

L'expérience
de l'histoire

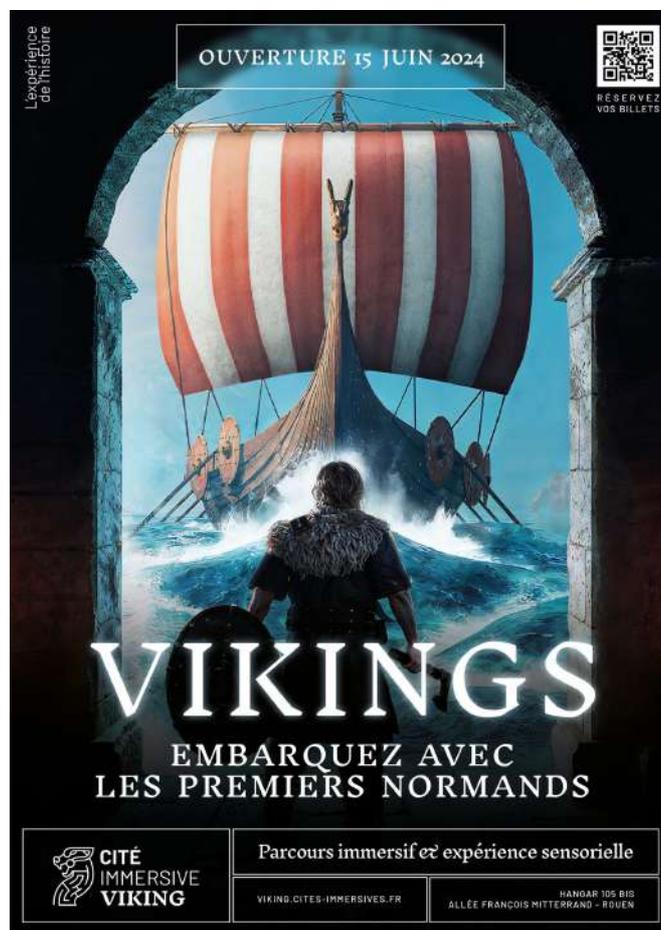


CITÉS
IMMERSIVES

Dossier de presse

Lancement de la Cité Immersive Viking

15 JUIN 2024



01 Communiqué de presse

04 Cités Immersives

02 Éditoriaux

05 Pack médias

03 Cité Immersive Viking

06 Informations pratiques

L'histoire de France. Une expérience immersive.

Ouverture de la Cité Immersive Viking le 15 juin 2024
Ouverture de la billetterie le 13 avril 2024

Entreprise innovante engagée pour rapprocher l'histoire de France et sa richesse culturelle du plus large public, Cités Immersives présente son premier espace : la Cité Immersive Viking, à Rouen, avec une ouverture prévue le 15 juin 2024.

Alors que 83% des Français font part d'un intérêt prononcé pour l'histoire, Cités Immersives invente un nouveau modèle de lieu culturel : un espace offrant une proposition historique et scientifique dans une scénographie immersive unique pensée pour embarquer le visiteur dans un grand récit de l'histoire de France par le prisme de son patrimoine local. Cités Immersives propose ainsi un éclairage nouveau sur les héros et légendes qui ont façonné l'histoire de France et la richesse culturelle de nos régions dans un creuset d'influences unique en Europe.

Première née d'un réseau de Cités Immersives à l'échelle du pays, la Cité Immersive Viking propose une expérience pédagogique et divertissante à la découverte de l'univers fascinant des Vikings en Normandie, afin d'en raconter l'histoire. À la suite d'incessantes invasions vikings, Rollon (ou Rolf le Marcheur), le chef guerrier des Vikings de la région, s'allie avec l'empereur Charles III et se fait baptiser à Rouen en 911. Il devient alors comte de Rouen,

ouvrant la voie à la création du duché de Normandie. C'est le début d'un processus d'intégration emblématique de l'histoire de notre pays, et dont la Normandie porte encore aujourd'hui les effets.

Dans un riche parcours développé sous la direction scientifique de Vincent Samson, historien spécialiste de l'histoire médiévale et de la philologie scandinave, et dans une scénographie unique pensée par Sophie Liger, la Cité Immersive Viking met en valeur la culture scandinave, son artisanat, ses sciences, sa mythologie, son histoire et ses apports fondamentaux à la culture française d'aujourd'hui.

Située en bord de Seine à Rouen, à 1,5 km de l'emblématique Cathédrale de la ville, la Cité Immersive Viking devient un pôle culturel de rayonnement et d'attractivité, une destination inédite et incontournable pour les habitants de Rouen, les touristes français et internationaux, les amateurs d'histoire et de culture ainsi que le plus large public.

Tout au long de l'année, une riche programmation viendra animer la vie de la Cité, et inciter notamment les publics éloignés à se familiariser avec un pan particulièrement riche de l'histoire de France.



3 Questions à Jean Vergès

Président & co-fondateur

Fondateur et Président de Cités Immersives, Jean Vergès est diplômé de la Sorbonne et de King's College en droit, histoire de l'art et management culturel. En 2017, il lance une start-up nommée Universal Museum of Art, une plateforme d'expositions en réalité virtuelle, qu'il dirige pendant 4 ans. En 2021, il lance Art Talks, une agence de création de contenus culturels à destination des entreprises. Il crée Cités Immersives en 2023 animé par le même objectif : transmettre l'amour du patrimoine à travers des solutions innovantes. En parallèle, il mène une activité de podcasteur et de conférencier sur des thématiques historiques et artistiques.

Le projet des Cités Immersives vise à raconter l'histoire de France et la richesse de son patrimoine régional dans une approche immersive inédite. Comment est né ce concept innovant ? En quoi cette approche contribue à préserver et à transmettre notre patrimoine historique commun ?

Alors que notre pays possède l'un des patrimoines les plus riches au monde et que

83% des Français se disent intéressés par l'Histoire, près de 70% de la population ne va pas au musée. Pourquoi ? Car bien souvent le musée ne stimule pas suffisamment l'émotion et la curiosité.

