

RENCONTRE RÉGIONALE
"Patrimoine et démarches artistiques, une association féconde"
ABBAYE SAINT-GERMAIN – AUXERRE 1er OCTOBRE 2026

Revue de projets en Bourgogne-Franche-Comté

Une création sonore immersive au MuséoParc Alésia

Vincent Le Pêcheur, responsable technique et sécurité, MuséoParc Alésia
Anthony Laurent, responsable de développement, Overlap Factory/Manatour

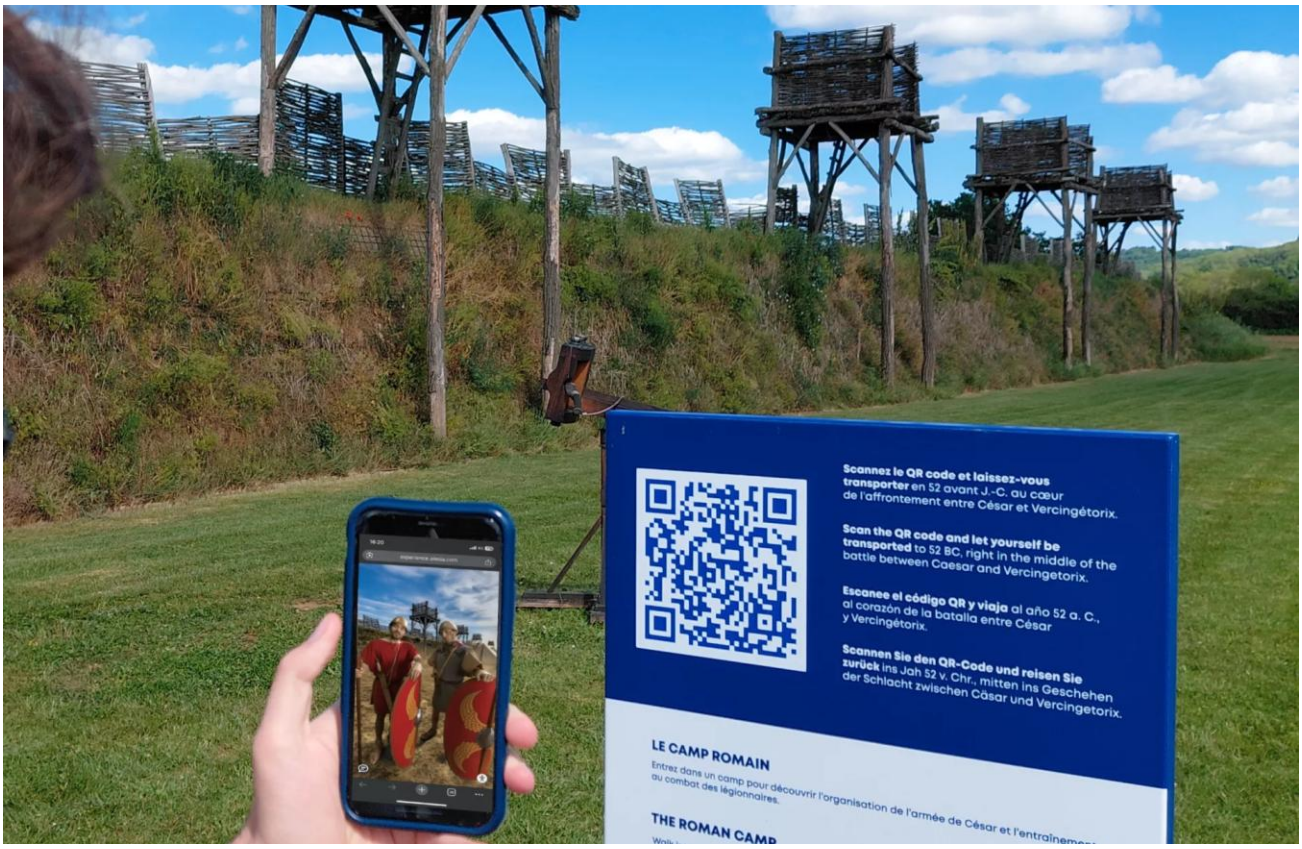
Le MuséoParc Alésia est installé au cœur du site historique de la bataille d'Alésia. C'est un lieu assez particulier parce qu'il nous oblige en permanence à faire dialoguer plusieurs dimensions : un musée, des espaces d'expositions, des collections, le site archéologique, et un paysage exceptionnel. Notre mission est évidemment de conserver et de transmettre ce patrimoine, mais aussi de permettre à des publics très différents de comprendre ce qui s'est passé en ce lieu. Et nous sommes confrontés à une difficulté assez simple : Comment faire comprendre et ressentir un événement datant de plus de 2 000 ans à un visiteur ? C'est cette question qui est au cœur de notre démarche.

