

Communiqué de presse

Les projets du Défi-clé Occitanie « Sciences du Passé » lors des Journées Européennes de l'Archéologie



**Défis
Clés**
OCCITANIE



SCIENCE
DU PASSÉ PATRIMOINE
ARCHÉOLOGIQUE
EN OCCITANIE



ASM
Archéologie
des Sociétés Méditerranéennes



Inrap⁺
Institut national
de recherches
archéologiques
préventives

Du vendredi 14 juin au dimanche 16 juin 2024, partout en France et dans plus de 30 pays européens, les Journées européennes de l'archéologie (JEA) invitent le public à explorer le passé...

Pendant ces trois jours, plus d'un millier de manifestations sont proposées sur l'ensemble du territoire national : des laboratoires aux chantiers de fouilles en passant par les musées, les acteurs de l'archéologie se mobilisent afin de partager leurs connaissances, leurs métiers et leurs découvertes avec tous les publics.

Le laboratoire Archéologie des Sociétés Méditerranéennes (UMR 5140) participe chaque année à cet événement national. Mais le 14 juin 2024, c'est le Défi-clé Occitanie « Sciences du Passé » qu'il mettra en lumière.

Lancés en 2020 par la Région Occitanie, les « défis clés » visent à soutenir et créer des filières d'excellence de recherche dans des domaines clés. La Région encourage et fédère la structuration des communautés scientifiques afin de rendre la recherche régionale plus collaborative et visible, tant en Occitanie qu'à l'international.

C'est dans ce cadre que Le Défi Clé *Sciences du Passé* voit le jour en 2022. Il a pour but de révéler, étudier, protéger et valoriser le patrimoine archéologique régional. Il s'inscrit dans le temps long des processus qui ont marqué l'histoire de la Région, depuis les tout premiers peuplements préhistoriques jusqu'à l'époque contemporaine.

Dans cette dynamique de valorisation du patrimoine archéologique régional, le laboratoire ASM propose, sur la journée du vendredi 14 juin, de 10h à 13h et de 14h à 16h plusieurs expositions qui mettront en exergue la médiation réalisée autour de certains projets du Défi-clé entre 2023 et 2024. Elle tente de démocratiser la recherche auprès des différents publics et s'appuie sur différents supports, dont le jeu, qui tend à se populariser.

Vous pourrez ainsi découvrir :

- Le reportage vidéo du projet **OccitAnimaux** : Les archéozoologues et ontologues, replacent les relations homme-animal au cœur de l'archéozoologie. Des journées d'expérimentation sur les pratiques bouchères de la Préhistoire ont été réalisées, filmées et documentées. Mieux comprendre la chaîne opératoire de boucherie qui passe notamment par une approche expérimentale permet de mieux appréhender les liens entre les traces présentes sur les vestiges osseux et les intentions des bouchers du passé. Grâce à la captation vidéo de ces journées d'expérimentation, ce support a donné naissance à un teaser de présentation qui est finalisé grâce au concours du service audiovisuel de l'Université Paul Valéry.



- Un reportage photo sur le travail des archéo-ichtyologues et un jeu de cartes amenant à visionner la capsule vidéo du projet **LaPEISH** :

Ce projet interroge sur les relations que les sociétés humaines ont entretenues avec la mer par le passé en termes d'exploitation et techniques de pêche comme de préparation, consommation et circulation des ressources. L'objectif du projet LaPEISH est ici de développer une méthode d'analyse moléculaire innovante permettant d'enrichir nos connaissances sur l'exploitation des ressources halieutiques marines dans l'Antiquité, en particulier pour les sites de la région Occitanie.



- Le poster du projet **COPPER** : Cuivre d'Occitanie : Pister la Production, l'Exploitation des Ressources et les échanges du Néolithique aux Âges des Métaux. Ce projet vise à mettre en place un référentiel minier et métallurgique sur des matériaux archéologiques bien datés. Il sera complété par l'acquisition de données minéralogiques et géochimiques. Ce référentiel permettra de confronter les données acquises sur des minerais dont l'exploitation ancienne est avérée, sur des scories issues d'ateliers de réduction, sur des lingots et des objets sélectionnés. Ce support de médiation a été proposé lors des Journées Archéologie et territoires de Cambous en 2023.



- Le poster et le jeu de cartes archéologiques *ArchéoSport* autour du projet **Patrimoléa**. portant sur l'étude de l'olivier, emblème de la Méditerranée et de l'olympisme. En effet, à travers la remise de la couronne d'olivier au vainqueur des jeux, ou encore en apprenant pourquoi les athlètes s'enduisaient l'huile d'olive, Patrimoléa rappelle à quel point l'olivier était sacré dans l'Antiquité. Ce projet de recherche retrace ainsi son évolution et sa diffusion depuis son foyer de domestication.

Le jeu de l'ArchéoSport est un jeu dit « sérieux » car son activité combine une intention pédagogique avec des supports ludiques. Grâce aux 24 cartes à jouer représentant des objets archéologiques dont il convient de définir les pratiques sportives représentées et à repositionner sur une frise chronologique, le jeu nous replonge dans le sport, principalement méditerranéen, à travers le temps. 24 fiches pédagogiques expliquent l'histoire de chaque discipline.

Le jeu de l'ArchéoSport est soutenu par l'académie nationale olympique française (ANOF) et il a été recensé sur la plateforme des jeux culturels ObsciGame (Observatoire national du jeu de culture scientifique) dont l'objectif est de rassembler les jeux, les personnes qui les créent et celles qui les utilisent pour favoriser les échanges. Ce support de jeu a été présenté lors de la fête de la sciences 2023 au village des sciences de Montpellier, lors des Jeux Grecs aux arènes du Cap d'Agde en 2024, et le sera prochainement au musée Henri Prades de Lattes, au musée des Moulages de l'UPV et lors de la nuit des chercheurs en septembre au lycée Joffre de Montpellier.



- L'exposition photos, le poster écologique et le jeu de plateau du projet **Hippographies**, qui propose une approche inédite de l'écologie et de l'archéologie animale en croisant des études de populations vivantes et fossiles de chevaux. Le projet s'intéresse au plus près à l'individu, à l'animal cheval, à sa vie, dans le but de favoriser un dialogue entre sciences du vivant et sciences du passé afin d'en tirer des biographies caballines, des hippographies.

Sur le Causse Méjean où sont regroupés les derniers chevaux de Przewalski de France, et grâce à l'association TAKH qui nous a accueillis, nous avons réalisé un reportage photos dont les plus explicites seront exposées et commentées. Plusieurs jeux dont un jeu de plateau ont également été réalisés et seront distribués dans plusieurs établissements publics (écoles, EPHAD, centres pénitentiers) lors de l'exposition itinérante en cours de réalisation.



- Le kakemono du projet **LittO** : Un observatoire de la vulnérabilité environnementale du patrimoine archéologique littoral d'Occitanie face au risque de submersion : Lattara, du passé au futur.

Le projet LittO offre une approche résolument diachronique de l'étude d'impact des risques côtiers sur le patrimoine archéologique du site de Lattara, à partir d'analyses géoarchéologiques, sédimentologiques et géophysiques.

En effet, le patrimoine archéologique des plaines côtières méditerranéennes est soumis aux aléas naturels de submersion lors des tempêtes littorales ou des crues de fleuves côtiers. A travers le site archéologique de Lattara qui sert d'étude à ce projet LittO propose un axe de recherche sur la paléovulnérabilité du site mais également sur sa

vulnérabilité actuelle.