Avec Cités Immersives, nous souhaitons repenser le musée d'Histoire. Notre ambition est d'émouvoir et de captiver ; d'impliquer pleinement le visiteur dans sa découverte. Cela passe par la stimulation des sens, par de nouvelles technologies, et par l'usage de procédés narratifs accessibles au plus grand nombre, tout en gardant l'exigence de rigueur et de sérieux qu'exige le récit de l'Histoire.

Je rêve depuis longtemps d'un musée où chaque public, averti ou néophyte, jeune ou adulte, vive une expérience pleine d'émerveillement, de divertissement et d'apprentissage. L'immersion du public dans un récit historique lui permet de l'assimiler, et donc de se l'approprier. Et Cités Immersives est né de cette conviction que chacun doit avoir la possibilité de faire sien les plus beaux messages de celles et ceux qui nous ont précédé.

L'Histoire est riche en enseignements, diffusons-la !

Quelle est l'ambition de la Cité Immersive Viking de Rouen ? En quoi la Cité Immersive Viking de Rouen vient-elle compléter l'offre culturelle et touristique de la région ?

La Normandie a été fondée et façonnée par les Vikings. Ces explorateurs, guerriers et commerçants, ont laissé dans ce territoire d'importantes traces culturelles qui sont encore visibles aujourd'hui. Cet héritage – encore présent dans le nom même des Normands ! – n'est pas assez mis en valeur dans la région, et encore moins à Rouen. C'est un manque dans l'offre culturelle normande : Rollon, le fondateur de la Normandie, n'a rien de plus qu'une statue dans un parc ; alors même qu'il est le seul Viking

à avoir réussi son installation sur les terres franques, et que de lui découlent Guillaume le Conquérant, les chevaliers Normands, ou le Royaume Normand de Sicile...

Située sur les bords de Seine, le long de ce fleuve qu'ils sillonnèrent tant, la Cité Immersive Viking rend hommage à ces premiers normands. Un hommage lucide qui embrasse la complexité de l'histoire tout en préservant la mémoire des origines de la Normandie.

Un tel lieu, adossé à une thématique fortement ancrée dans le territoire et l'imaginaire populaire, est nécessaire pour compléter l'offre culturelle de Rouen. Nous ambitionnons d'attirer un public équivalent aux principales institutions culturelles de la ville, et de créer un pôle culturel autour de la mémoire médiévale et scandinave. Un lieu vivant, populaire et inclusif.

Comment se développent les Cités Immersives à l'échelle nationale ? Quels sont vos engagements pour rapprocher l'histoire de France du plus grand nombre ?

Grâce à une équipe formidable basée à Paris, et composée de grands professionnels du secteur culturel, nous ambitionnons de créer un réseau de Cités Immersives dans des villes de taille intermédiaire. Chaque Cité Immersive poursuit un double objectif : déconcentrer l'offre culturelle, et valoriser le patrimoine local.



Chaque projet d'implantation d'une Cité Immersive réunit quatre ingrédients clés : un lieu exceptionnel en centre-ville, à même de porter l'ambition du projet dans le temps ; une thématique capable d'attirer une large audience tout en restant attaché à son territoire ; une municipalité capable de comprendre et d'accueillir favorablement le projet ; et enfin un partenaire local, associatif, privé ou institutionnel, capable de faciliter notre implantation.

Ainsi, lorsque nous développons une Cité Immersive, nous avons à cœur de travailler main dans la main avec des acteurs locaux. C'est uniquement à cette condition que nous pouvons réunir un réseau de partenaires clés permettant d'accueillir un public large. Cela passe notamment par des liens très proches avec des publics cibles, comme les scolaires, les personnes en situations de handicap, ou les publics éloignés de la culture.

Cités Immersives est une société à impact, et nos objectifs économiques sont d'une importance égale à nos objectifs RSE.

Notre ambition est d'émouvoir et de captiver ; d'impliquer pleinement le visiteur dans sa découverte. Cela passe par la stimulation des sens, par de nouvelles technologies, et par l'usage de procédés narratifs accessibles au plus grand nombre, tout en gardant l'exigence de rigueur et de sérieux qu'exige le récit de l'Histoire.



Editorial d'Anthony Samama

Directeur général & co-Fondateur

Co-fondateur et Directeur général de Cités Immersives, Anthony Samama est diplômé de HEC Paris et Sciences Po Paris. Il commence sa carrière en fondant une start-up avec l'ICM. En 2018, il rejoint Fast-Up Partners, un cabinet de conseil en stratégie et accélérateur de start-ups, au sein duquel il participe au lancement d'une dizaine d'entreprises. En 2021, il rejoint la direction stratégique d'une jeune entreprise en hypercroissance membre du Next40. Passionné d'art et d'histoire, il est également Maire-adjoint du 15^e arrondissement de Paris et auteur du roman *Insurrection* publié chez Ramsay en 2023.

La France jouit d'un patrimoine culturel exceptionnel, d'une histoire millénaire et d'une diversité régionale remarquable. Alors que nos sociétés sont aujourd'hui de plus en plus fracturées et en quête de sens, je suis convaincu que la culture représente un trésor inestimable, capable de nous émerveiller et de nous rassembler.

L'industrie culturelle est aussi un formidable levier économique : elle génère des emplois, stimule le tourisme et contribue à la vitalité de nos régions. Avec 45 milliards de chiffre

d'affaires et 650 000 emplois, elle représente un pilier de notre économie et contribue grandement à l'attractivité de notre pays.

Cités Immersives entend prendre sa part pour stimuler cette industrie et faire rayonner notre patrimoine culturel auprès du plus grand nombre, dans le monde entier.

A travers une approche innovante au sein du secteur culturel, fondée sur un mode de gestion privé et entrepreneurial, plaçant au cœur de sa promesse l'expérience visiteur, Cités Immersives se positionne comme un acteur nouvelle génération de cette industrie. Cette volonté se traduit notamment par l'internalisation de toutes les compétences clés de la chaîne de valeur, de la scénographie et production à la gestion de la boutique en passant par l'organisation d'événements culturels locaux. Cette gestion en réseau, avec une équipe au siège de l'entreprise chargée de chapeauter l'ensemble des Cités Immersives, nous permet de réaliser des économies d'échelle importantes et de bénéficier de l'expertise d'une équipe spécialisée pour tous nos sites.

