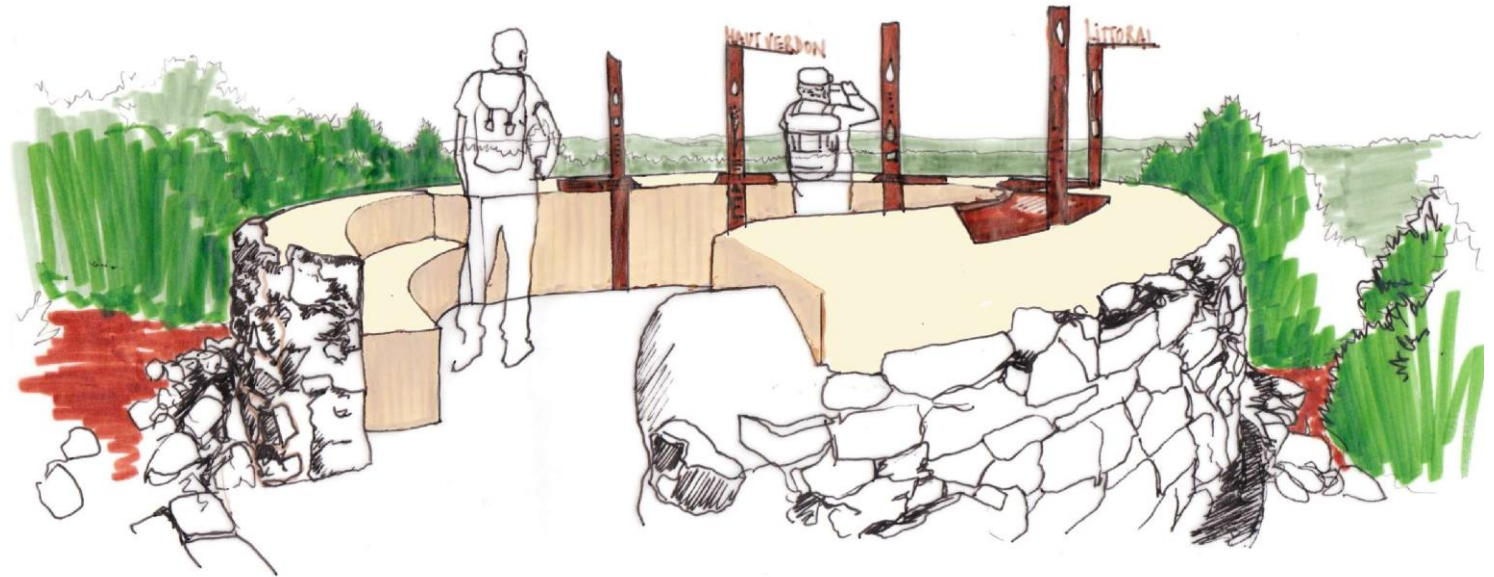
## Lignes de conception

La table d'orientation a été pensée comme une boussole grandeur nature, permettant de se repérer dans le paysage et d'ouvrir le champ des connaissances sur le territoire.

Le matériau fer est à nouveau employé afin de rester dans la cohérence esthétique et symbolique choisie, et nous avons décidé d'orienter les supports vers une verticalité afin de donner à cet espace un côté « machine spatio-temporelle » ludique et fine. Ainsi des sortes de petites fenêtres pourraient être évidées dans la partie aérienne et verticale de chaque support, illustrant symboliquement (genre pictogramme) les ressources ou activités liées aux différentes directions exposées (plateau de Valensole, Alpes cristallines...). Ces formes évidées permettraient de créer un jeu d'ombre au sol, rappelant le cadran solaire et l'empreinte du temps.

Les supports de médiation seront posés au même niveau que la surface du parapet et la partie verticale basse servira de support indicatif directionnel.

Enfin, une petite rose des vents en acier picté (de teinte proche des supports) sera installée au sol, au centre, comme repère.



## Exemples, références



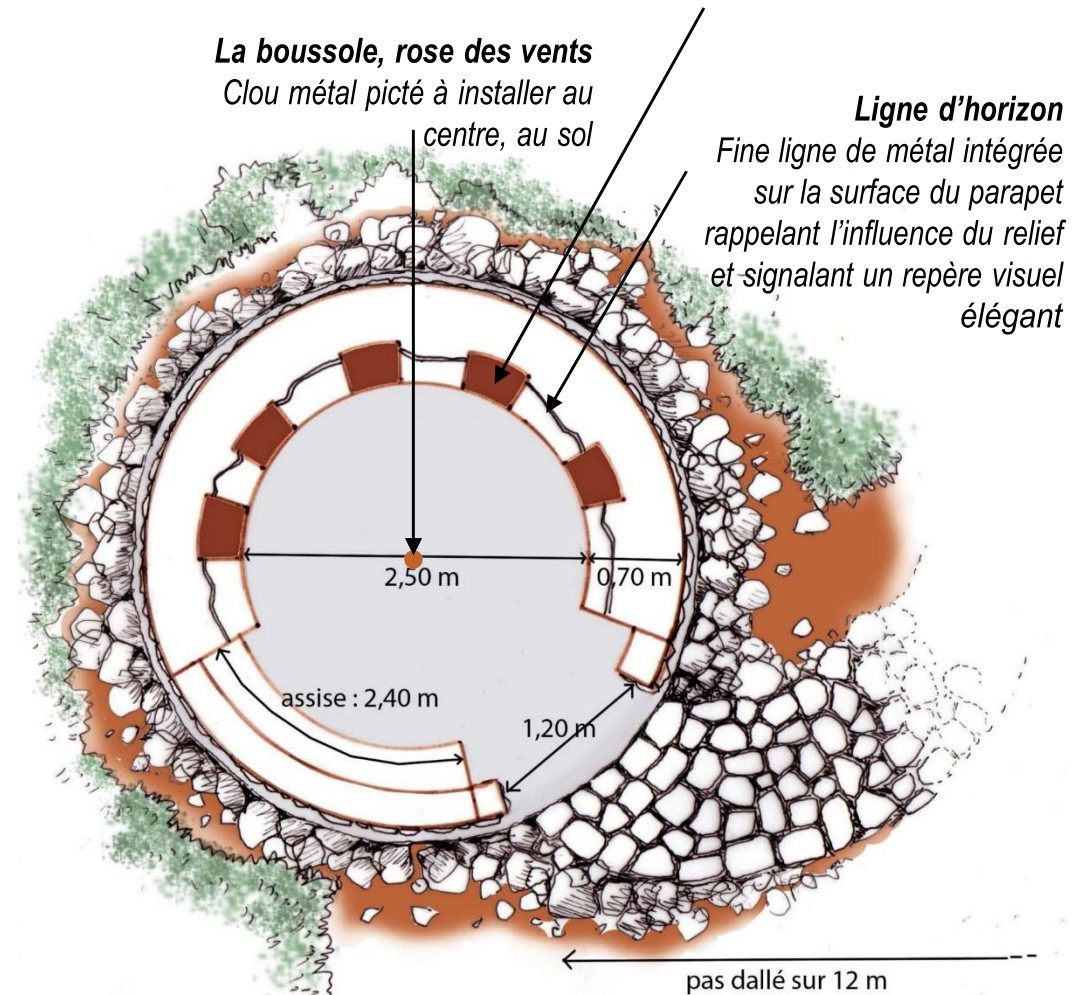
# La Boussole de la Préhistoire



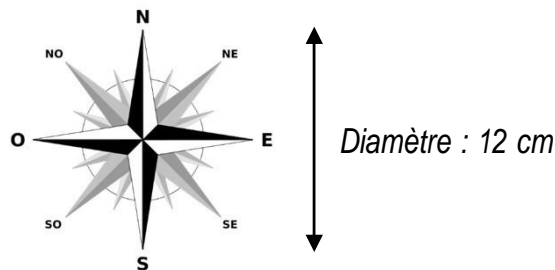
**La table d'orientation dans son état actuel.**  
Le revêtement orangé sera repris et les teintes beige/ocre ajustées

La table d'orientation projetée : vue en plan

**Les 5 supports de médiation**  
A installer en fonction de l'orientation



La boussole, rose des vents : exemple de gros clou métal



# La Boussole de la Préhistoire

PRINCIPES DE LA MEDIATION « de la boussole de la préhistoire »

Environ 40 cm

**Les alpes cristallines, là où les pierres valent de l'or**



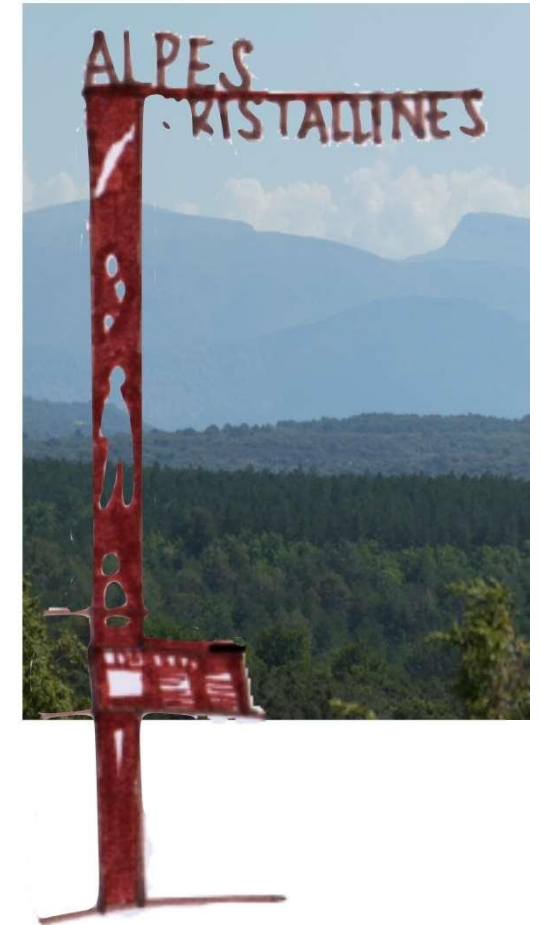
*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum*



*ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit*

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum*

Environ 30 cm





# Partie 1D

## Sur les pas d'Erectus

# La grotte, sur les pas d'Erectus

## Les grands principes

L'arrivée sur la grotte constitue la troisième grande zone de scénographie-médiation. Elle est basée sur une mise en scène paysagère et sur un principe de story-telling. L'objet étant ici d'en faire un lieu de grande valeur malgré la grille qui en ferme l'accès.