Pour nous, le musée de demain ne doit pas être simplement un musée plus numérique. Le musée peut être considérer comme un laboratoire.. Un laboratoire de médiation, de création et de narration. Nous avons aujourd'hui à notre disposition des technologies extraordinaires et très différentes Mais la question n'est pas : Quelle technologie pouvons-nous utiliser ? La question est : Quel problème de médiation voulons-nous résoudre et quelle expérience voulons-nous proposer au visiteur ? C'est une différence fondamentale. Parce que la technologie ne doit jamais devenir le sujet du musée. Elle doit rester au service du récit. Notre rôle est de recréer le contexte qui permet au visiteur de comprendre et d'imaginer. C'est là que le numérique peut devenir particulièrement intéressant. Il peut apporter ce que l'objet physique ne peut pas toujours apporter : du mouvement, du son, de l'interaction, du contexte. Mais il ne doit pas remplacer l'objet. Le numérique complète le récit. C'est dans cette philosophie que nous avons imaginé les 2 projets présentés

La voix de Vercingétorix

Sur le toit-terrasse panoramique du musée, nous avons installé une expérience sonore immersive. L'installation fonctionne avec une diffusion sonore en hexaphonie qui permet de spatialiser le son et de créer une véritable immersion. Et nous avons fait un choix : donner la parole à Vercingétorix. Depuis ce point de vue exceptionnel sur le paysage d'Alésia, le visiteur entend Vercingétorix raconter sa version de la bataille ou 2 zones bien distincts ont été déployées. Face à l'oppidum, le récit du début des affrontements – Face au Mont Réa, le récit du dénouement de la bataille. Le paysage devient une partie intégrante du récit, le lieu devient alors le décor de l'histoire.

Réalité augmentée
La deuxième expérience est très différente. A Alésia, nous disposons de reconstitutions des lignes de fortifications et avons fait le choix de créer 3 spots de réalité augmentée pour permettre de présenter ce lieu autrement. Avec son smartphone, le visiteur peut aujourd'hui faire apparaître une autre réalité. Des légionnaires romains racontent leur quotidien, ils expliquent l'organisation du camp. Ils permettent de mieux comprendre le siège et l'affrontement entre César et Vercingétorix. Le visiteur peut explorer le site à 360 degrés, il peut se rendre compte de l'étendu des lignes de fortifications. Il peut également interagir, répondre à des quiz et découvrir certains éléments du siège autrement.



Ces deux dispositifs sont le fruit d'un travail mené avec Manatour et Overlap, qui ont conçu et développé ces expériences avec nos équipes. C'est important de parler de collaboration, plutôt que simplement de prestation. Parce que ce type de projet nécessite de faire travailler ensemble des compétences très différentes : la connaissance historique et scientifique, la médiation, la création artistique, la compréhension des publics, les contraintes d'un site patrimonial, et enfin les technologies.

Finalement, je ne pense pas que le musée de demain sera uniquement ou plus technologique. Je pense qu'il devra surtout être plus expérimental. Il devra accepter de tester, d'expérimenter de nouvelles formes de médiation. Mais avec une règle qui doit rester très claire : la technologie doit rester à sa place. Elle ne doit pas prendre la place du patrimoine, du récit. Elle doit permettre de mieux comprendre, de mieux ressentir et parfois de susciter une émotion.

Lien utile :

https://alesia.com/