Nos expositions ont également vocation à être mobiles et à voyager entre les différentes Cités Immersives, pour renouveler régulièrement l'expérience visiteur et mutualiser les coûts. La privatisation de nos espaces représente, enfin, une source de revenus supplémentaires, réinvestis dans le développement de nouvelles Cités Immersives.

Nous souhaitons également placer la collaboration avec le maillage local public et associatif au cœur de notre stratégie. La coopération avec les collectivités est essentielle pour transmettre au plus grand nombre le patrimoine culturel local qu'elles chérissent : nous travaillons à leurs côtés pour identifier les lieux les plus pertinents où installer une Cité Immersive, mettre en place des programmes à destination des publics scolaires et éloignés de la culture, ou encore organiser des manifestations culturelles.

Cette collaboration fructueuse, condition *sine qua non* de la réussite d'une Cité Immersive, est à l'origine de quatre externalités positives pour les municipalités : la création des nouveaux pôles culturels au cœur des villes, la venue de nouveaux touristes, le développement de dizaines d'emplois directs et indirects et l'incarnation symbolique de la ville à travers un lieu mettant en lumière les grands récits ou personnages qui l'ont façonné.

Grâce à ce savoir-faire unique développé en interne, la passion intarissable de nos équipes et notre vision innovante, nous ambitionnons de devenir le leader français de la création et l'exploitation de lieux culturels immersifs privés

et de compter parmi les 10 institutions culturelles les plus visitées de France d'ici 6 ans.

Cités Immersives porte ainsi un triple objectif : faire sens, pour que chacun puisse élargir son champ de connaissances et s'élever intellectuellement; faire lien, à travers un héritage culturel en commun; et faire rayonner, pour que le patrimoine local soit générateur de dynamisme économique.

« Notre héritage n'est précédé d'aucun testament » disait René Char : puissions-nous, avec Cités Immersives, prouver que le passé éclaire notre avenir.





CITE IMMERSIVE VIKING

Cité Immersive Viking

Rouen

Une destination historique et culturelle de premier plan

Au cœur de l'Europe, Rouen se dresse en tant que témoin immuable des pages les plus riches de l'histoire. Ancienne ville gallo-romaine, elle fut le berceau du duché de Normandie dès 911 sous l'égide du chef viking Rollon. Au fil des siècles, cette cité a prospéré, s'affirmant comme une puissance commerciale, particulièrement sous l'influence de Guillaume le conquérant et de Philippe Auguste.

La ville abrite un véritable patrimoine vivant, à l'instar des vestiges émouvants de l'abbaye de Jumièges, chef-d'œuvre de l'art roman, ou de la majesté intemporelle de sa Cathédrale, immortalisée par Claude Monet. Rouen, berceau de l'impressionnisme, s'impose aujourd'hui comme une destination touristique majeure.

En résonance avec l'histoire unique de la ville, la Cité Immersive Viking offre un espace dédié, mettant en lumière le riche héritage scandinave en relation avec Rouen. A proximité de l'emblématique cathédrale, la Cité Immersive Viking, capable d'accueillir jusqu'à 2 000 visiteurs par jour, s'installe dans une nouvelle zone de loisirs. Ce pôle culturel devient une destination inédite et incontournable pour les habitants de Rouen, les touristes français et internationaux, et les amateurs de loisirs, d'art de vivre, de culture et d'histoire.

La Cité Immersive Viking travaille étroitement avec le CRT Normandie, Normandie Tourisme et l'Office de Tourisme de Rouen, pour faire rayonner la destination culturelle autour de la thématique Viking.





La Cité Immersive Viking au quotidien

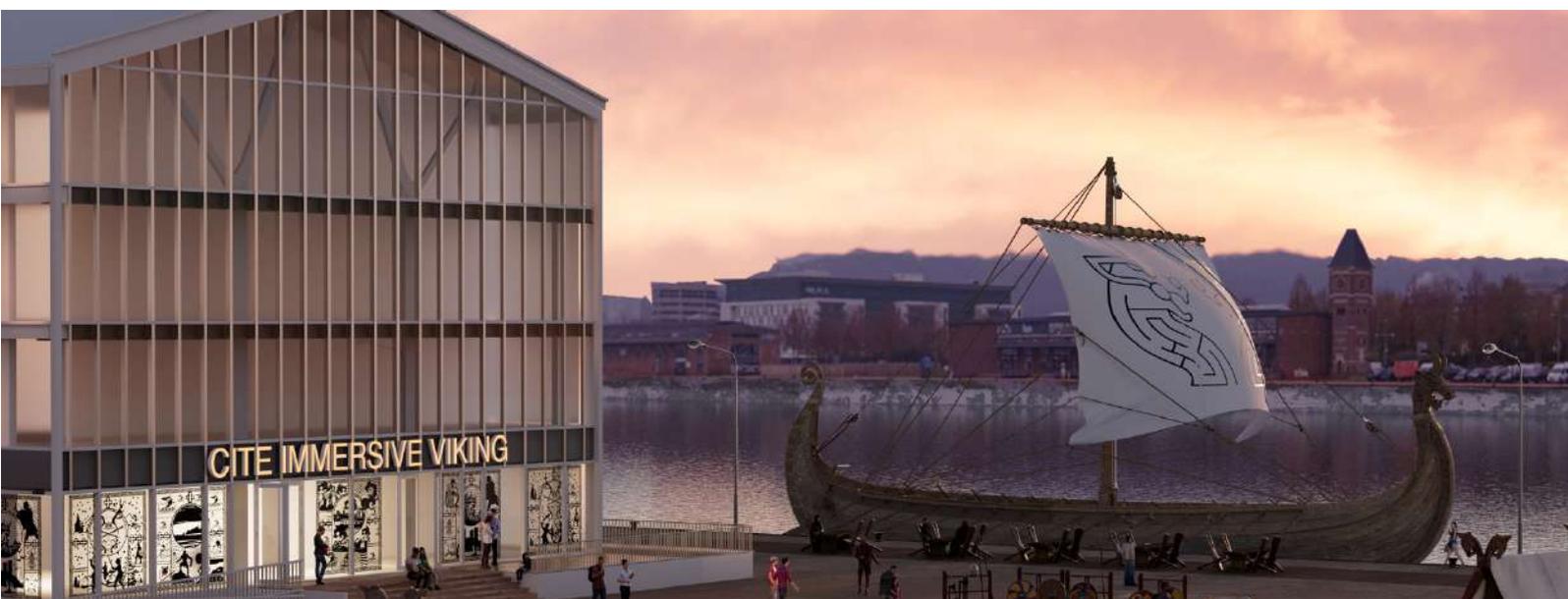
Une équipe passionnée dirigée par Ludovic Garnier