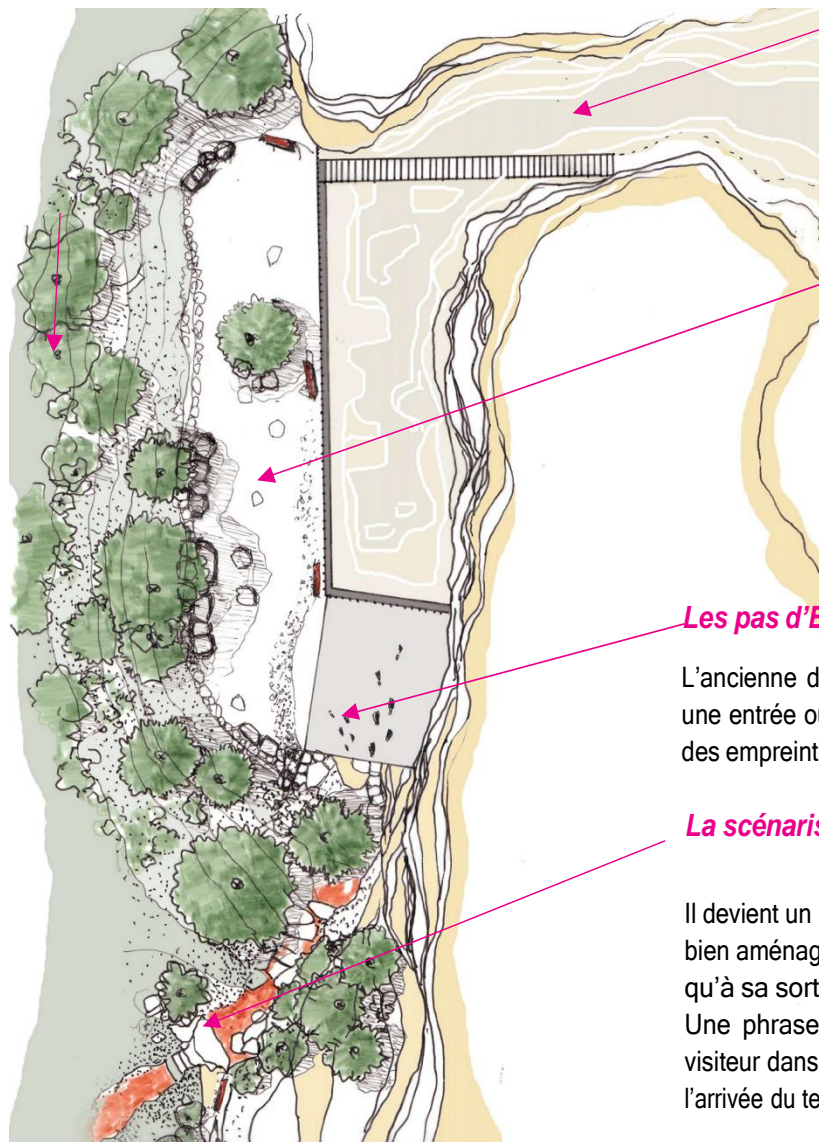
### Le corridor

Ici, l'arrivée à la grotte devient un corridor initiatique.

La dalle n'est plus une dalle, elle s'estompe et devient entrée de grotte où la marque d'Erectus est encore présente.

La grille devient écrin protégeant un petit trésor. Il se laisse découvrir par des fenêtres et par un jeu d'éclairage, alors que les barreaux se retrouvent dans les équipements alentour.

Le parvis devient halte, lieu de palabre sculpté sur mesure, où se découvre et se raconte le secret caché de la Grotte de la Baume-Bonne.



### L'éclairage de la grotte

Il permet de souligner la découverte, révèle certains détails aussi bien pour les visites guidées que pour ceux qui n'auront pas cette chance.

### Le parvis

Son aménagement (mobilier d'assises et supports de médiation) en fait un lieu de pause, de découverte et d'échanges. Le cheminement et le mobilier trouvent ici leur inspiration dans la pierre dallée ou brute et dans le métal de la grille...

### Les pas d'Erectus

L'ancienne dalle marque l'arrivée à la grotte en suggérant une entrée où Erectus vient de marcher, la dalle est traitée, des empreintes sont créées.

### La scénarisation du corridor

Il devient un passage, refermé par la végétation, canalisé et bien aménagé. Il garde le secret de la grotte qui ne révélera qu'à sa sortie.

Une phrase gravée à son entrée permet de mettre le visiteur dans une nouvelle disposition d'esprit et lui signifier l'arrivée du temps de la découverte de la grotte.

# Sur les pas d'Erectus

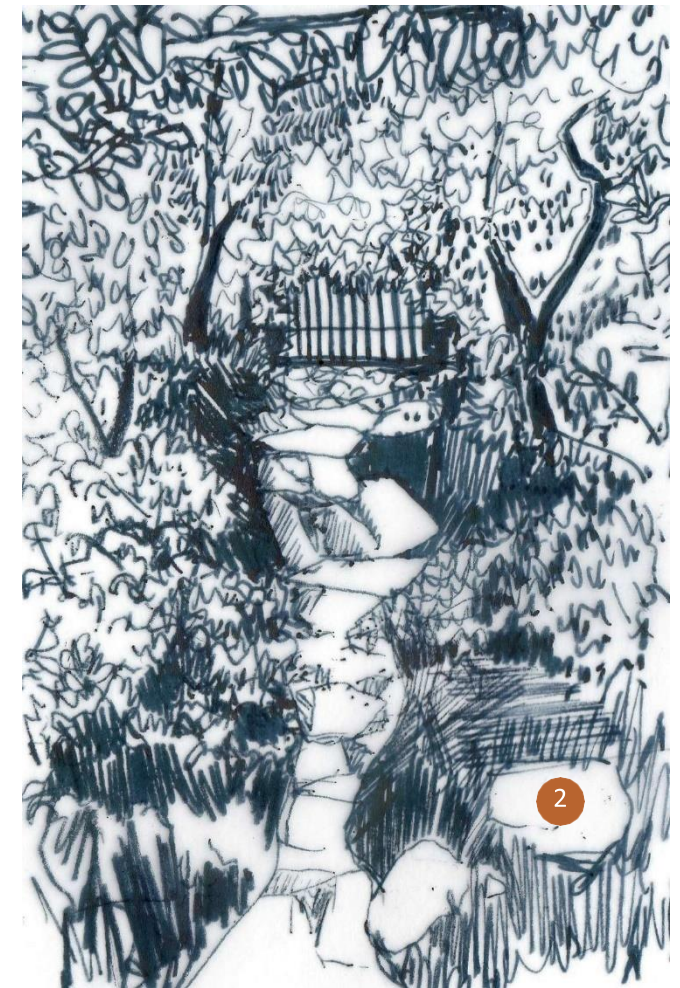
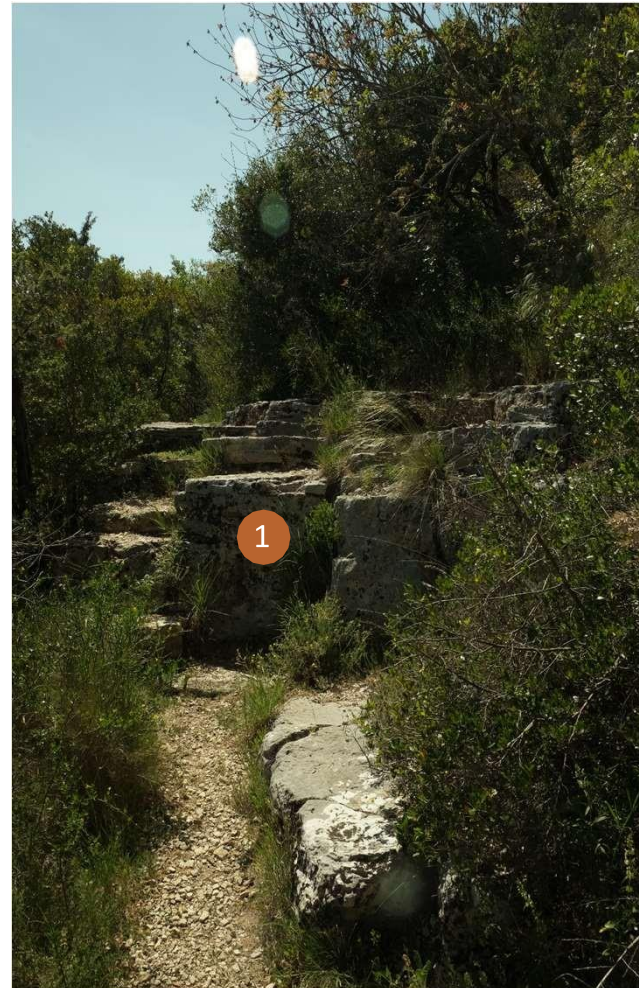
## PRINCIPES DE MEDIATION « du corridor d'entrée »