Chef d'orchestre de la Cité Immersive Viking, Ludovic Garnier est plus qu'un directeur d'établissement, c'est un Viking à la tête d'un grand navire.

Il est depuis 2019 président et fondateur de l'association des Enfants de Rollon, une association basée à Rouen rassemblant près de 200 bénévoles qui ont à cœur de mettre en scène la culture viking. A travers celle-ci, il porte un engagement profond envers les valeurs promues par les Vikings telles que l'égalité femme-homme, la bravoure, l'audace et la quête incessante de l'aventure. Depuis plusieurs années, il préserve cette mémoire à Rouen afin de faire revivre ce passé glorieux, à travers des spectacles, des foires médiévales, et la construction des fameux drakkars.

Après une carrière militaire, et engagé dans la sécurité des personnes et des ERP, Ludovic Garnier saura déployer toutes ses compétences au service d'une expérience visiteur irréprochable.

Sous la direction de cet homme de terrain, foisonnant d'initiatives, l'équipe de la Cité Immersive Viking, riche de ses acteurs et médiateurs, promet une programmation culturelle riche et abondante afin de créer une nouvelle destination incontournable à Rouen.





Raconter l'histoire Viking

L'exigence scientifique de Vincent Samson

Vincent Samson, historien médiéviste, spécialiste de la civilisation nordique ancienne, est le conseiller scientifique de la Cité Immersive Viking. Auteur d'une thèse sur les « guerriers fauves » de l'âge des Vikings, éditée en 2011 et traduite depuis dans plusieurs langues. Il prépare actuellement plusieurs études consacrées à la religion de la Scandinavie préchrétienne. Au sein de l'équipe, il veille à la justesse historique des contenus créés, nourrit le parcours de ses savoirs, et prépare la rédaction du catalogue d'exposition aux côtés d'autres historiens reconnus, spécialistes de la Scandinavie.

Enfin, la célèbre chaîne YouTube Nota Bene collabore avec Cités Immersives pour créer des « Runes Nota Bene » : des stèles qui offrent aux visiteurs des capsules vidéo sur des thématiques abordées dans le parcours.

Le mot de Vincent Samson :

« Le projet scientifique de la Cité Immersive Viking est unique dans le paysage culturel. Pour la première fois, l'histoire scandinave de la Normandie est mise en lumière à travers un parcours à la fois exigeant et divertissant, qui illustre un phénomène historique exceptionnel :

l'intrusion violente des Vikings dans une région de France qu'ils ont progressivement colonisée, avant d'en prendre le contrôle, de s'assimiler à leur nouvel environnement avec une rapidité prodigieuse. De telle sorte que ce territoire reçut finalement le nom de Normandie, terre des hommes du Nord.

Les Vikings - dont le nom renvoie aux personnages qui entreprennent des expéditions maritimes à des fins de pillage - ont commencé à attaquer les côtes françaises à la fin du VIII^e siècle, visant dans un premier temps des objectifs peu défendus, notamment les églises et les abbayes. Cependant, face aux divisions internes de l'empire carolingien, les raids s'intensifient dans la vallée de la Seine à partir de 841, avec des flottes de plusieurs milliers de guerriers. Rouen et Paris sont pris et pillés à plusieurs reprises, ou soumis au versement d'important tribus. Des camps plus ou moins permanents sont établis sur des îles de la Seine, qui permettent aux assaillants de lancer leurs attaques dans de multiples directions.

Ne pouvant évincer ces envahisseurs, le roi de France (ou, plus précisément, le roi de cette partie de l'Empire carolingien nommée Francie occidentale), Charles III le Simple, décida en 911 de négocier avec l'un des principaux chefs Vikings, connu sous le nom de Rollon, et de lui reconnaître le droit d'exercer son autorité sur une région bordant la Seine et la Manche, à condition de protéger les populations locales de toute nouvelle incursion scandinave. La Normandie était née. Elle allait l'une des principautés les plus puissantes et les plus prospères d'Europe.

La Cité Immersive Viking présente au public les grandes étapes de cette aventure épique de manière extrêmement vivante, attractive et pédagogique, en mettant non seulement en lumière le point de vue des populations carolingiennes qui eurent à subir les assauts des redoutables « hommes du Nord », mais également celui des adversaires Scandinaves, porteurs d'une civilisation brillante, dont l'héritage a fortement contribué à la naissance de l'identité normande.»



Une scénographie immersive pensée par Sophie Liger

Scénographe depuis plus de 25 ans, Sophie Liger conçoit un parcours riche et ambitieux aux côtés de Jean Vergès et Elizabeth Yardeni, directrice de la production. L'épopée de Rollon, oscillant entre légende et réalité, sert de fil conducteur à cette fresque immersive où la poésie des mythes se mêle à la marche de l'Histoire, guidant le visiteur tout au long de son parcours dans la Cité Immersive Viking.

La Cité Immersive Viking occupe un vaste espace de près de 1000 m² au cœur du Hangar 105 bis, à Rouen. Dès l'entrée, le visiteur est immédiatement saisi par l'expérience immersive qui se déploie devant lui, en franchissant un portail spatio-temporel. Ce dispositif novateur, destiné à être reproduit dans les futures autres Cités Immersives, transporte le spectateur à travers les âges. Combinaison ingénieuse d'écrans haute définition et de miroirs diffractants, cette première étape offre une traversée saisissante de l'histoire de Rouen de la préhistoire à l'époque moderne, évoquant

l'influence romaine avec ses vestiges encore palpables, les invasions barbares, l'époque viking, jusqu'aux bouleversements de l'ère moderne et des guerres mondiales.

Le parcours de la Cité Immersive Viking se divise en cinq salles thématiques, retraçant cinq époques de l'ère viking en Normandie. A travers ces cinq salles, le visiteur est invité à changer de posture régulièrement, et à devenir pleinement actif et impliqué dans sa visite. Immergé au fil des raids vikings en Normandie, chacun est invité à embrasser la culture et l'héritage laissé par ces navigateurs et guerriers légendaires.

Le parcours de la Cité Immersive Viking dirige les visiteurs et donne toutes les pistes des connaissances connues à ce jour pour que ceux-ci fassent leur propre chemin de découverte et intellectuel. Sous forme d'expérience narrative, émotionnelle, participative et ludique, la Cité Immersive Viking mobilise les visiteurs, les rendant actifs dans leurs découvertes. Des décors épiques grandeur nature aux reconstitutions sonores fidèles, chaque élément scénographique est conçu pour transporter les visiteurs dans le temps. Ajoutant à cette immersion, des ateliers interactifs jalonnent le parcours, permettant de toucher le bois robuste d'un drakkar et de s'initier aux techniques ancestrales de combat et d'artisanat viking.

L'expérience Cité Immersive Viking, les 5 sens en éveil :

- **Des objets vikings authentiques, véritable trésor patrimonial**
- **Des décors historiques monumentaux et interactifs**
- **Des projections vidéo à 360°**
- **Des immersions sonores spatialisées 3D**
- **Un système d'écoute Losonnante**

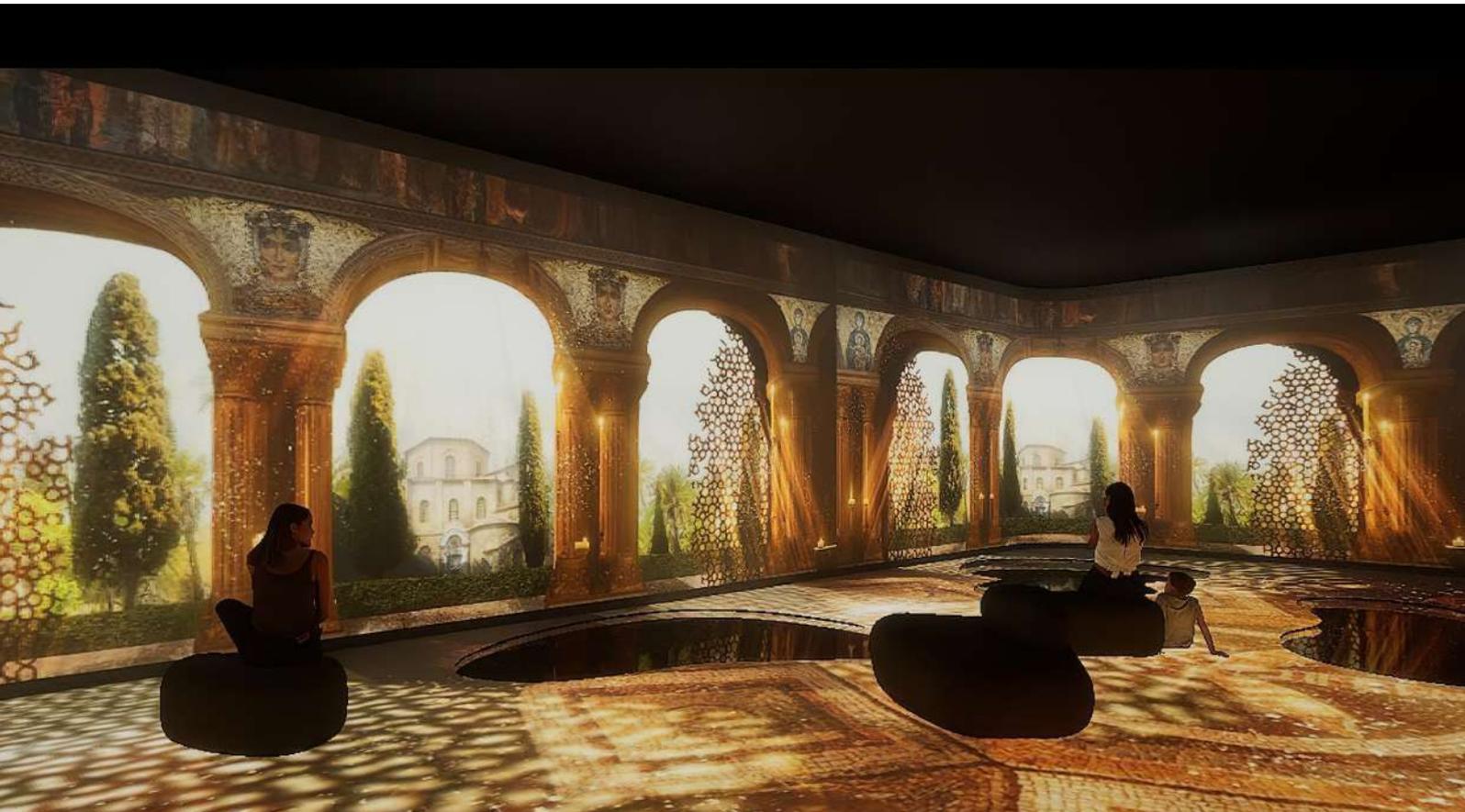
L'expérience culmine dans la Salle des rêves, un espace empreint d'onirisme, marquant la conclusion de l'expérience pour le visiteur dans un final magistral. Tout en faisant écho aux messages-clés de la visite, cet espace propose une perspective narrative et visuelle singulière, teintée de poésie et d'abstraction. Sur près de 200m², pendant 25 minutes, la Salle des rêves offre une plongée au cœur d'un songe historique articulé autour de 5 pastilles narratives indépendantes, représentées en vidéo-projection des murs au plafond.