1 - Une première plaque marque l'entrée du site de la grotte. Elle comprendra le logo stylisé du musée et le nom « Sur les pas d'Erectus »



2 - Sur une autre plaque située peu après, une phrase d'inspiration marquera l'arrivée au belvédère par une réflexion sur la symbolique de la grotte à travers les temps. Ci-dessous un principe de phrase de ce type qui pourra être conservé ou modifier lors de la réalisation.

Dans une grotte, chacun peut voir un abri ou le reflet de ses propres peurs



# Sur les pas d'Erectus

## Le projet de médiation

Sur une principe de story-telling naturel, il comporte 4 panneaux d'interprétation disposés dans une suite logique de pensée :

1. Pourquoi une grotte , Attention une grotte habitée
2. Histoire d'une découverte
3. Au temps d'Erectus
4. Une grotte souvent réoccupée

### Principes de Narration

Là aussi un principe de narration original est à développer, il pourra être en résonance avec celui du belvédère du temps.

Par exemple utiliser un principe de narration d'un enfant pour le panneau 3 en lien avec les Pas d'Erectus

Une anecdote de chercheur

La grotte qui raconte,...

Cependant, afin de ne pas entraver la créativité l'entreprise réalisatrice pourra proposer d'autres types de narration.

### Les contenus

Les quatre thématiques proposées sont les suivantes :

#### 1. A la sortie du corridor paysager : Pourquoi des grottes ?

Ce panneau va constituer un signal d'entrée dans le périmètre de la grotte. Il signale, en effet, au visiteur le début d'un récit. La thématique utilisée ici dans quel environnement sommes nous. Le panneau est décomposée en deux parties

1. Un fond géologie/géomorphologie sur la base de questions de type : pourquoi des falaises et des grottes ici ? Quelle est cette roche qui a permis ça ?
2. Une partie qui habite dans cette grotte ? avec un focus sur les chiroptères

Le panneau comprendra 2 dessins distincts.

#### 2 A l'arrivée sur la grotte: Les fouilles, histoire d'une découverte

En sortie du corridor, on découvre brusquement le site de la grotte sur le petit côté de la grille. La thématique utilisée est un panneau explicatif sur les fouilles, sur ce qu'on y observe, sur leur histoire et sur l'importance de la découverte faite ici.

Un dessin et une photo du temps des fouilles sont indispensables.

#### 3. En vision de la grotte, sur le grand côté de la grille : Au temps d'Erectus

Sur le côté, avec visibilité sur l'entrée de la grotte, la thématique est la vie d'Erectus avec textes et deux dessins de reconstitution (éléments de vie courante + éléments découverts), avec texte de médiation sur la vie au temps d'Erectus.

#### 4. Proche de l'entrée : Une grotte souvent réoccupée

Le 4ème panneau se situe en proximité du portail d'entrée et a pour thématique l'occupation ultérieure de la grotte (avec Neandertal et Homo sapiens). 2 dessins et textes courts de présentation pour chacun de ces deux moments sont figurés sur le panneau.



# La grotte, sur les pas d'Erectus

France - Italia ALCOTRA  
Environ 75 cm

## Le projet de médiation

### Principe des panneaux

- **Format** : le format des panneaux peut reprendre le principe utilisé précédemment sur une taille d'environ 75 x 35 cm. Cependant, le format devra aussi s'adapter parfois à un espace contraint et aux conditions de mise en place du mobilier. Ainsi le 4<sup>ème</sup> panneau, pourra peut-être être imaginé en un format plus en portrait.
- **Couleur** : les orientations artistiques des représentations peuvent soit rester proches du mode de représentation utilisé à Caliandre pour le Belvédère du temps, soit - et cela est sans doute préférable ici - préférer des teintes proches des couleurs naturelles présentes (gris, beige, rouille...).

Les panneaux peuvent avoir une orientation horizontale ou verticale en fonction du lieu d'implantation

A priori, les panneaux 1,2,et 3 seront horizontaux et le panneau 4 vertical.

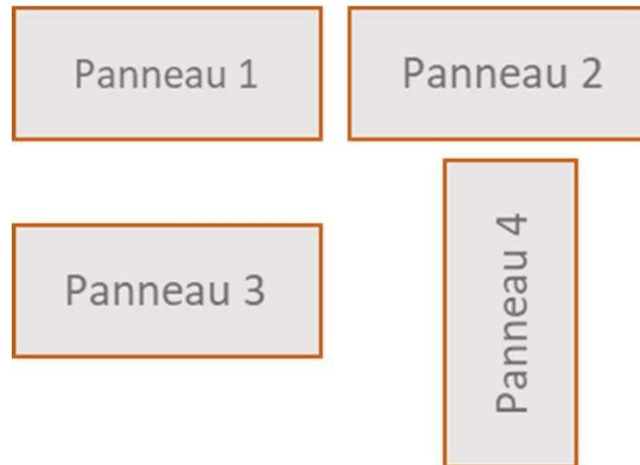
## Il y a 300 000 ans,...ainsi vivait Erectus

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum*

*ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit*



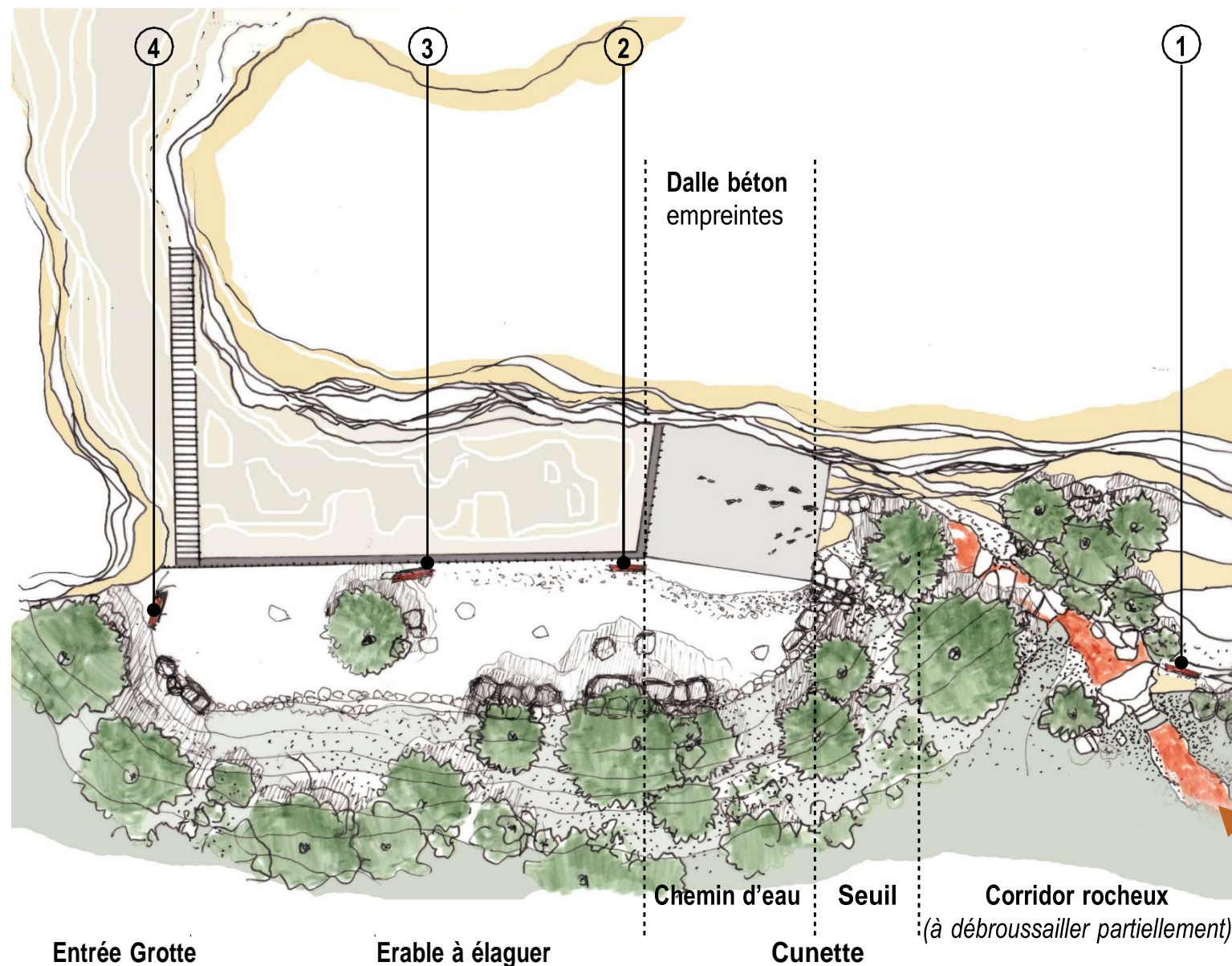
Environ 35 cm



# Le parvis de la grotte, sur les pas d'Erectus

*Vue en plan du projet*

-  Supports de médiation
-  Assises
-  Chemin d'eau
-  Mise en scène de blocs
-  Cunette