L'esprit de Cités Immersives est d'être pluriel, surprenant et créatif. Son univers artistique est hybride, il emprunte à l'opéra ses décors expressionnistes, utilise les panneaux de décors du théâtre pour créer des profondeurs, s'inspire des installations artistiques pour leur pouvoir de

surprise et de manipulation des matériaux, joue avec l'esprit des *escape games* pour pousser le visiteur à être mobile et varier les échelles pour ébranler les conceptions.

Ainsi, tout le répertoire scénographique est pensé pour être multigénérationnel, pédagogique et ludique.

Ces dispositifs participent à la liberté de mouvement et d'esprit des visiteurs pour les plonger dans l'histoire. Au-delà d'une simple reconstitution, la mise en scène orchestrée par Sophie Liger est une invitation à une épopée sensorielle, où l'innovation technologique se conjugue à la magie de l'histoire pour façonner une expérience immersive sans précédent en Normandie.



Parcours Immersif

Présentation salle par salle

> Le Scriptorium

Le visiteur commence son aventure en pénétrant dans une bibliothèque plongée dans la pénombre. Les silhouettes mystérieuses de deux jeunes adultes apparaissent. Il s'agit d'Adèle et Guillaume, les deux enfants de Rollon. Ils introduisent le parcours et lancent au visiteur le défi de résoudre le mystère de la vie de Rollon, et de son héritage, en Normandie et au-delà.

Du noir et blanc, la lumière passe au rouge incendiaire, indiquant au visiteur de continuer son chemin, vers le couloir de l'effroi.

> Salle des Ruines fumantes

On pénètre ensuite dans un paysage de désolation, qui met en scène la genèse de l'histoire de Rollon et immerge le visiteur dans la violence des incursions vikings qui ont eu lieu tout au long du IX^{ème} siècle.

Au lendemain de l'attaque, dans des ruines encore fumantes de l'abbaye, alors que des ombres menaçantes rôdent et que résonnent au loin des chants guerriers, les survivants - un moine, un paysan, et une mère supérieure racontent le chaos et la dévastation provoqués par les raids vikings. Derrière les ruines se dresse une épave de drakkar, vestige de la violence des combats sur terre comme sur mer. Il arbore une voile déchiquetée sur laquelle sont projetées des visages fantasmés de ces dangereux guerriers scandinaves.

> Sas des Ornaments

Après la découverte de l'ampleur des attaques vikings, le visiteur s'engage dans un couloir de bois brut, sculpté de riches ornements symboliques laissant découvrir une autre facette, plus humaine et civilisée des vikings.

> Salle du Campement

Le couloir débouche sur un campement scandinave foisonnant de vie et de couleur sur une île de la Seine. C'est la nuit, on entend le chant d'un hibou et le crépitement de flammes. Le visiteur s'installe autour d'un feu de camp, où trois générations de femmes, une völva (prophétesse), une mère et une jeune adolescente racontent leur quotidien. Le jour se lève, révélant un chantier naval où un magnifique bateau est en construction. Apparaissent deux nouveaux personnages : un artisan qui explique comment fabriquer un tel navire, et un commerçant qui nous conte ses aventures en mer.

Tous espèrent que Rollon parviendra à négocier la paix avec les Francs, afin qu'ils puissent assurer leur destin sur ces terres dont ils commencent à adopter les us et coutumes.

> Salle de la Paix

L'aventure continue. Le visiteur se trouve désormais dans un baptistère dont la beauté et la tranquillité invite à la contemplation, tandis que des chants grégoriens féminins se mêlent

aux mélodies vikings, conférant la solennité majestueuse à l’instant suspendu qui s’annonce. On assiste en effet au baptême de Rollon et de ses vikings. Entourés de personnages clefs de l’intégration des scandinaves en Normandie, comme l’archevêque de Rouen et le pape Jean X, tous passent un à un sous une cascade évocatrice du rite de passage. Cet événement hautement symbolique témoigne d’un basculement historique : le traité de Saint-Clair-sur-Epte en 911. En échange de terres sur le sol carolingien, Rollon s’engage à prêter allégeance à Charles III et à protéger l’embouchure de la Seine de toutes incursions vikings. Il devient ainsi Comte de Rouen.

> Salle du trône

Dans un intérieur de palais digne du Comte de Rouen, où se trouve un trône, l’ambiance est chaleureuse. Alors que résonne de la musique de cour, le spectateur découvre Rollon, attablé à une imposante table de banquet et entouré de ses deux enfants, Adèle et Guillaume, son digne héritier. Rollon dresse le bilan de sa vie, alors qu’il s’apprête à passer le pouvoir à son fils. D’étranger, il est devenu fondateur du duché de Normandie. De destructeur, il est devenu bâtisseur.

> Salle de l’Héritage Normand

On arrive presque à la fin de ce voyage dans le temps. Le visiteur entre maintenant dans une bibliothèque qui ressemble à celle du début de l’aventure. Mais ici, la pièce fait office de salle de jeu. Aidé d’indices se trouvant dans les livres, le visiteur pourra répondre à des questions sur les vikings, devenus icônes de la culture populaire.

> Salle des rêves

Conclusion magistrale à cet incroyable voyage, l’expérience s’achève dans un espace de 180 m², empreint d’onirisme. Au travers d’une vidéo immersive projetée à 360°, le visiteur plonge dans un songe historique, celui de la vie de Rollon, et de son fils, Guillaume le conquérant, parcourant aussi le monde, au gré des explorations vikings.

L’ensemble de cette salle est sous la direction artistique des ateliers BK. Elle est un condensé de nouvelles technologies, avec des scènes 3D travaillées en motion-capture, des texturages animés inspirés des enluminures médiévales, et un vidéomapping au mur et au sol, surmonté d’un plafond en miroir, pour une immersion maximale.