# Le parvis de la grotte, sur les pas d'Erectus

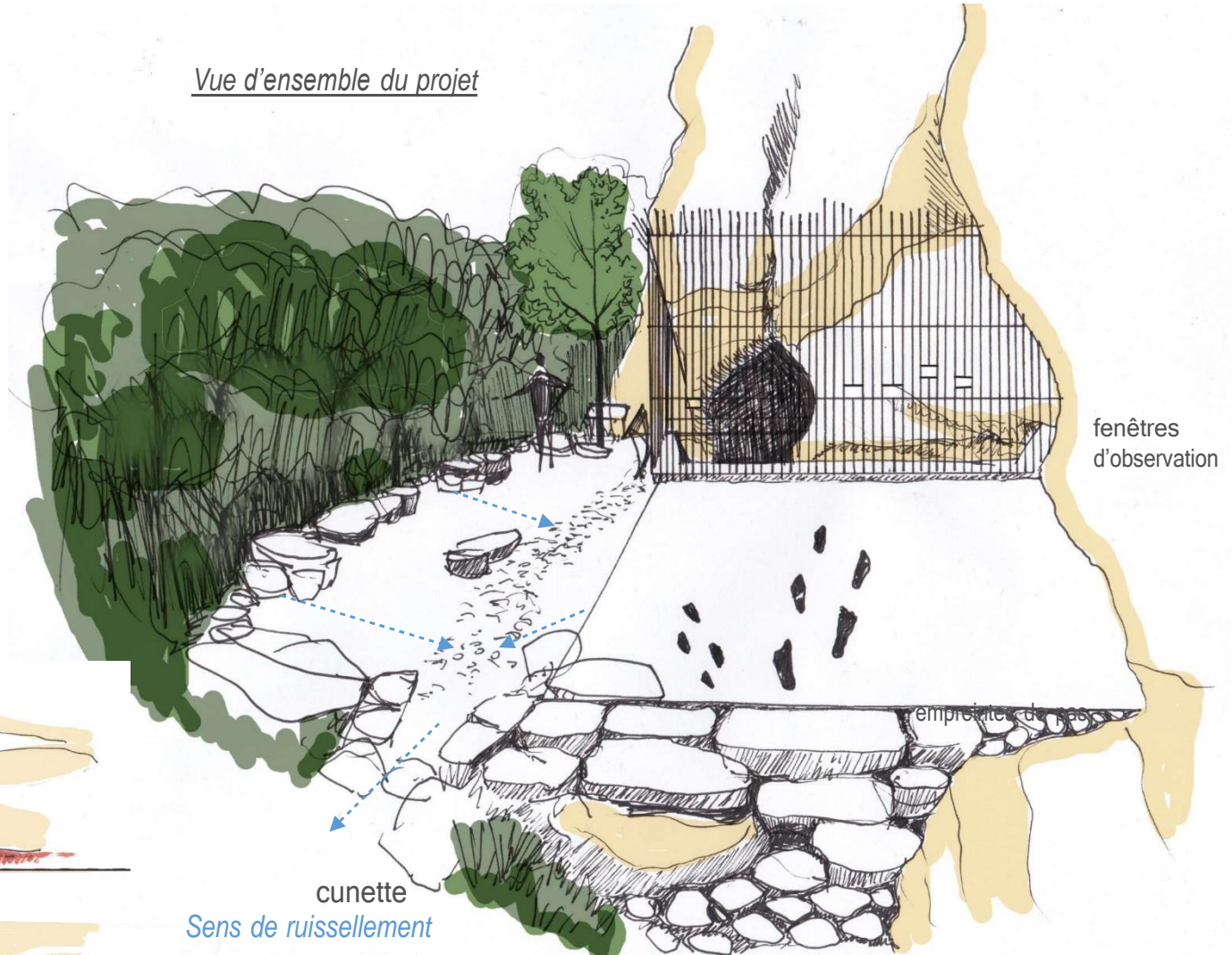
## Lignes de conception

Le parvis de la grotte est une invitation à jouer et à contempler la pierre, ses courbes, sa texture, ses teintes... Après une arrivée en corridor, au plus près de la roche et de la falaise, une déclinaison du bloc-pierre sera mise en scène.

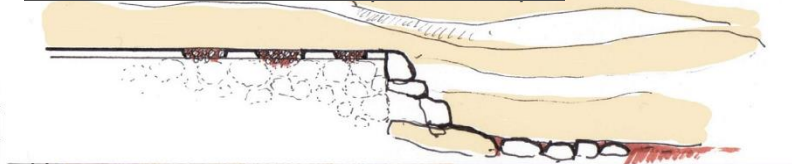
Tout d'abord le corridor est sculpté pour révéler la minéralité du milieu : taille partielle de la végétation en bord de sentier, accompagnée d'un dallage de cailloutis au sol, puis de blocs-marche menant jusqu'au seuil de la dalle. Ces blocs de pierre récupérés en partie autour du site de la grotte, seront installés de manière à casser la géométrie de la dalle, en travaillant les lignes de jointure. Ils serviront aussi à sculpter des assises variées en bord de parvis, certain seront installés comme des sculptures.

Le mobilier de médiation reprend les mêmes supports que ceux présents sur le belvédère du temps (lien racines). La dalle béton est la symbolique du creux (fouilles) et de l'ère anthropocène sur les pas d'Erectus.

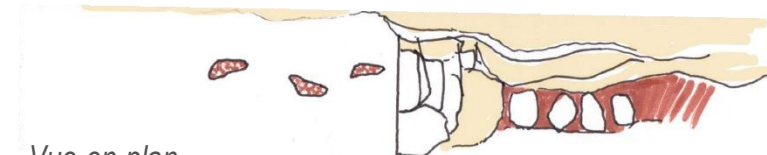
Vue d'ensemble du projet



Détail de réalisation des empreintes de pas



Vue en coupe



Vue en plan

# La grotte, le projet d'éclairage

## Objectifs du projet d'éclairage

Le but de cet éclairage est :

- de mettre en valeur les points spécifiques de la grotte, (failles concrétions, cavités, etc...)
- de donner envie de la découvrir dans son intégralité.
- De diminuer fortement la puissance de l'éclairage et de le localiser afin de minorer l'impact sur les populations de chauve-souris éventuellement présentes à certaines saisons.

## Données techniques

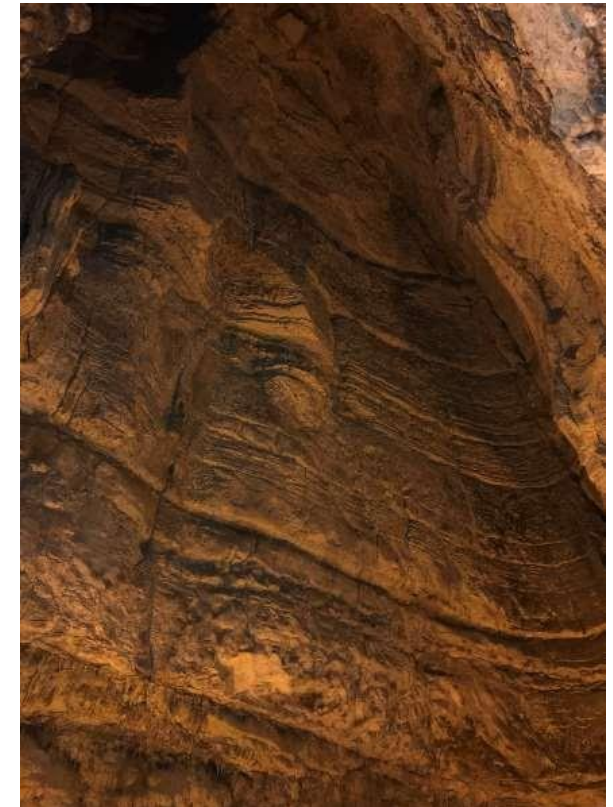
- Tous les éclairages seront en TBTS (très basse tension).
- L'éclairage de sécurité sera en 24 Volt, monté sur un groupe de sécurité indépendant du circuit d'éclairage.
- Pour éviter toute détérioration du site, aucun percement ne sera effectué, chaque luminaire sera posé au sol sur un socle en inox recouvert d'une peinture époxy thermolaquée, couleur Terra pour se fondre avec le sol.