Focus sur une salle phare et ses dispositifs

La Salle des « Ruines Fumantes »

Marquant l'incipit du parcours de la Cité Immersive Viking, la Salle des Ruines Fumantes offre aux visiteurs une plongée au cœur des raids vikings et des répercussions de leurs attaques sur les villes et les monastères français. Elle présente une évocation forte du chaos, des dévastations à travers les récits des moines et religieuses, dont les témoignages écrits nous sont parvenus.

La salle met en scène la genèse de l'histoire de Rollon. Bien que trop jeune pour participer aux premières expéditions, il est bercé par les récits héroïques de ses prédécesseurs, l'incitant, plus tard, à mener ses propres raids en territoire français. Avant de retracer l'odyssée de ce chef viking, la scénographie éclaire sur le contexte politique du royaume franc, dévoilant les raisons qui ont poussé les Scandinaves à se lancer dans ces conquêtes. Le parcours invite

alors les visiteurs à explorer les stratégies, armes et tactiques militaires des Vikings, ainsi que les précieux trésors de guerre amassés lors de leurs raids.

Le dispositif immersif illustre une nuit d'orage durant laquelle les moines furent attaqués par les Vikings. Des fenêtres multimédia, installées le long des couloirs de l'abbaye, dévoilent des moines en état d'alerte. Un drakkar arbore une voile déchiquetée sur laquelle sont projetés les visages fantasmés de guerriers Vikings. Au pied du navire, une carte animée lumineuse retrace les différentes expéditions scandinaves en France. L'ensemble scénographique vise à provoquer une gamme d'émotions chez le visiteur, allant de la stupeur à l'effroi, tout en offrant un panorama approfondi des incursions vikings en France tout au long du IX^{ème} siècle.



Objets archéologiques

Des pièces de collection pour témoigner de la culture scandinave

Au fil de sa déambulation, le visiteur pourra aussi découvrir une série d'objets archéologiques datant du VIII^e au XI^e siècles et qui sont parvenus jusqu'à nous. Au cœur de ces trésors se distinguent les épées, emblèmes de l'ère viking, symboles de pouvoir et de statut social autant que redoutables armes de guerre. L'exigence de matériaux de valeur et le savoir-faire d'artisans spécialisés leur confèrent une place de choix parmi ces reliques.

Ces lames, souvent offertes en cadeau, étaient des possessions inestimables pour leurs rares et chanceux propriétaires.

Aux côtés de épées et couteaux se trouvent également des couteaux ou des têtes de hache -fierté des guerriers vikings -, des objets du quotidien comme des clés, épingles et bijoux, ou encore des artefacts religieux.

Tous témoignent du délicat travail d'orfèvrerie et de la maîtrise des techniques de ferronneries du peuple scandinave et offrent au spectateur un voyage dans le temps ainsi qu'une exploration des us et coutumes de l'époque.





Cités Immersives

L'histoire de France. Une expérience immersive

Le manifeste

La France, terre d'histoire, riche de son patrimoine et de ses épopées, est une destination culturelle et patrimoniale unique au monde : portant en elles les trésors du passé, chaque région, chaque ville racontent des histoires familières. Pourtant, une grande partie de ces récits demeurent méconnus du grand public. Cités Immersives naît de la volonté de redonner vie à l'histoire de France par le prisme de ses héros et traditions régionales, afin de les rendre accessibles au plus grand nombre.

Le projet de Cités Immersives repose sur une invitation à plonger au cœur de l'Histoire, à ressentir, à vivre et à comprendre les éléments et les cultures qui ont façonné l'identité des territoires. Chaque Cité Immersive est une fenêtre sur un pan de notre patrimoine, un pont entre le passé et le présent, et une promesse de resserrer les liens entre les curieux et les érudits, entre les générations, et entre l'ensemble des acteurs de la société.

À l'échelle nationale, Cités Immersives se développe en collaboration étroite avec les acteurs locaux, respectant et valorisant le patrimoine unique de chaque région. En reconnectant les individus avec leur histoire, Cités Immersives souhaite tisser des liens plus solides au sein d'un récit commun, renforcer notre envie de vivre-ensemble, et nourrir notre curiosité collective.

Cités Immersives témoigne de la grandeur d'esprit de nos prédécesseurs afin de réunir un vaste collectif d'énergies autour d'un territoire et de récits communs, de dépasser les dissensions pour transmettre l'amour de l'histoire de France. En un mot : utiliser le pouvoir de l'immersion et des nouvelles technologies pour raconter l'Histoire avec rigueur, passion, et poésie.

L'expérience visiteur riche et innovante

L'innovation est au cœur des Cités Immersives, offrant une expérience à la fois sensorielle, narrative, pédagogique et ludique.

Cette initiative audacieuse s'adresse à un public large et familial, invité à s'approprier l'histoire et à devenir acteur de son propre voyage à travers le temps. Le visiteur déambule librement dans de vastes espaces conçus à l'aide de technologies de pointe, immergé dans une scénographie inspirée des théâtres et des *escape games*. Dans chaque Cité Immersive, l'entrée constitue un espace d'accueil imposant, doublé d'un sas, qui dirige vers un portail spatio-temporel, prélude à une aventure immersive.

La visite continue dans un Espace découverte, première étape pédagogique de ce périple temporel. Offrant aux visiteurs une immersion profonde dans le contexte historique et culturel de l'époque mis en lumière, cet espace vaste, méticuleusement conçu, fusionne éléments patrimoniaux et décors historiques. Des dispositifs innovants côtoient des objets de collection soigneusement préservés et des panneaux explicatifs détaillés. Cette première étape, riche en enseignements, pose les jalons de l'aventure, permettant à chacun de s'immerger avec émerveillement.

Après cette expérience initiatique, l'aventure culmine dans la Salle des Rêves, où les frontières entre réalité et fiction se confondent. Le visiteur est enveloppé par des projections murales et au plafond, amplifiées par une immersion sonore, révélant des détails d'œuvres d'art, des animations 3D et 2D, et des récits historiques narrés par une voix emblématique. Entrecoupés de moments de contemplation, des spectacles immersifs, d'une durée d'environ 5 minutes chacun, évoquent de manière saisissante les épisodes clés de l'histoire.