Les luminaires seront munis avec des lentilles spécifiques avec une focale très ciblée, pour mettre en valeur et en relief les différentes parties de la grotte, et ne pas déranger la nidification ou le repos des chiroptères.

## Disposition de l'éclairage

Le système d'éclairage se compose de deux parties :

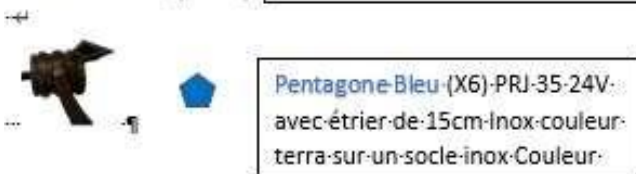
- La première est la partie périphérique d'entrée de la grotte. Cet éclairage limitée aux toutes premières parties de la grotte pourra éventuellement disposer d'une minuterie externe pour les visiteurs qui ne rentrent pas dans la grotte.
- La seconde est la partie profonde de la grotte avec sa grande cavité. Elle n'est réservée qu'aux groupes encadrés par les animateurs du musée. Elle ne sera mise en lumière qu'à ces occasions.



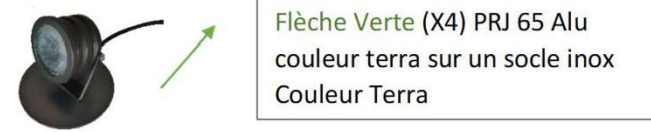


# La grotte, le projet d'éclairage

## Partie Externe



## Partie Interne



# PARTIE 2

# TRAVAUX SUR ITINERAIRE : SENTIER ET MACONNERIE



## 2.1 La montée de Caliandre dans le boisement

### Projet d'aménagement

- ✔ *Tracé alternatif, à trouver dans un foncier maîtrisé (parcelles N° 702 et 473)*
- ✔ *Repérage des travaux à créer pour un sentier.*



Nouveau tracé



Panneau départ



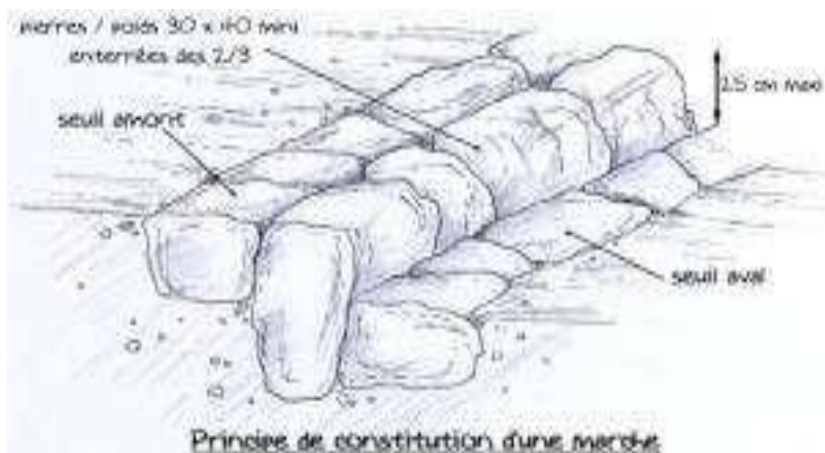
Tracé existant

### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

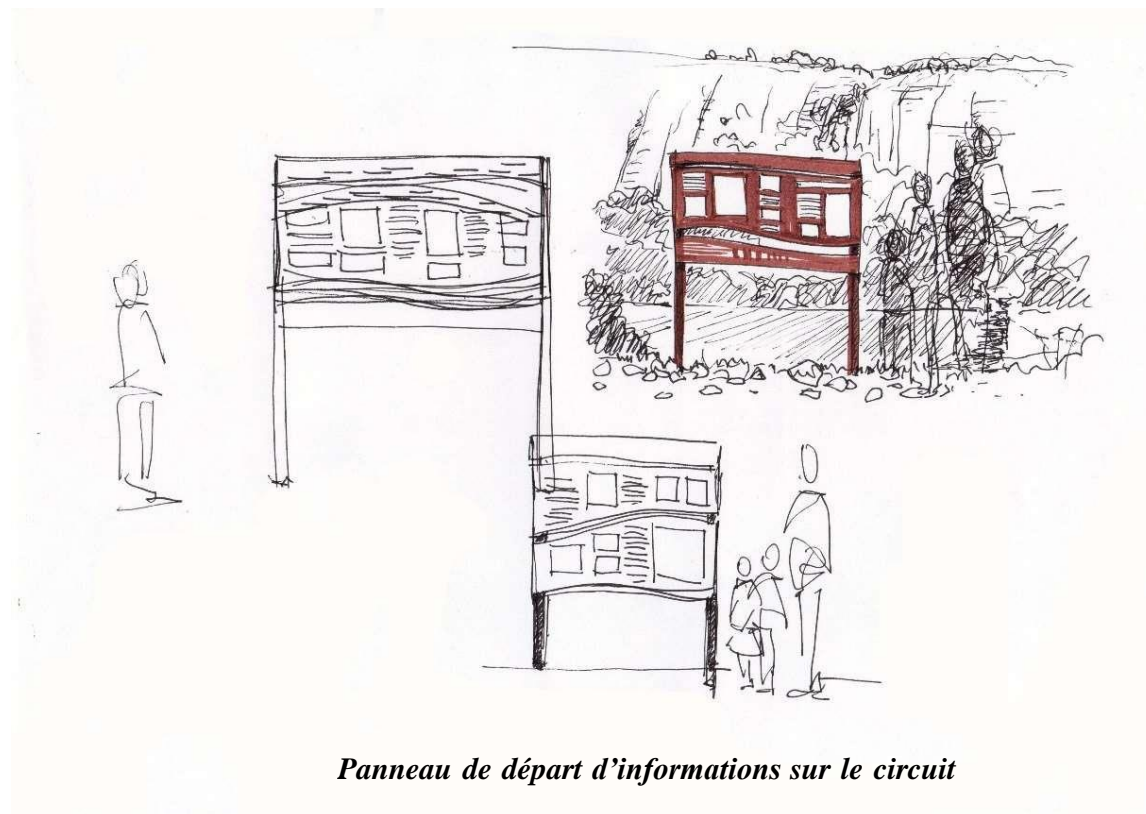
- Mettre en place une signalétique informative de départ (par le CD 04-PDIPR) sous forme d'un panneau expliquant le parcours
- Etablir une jonction (rampe terrassée entre route et champs),
- Terrasser sur 80 ml le long du champs, pour rejoindre de façon rectiligne le boisement);
- Créer en terrassement, un sentier en léger lacets pour caser la pente en long dans l'emprise de la parcelle 473,
- Débroussailler l'emprise du cheminement repéré après piquetage : enlever broussailles et arbustes, éviter les gros arbres avec le tracé ...
- Disposer une vingtaine de marches en pierres pour rendre confortable la tracé et casser la pente en long par un tracé en lacets
- Franchir les trois restanques successives par emmarchement pierres (8 marches),
- Restaurer une partie des murets restanque, en pierres sèches, au droit des franchissements avec des pierres prises su site.



## 2.1 La montée de Caliandre dans le boisement



*Principe de franchissement d'une restanque*



## 2.2 Entre les parois de grimpe et les plateaux

### Projet d'aménagement

- ✔ Restaurer/améliorer le cheminement,
- ✔ Sortir les eaux de ruissellement du sentier
- ✔ Afin de le rendre plus sûr et confortable en usages « famille »

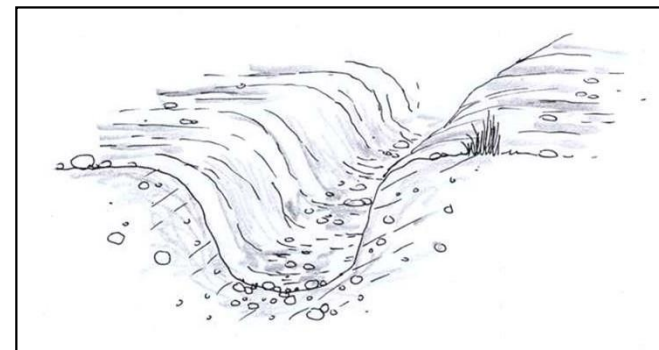
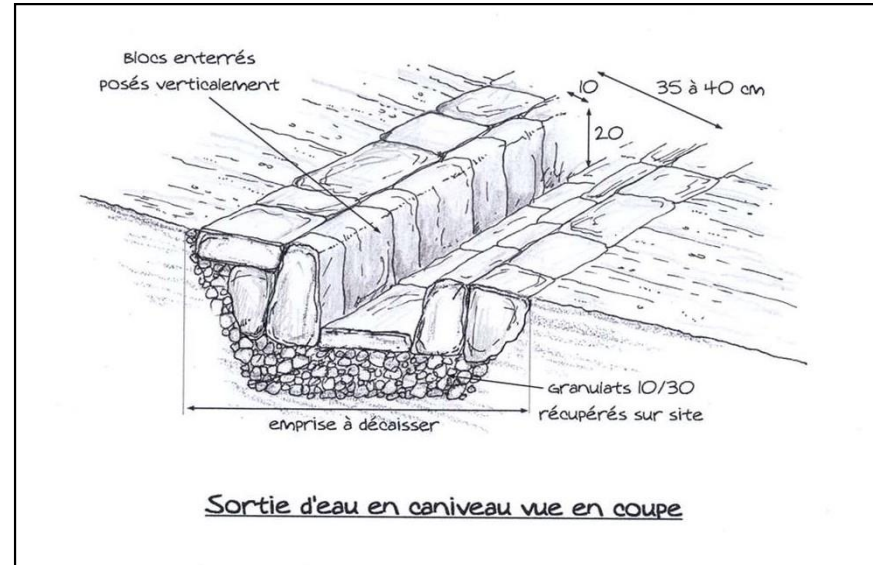


### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

- Sur cette section la pente est forte et il faut y gérer les eaux de ruissellement (forte dégradation du sentier en place),
- Sur les doubles traces, privilégier une seule trace pour le cheminement et utiliser la plus logique comme chemin d'eau (accès direct de l'eau),
- Au bas des traces « chemin d'eau » : créer une sortie d'eau en cunette pierres avec exutoire dans la végétation,
- Casser les fortes dénivellations (+ de 20 cm) par disposition de blocs rocheux ancrés à plat (1/2 marche bloc),
- Déplacer certains blocs en place pour faciliter la progression en constituant des paliers plats,
- Emmarchements taillés au rocher
- Déroctages ponctuels au BRH thermique pour faire des empreintes de pas planes, sur les pans rocheux lisses et glissants...



## 2.2 Entre les parois de grimpe et les plateaux



## 2.3 Le passage en corridor avant le Belvédère du Temps

### Projet d'aménagement

- ✓ Scénographier le passage de 15 ml, juste avant l'arrivée sur les plateaux,
- ✓ Intriguer et prévenir le visiteur qu'il va arriver dans un lieu d'interprétation ...



### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

*Quatre types d'actions concomitantes, à mettre en concordance avec le corridor du parvis de la grotte :*

- Renforcer l'effet de couloir minéral par la disposition de blocs rocheux ancrés dans le sol,
- Daller la surface horizontale, avec de petites dalles planes mélangées avec des granulats du site ancrés dans le sol, pour reproduire l'effet de dallage naturel, sur les 15 ml du corridor,
- Tailler la végétation en place sur les deux faces du couloir, supprimer certains Buis,
- Graver deux plaques métal vieilli avertisseuse au départ du corridor, sur laquelle est inscrite une phrase annonçant la médiation, et à part le logo du Musée de la Préhistoire. Ces plaques sont clipsées dans une roche verticale





## 2.4 Le Belvédère du Temps sur les plateaux France – Italia ALCOTRA

### Projet d'aménagement (hors médiation)

- ✓ Assurer un bouclage du cheminement entre belvédère du temps et piste DFCI,
- ✓ Mettre en place de la signalétique directionnelle (CD 04 – PDIPR)



### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

- Bien marquer les directions d'itinéraires, en particulier aux intersections : débouché du corridor, fin de section du belvédère du temps, départs de la piste DFCI et tournant vers la descente de la grotte,
- A l'extrémité du belvédère du temps, établir un bouclage d'itinérance pour rejoindre directement la piste DFCI, sans avoir à faire ½ tour, conserver la jonction existante entre arrivée des plateaux et piste,
- Les éléments de médiation participent à la scénographie ambiante,
- Terrasser sur une trace en place une nouvelle portion de sentier (en orange) sur 80 ml, avec un mélange terre du site/dalles planes,
- Tracer une ligne discontinue avec les pierres le long du chemin (dans l'esprit du cairn)...



## 2.5 La Boussole de la Préhistoire

France - Italia ALCOTRA

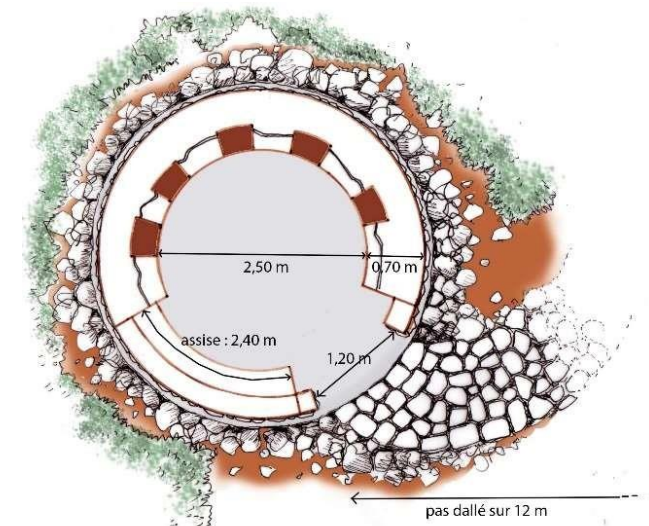
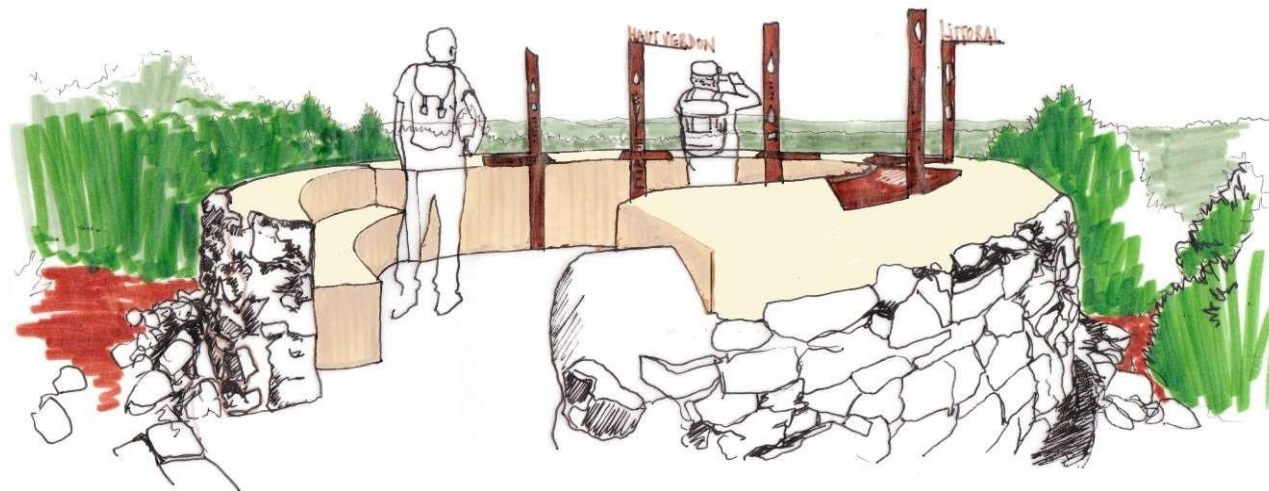
### Projet d'aménagement

- ✓ Scénographier l'ancienne table d'orientation pour en faire le 3em lieu de médiation du parcours,
- ✓ Imaginer une boussole de repérage à la fois cardinal et par rapport aux déplacements de la période Préhistoire



### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

- Daller la surface horizontale, avec des dalles planes ancrées dans le sol, depuis la bifurcation avec le chemin de descente à la grotte,
- Graver une plaque avertisseuse au départ du passage sur laquelle est inscrite une phrase annonçant la médiation, accompagnée du logo du Musée de la Préhistoire,
- Refaire les revêtements maçonnés des surfaces horizontales et verticales avec une teintes différente pour établir un jeu ombres/lumières dans l'objet circulaire, un médaillon cuivré martelé indiquant les orientations cardinales est installé au centre du cercle
- Avoir un jeu de plaques métal vieilli qui ont une triple fonction : repérage cardinal en vertical du sous bassement, panneau d'interprétation sur le pupitre horizontal et émergences verticales ajourées avec des pictos évidés dans la plaque (jeux d'ombres au sol).



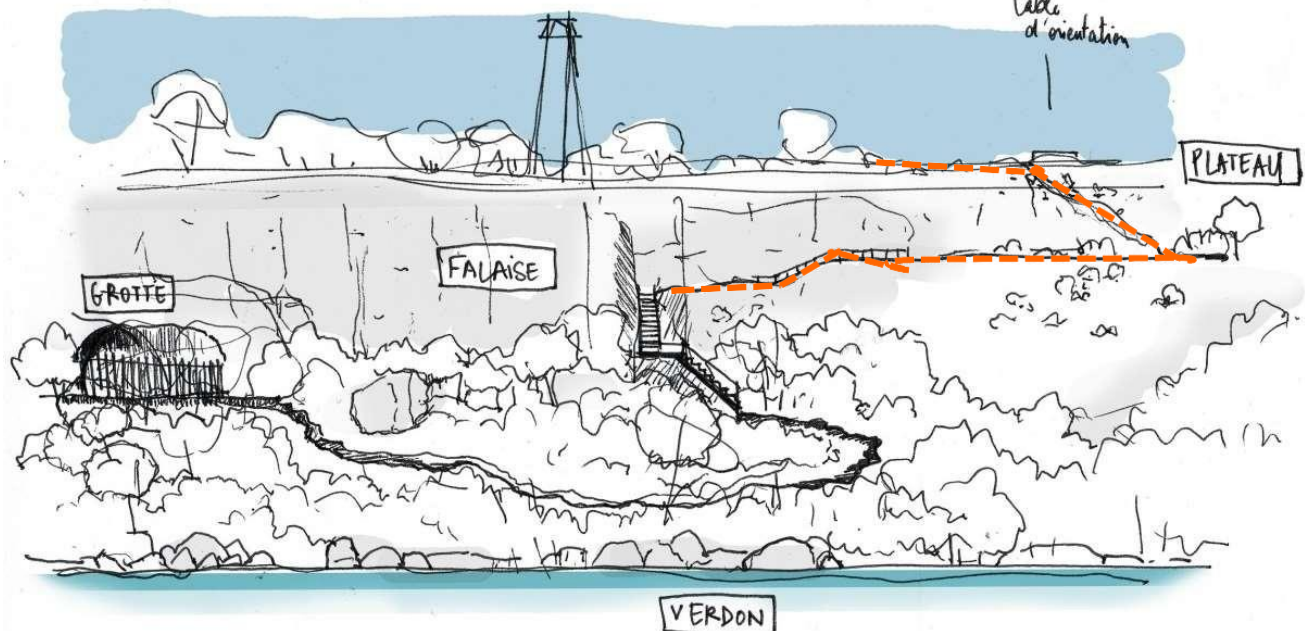
## 2.6 La descente vers la grotte - Section avant l'escalier

### Projet d'aménagement

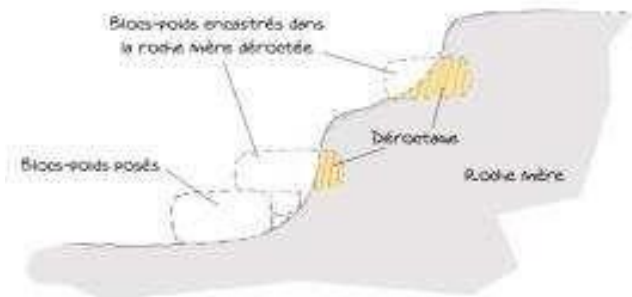
- ✔ Restaurer/améliorer le cheminement,
- ✔ Afin de le rendre plus sécurisé et confortable en usages « famille »,
- ✔ Améliorer l'aspect et la fonction du mobilier de sécurité existant.

### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

- Casser les fortes dénivellation (+ de 20 cm) par disposition de blocs rocheux ancrés à plat (1/2 marche bloc),
- Déroctages ponctuels au BRH thermique pour faire des empreintes de pas planes, surtout sur parties glissantes,
- Sélectionner dans le mobilier de sécurité existant trois catégories : à déposer/évacuer, à restaurer en place (soudures à la place des jonctions grillagées) , à mettre en œuvre dans le vocabulaire fer vieilli : métal peint avec aspect corrodé-paillé,
- Déroctage vertical et horizontal au droit de la section naval de la main courante pour élargir le passage contre la paroi rocheuse



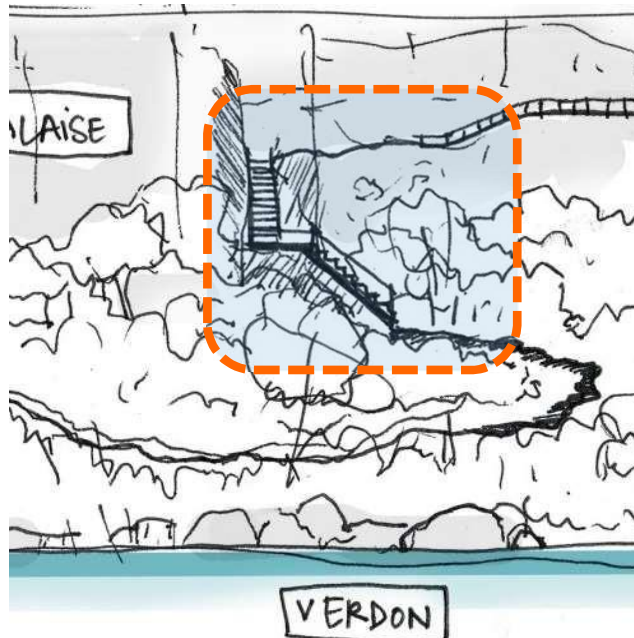
## 2.6 La descente vers la grotte - Section avant l'escalier



## 2.6 La descente vers la grotte - L'escalier central

### Projet d'aménagement

- ✔ Maintenir la structure de l'escalier en place, tout en améliorant son aspect,
- ✔ Mettre l'ouvrage en déclinaisons d'aspect (métal ancien corrodé) avec le vocabulaire mobilier du site et du Verdon.



### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

#### L'ouvrage lui-même :

- Déposer/évacuer les garde-corps des deux faces de l'escalier ce sont eux qui en alourdissent l'aspect,
- Mettre en place, sur uniquement la face côté Est (coté du vide) un garde corps identique au mobilier en place : fer corrodépailleté. La face Ouest contre la paroi n'a pas besoin d'être sécurisée,
- Après mise en place d'une bâche de protection sur le sol : peinture en corrodé/vernis des deux rambarde latérales, qui ne sont pas corrodées,
- Corrosion des nez de marches (visibles), mais laisser à l'identique les caillebotis en grilles (langage Verdon) ;

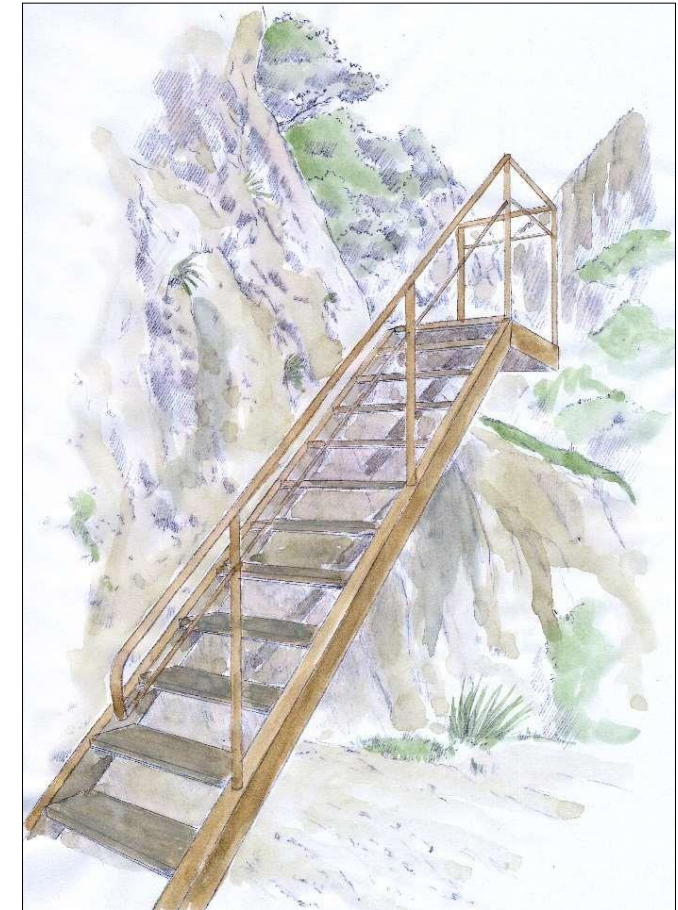


#### Au pied de l'escalier , travaux de maçonnerie sur trois aspects

1. Dépose/évacuation des fascines bois en place sur face aval du sentier et remplacement par un muret de soutènement pierres sur 0,50 m Haut. moyennent 3 m longueur,
2. Ancrer 2 blocs rocheux à plat, sur 20 cm épais pour faire une double marche en fin de volée (dénivellation actuelle de 40 cm),
3. Réaliser un passage dallé sur les 5 m par 1,20 m large, avant le virage pour décliner le vocabulaire horizontal des pas dallés dans repris sur les corridors et lieux de médiation.



## 2.6 La descente vers la grotte - L'escalier central



*Aspect renouvelé de l'ouvrage*

## 2.7 La descente vers la grotte - Section après l'escalier

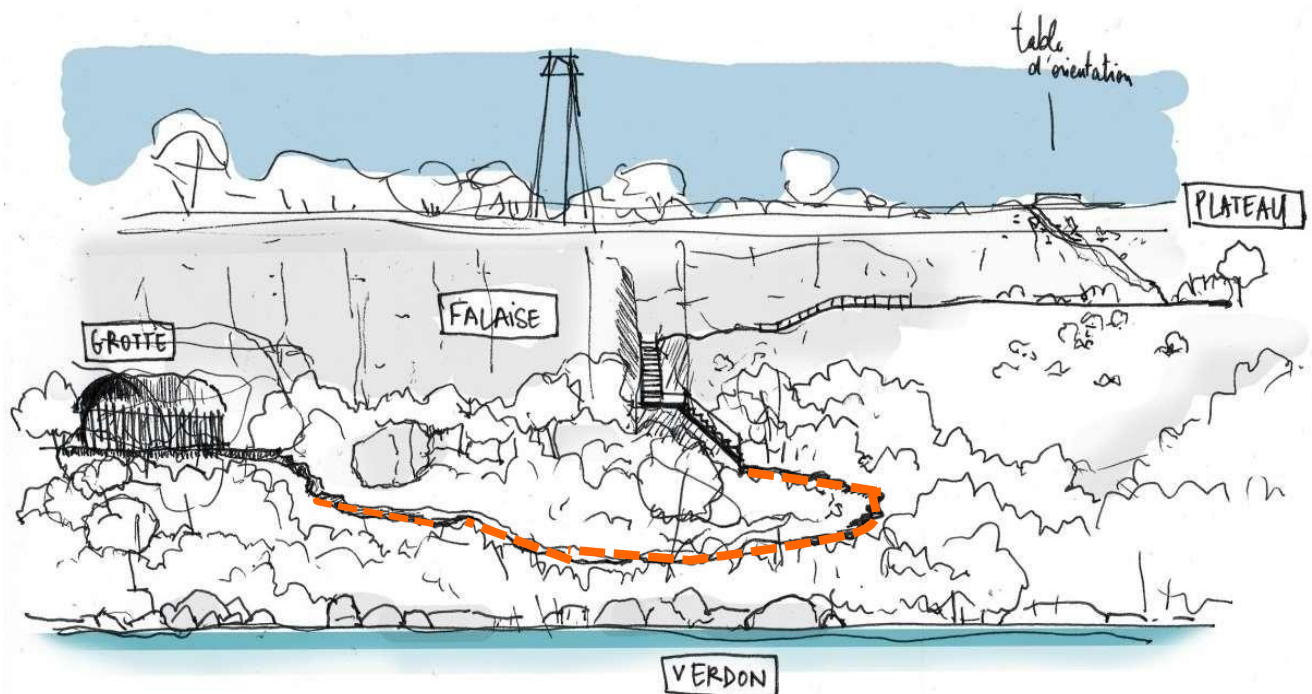
### Projet d'aménagement

- ✓ Restaurer/améliorer le cheminement,
- ✓ Afin de le rendre plus sécurisé et confortable en usages « famille »,
- ✓ Améliorer l'aspect et la fonction du mobilier de sécurité existant.

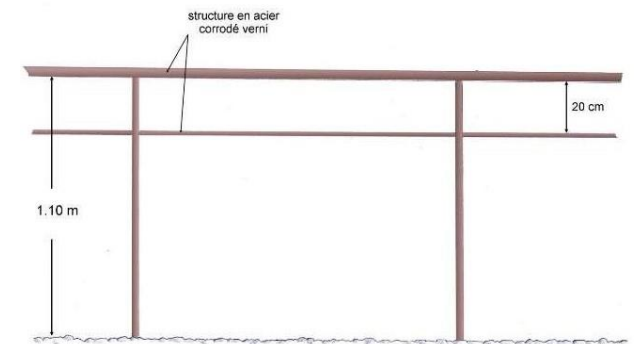
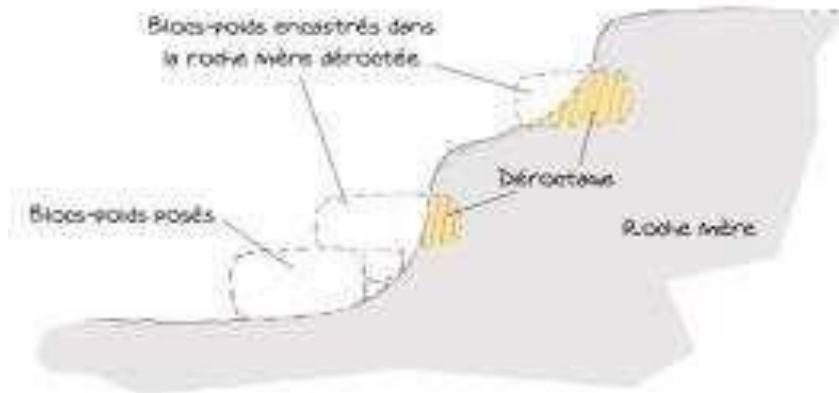
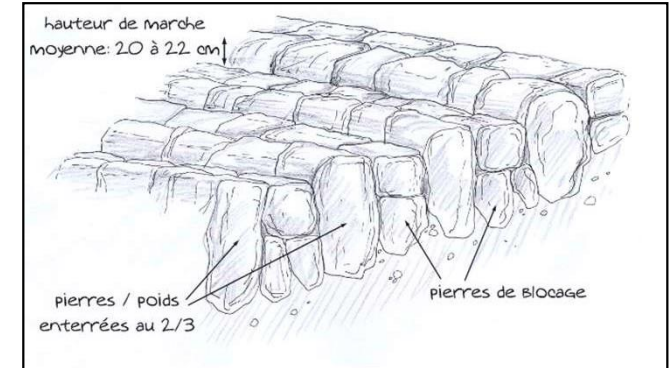
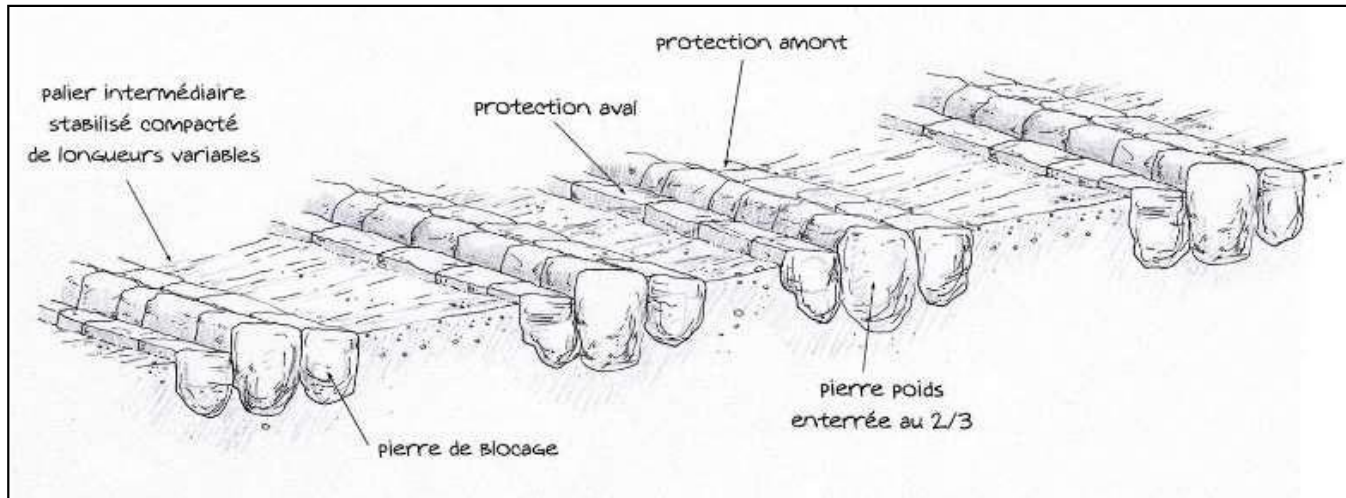


### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

- Atténuer le profil en long pentu de la section sous l'escalier, qui traverse le boisement de Chênes (emplacement du nouvel éco compteur),
- Par la mise en place d'une dizaine de marches en pierres intégrées au site, constituant des paliers en pas de mule,
- Se ménager des fenêtres/belvédères visuels naturels sur le Verdon, disposition de quelques blocs rocheux pour sécuriser ces endroits,
- Déroctages ponctuels pour faire des empreintes de pas planes, surtout sur parties glissantes,
- Sur la section plane terminale, accompagner la dalle rocheuse glissante, d'une main courante sur 10 ml, non rectiligne (trois segments non jointifs) en fer corrodé/verniss,
- Placer quelques blocs rocheux ancrés pour casser les



## 2.7 La descente vers la grotte - Section après l'escalier





## 2.8 Le passage en corridor avant l'arrivée sur la grotte

### Projet d'aménagement

- ✓ Scénographier le passage de 25 ml, juste avant l'arrivée sur le parvis de la grotte,
- ✓ Intriguer et prévenir le visiteur qu'il va arriver dans un lieu d'interprétation ...

### Types d'actions et descriptif des ouvrages :

#### *Quatre types d'actions concomitantes, à mettre en concordance avec le corridor du belvédère du Temps :*

- Renforcer l'effet de couloir minéral par la disposition de blocs rocheux ancrés dans le sol, en quatre paliers successifs,
- Daller la surface horizontale, avec des petites dalles planes ancrées dans le sol et mélangées avec des granulats du site, pour reproduire l'effet de dallage naturel, sur les 25 ml du corridor et les quatre paliers,
- Tailler la végétation en place sur les deux faces du couloir, afin de rendre la passage plus large et confortable et d'apercevoir la grille qui se profile au 2em palier,
- Graver deux plaques métal vieilli avertisseuse au départ du corridor, sur laquelle est inscrite une phrase annonçant la médiation, et à part le logo du Musée de la Préhistoire. Ces plaques sont clipsées dans une roche verticale.