L'ambition à l'échelle nationale

Cités Immersives a l'ambition de concevoir, produire et exploiter un réseau d'espaces culturels immersifs à la découverte de l'histoire de France et de son patrimoine local. Entreprise pionnière dans la création d'expériences alliant histoire et technologie, Cités Immersives invite à partager des moments inoubliables.

Afin de valoriser les territoires et déconcentrer l'offre culturelle, le projet des Cités Immersives se développe avec l'ambition d'ouvrir une dizaine d'espaces et de pouvoir faire voyager les contenus d'une Cité à l'autre, pour offrir un véritable Tour de France du patrimoine local.

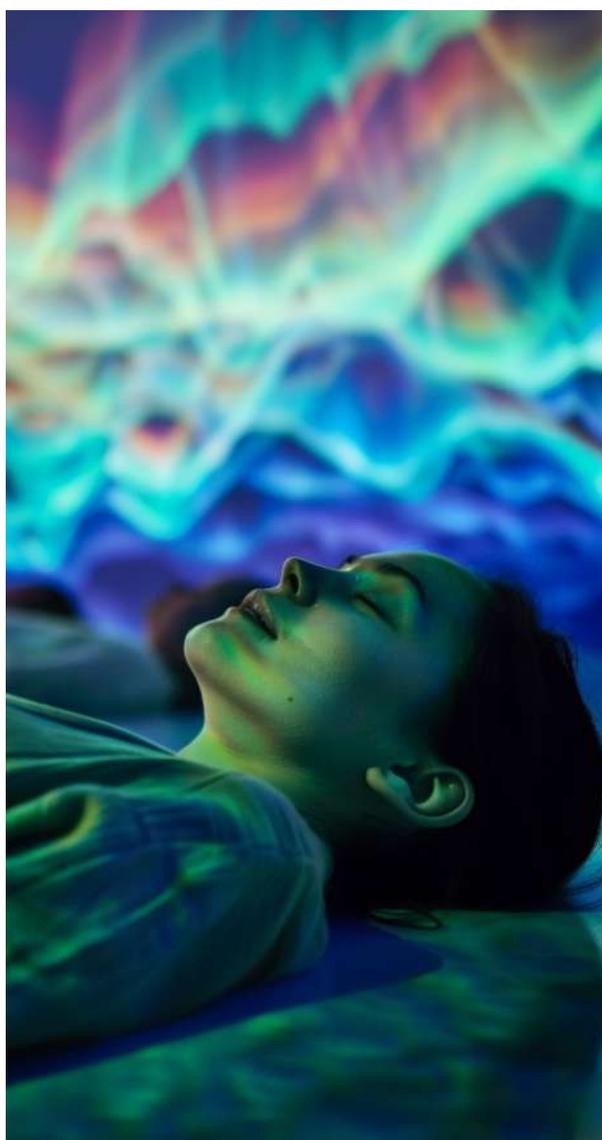
Sur un espace d'environ 1000m², chaque Cité Immersive met en scène une thématique locale afin de de la faire vivre au plus grand nombre. Chaque Cité Immersive a ainsi vocation à devenir lieu de vie et de culture, proposant des contenus sans cesse renouvelés, évènements et manifestations culturelles, afin d'encourager le plus large public à s'approprier l'Histoire.

En complément de la Cité Immersive Viking de Rouen, plusieurs projets sont en développement avancé, avec un fort soutien local et des lieux identifiés.

Les thématiques sont aussi larges que l'est la richesse culturelle française, qui, loin d'être figée, s'est construite à travers les siècles - riches de ses influences - et a nourri l'âme créative du monde, via ses traditions, légendes, ainsi que ses héros, artistes, créateurs, écrivains ...

Ces aventures amèneront prochainement le public sur les plages du débarquement, dans les palais des Reines du Moyen-Âge, au cœur de la créativité des premiers cinéastes, ou encore sur les traces de l'histoire indépendantiste corse.

Le projet des Cités Immersives se développe avec l'ambition d'ouvrir une dizaine d'espaces et de pouvoir faire voyager les contenus d'une Cité à l'autre, pour offrir un véritable Tour de France du patrimoine local.



Rapprocher l'Histoire du plus grand nombre

Valoriser le patrimoine régional et transmettre un récit commun

La volonté de transmettre l'amour de l'Histoire, trame discrète qui unit les destinées, éclaire les choix et fortifie le récit commun, est au cœur du projet de Cités Immersives.

Face au défi actuel de la concentration des offres culturelles principalement dans les grandes métropoles, Cités Immersives ambitionne de déconcentrer l'offre culturelle. Car chaque région est un écrin renfermant son propre patrimoine et une histoire singulière. Le projet s'inscrit donc dans une démarche de valorisation des patrimoines régionaux, prenant en exemple des villes telles que Rouen, dont la riche histoire mérite non seulement d'être préservé, mais aussi d'être un motif de fierté pour ses habitants.

Dans cette démarche, le projet propose une expérience accessible à tous. En fusionnant divertissement et patrimoine, l'initiative vise à toucher un large éventail de visiteurs. Et afin que cette expérience soit ouverte au plus grand nombre, une politique tarifaire accessible sera établie, et des offres spéciales créées pour les établissements scolaires.

Pour chacun de ses espaces, Cités Immersives ambitionne d'accueillir une diversité de visiteurs : le public local et régional, mais également national et international, afin de mettre en lumière le patrimoine français.

Pour ancrer ce projet dans la vie de chaque ville, une riche programmation d'événements sera proposée toute l'année : manifestations culturelles, concerts, événements privés... Ces rassemblements transformeront les Cités Immersives non seulement en un espace de mémoire et d'apprentissage, mais aussi en un lieu vibrant au cœur de la vie de chaque ville.

Des actions d'engagement social

Chaque Cité Immersive développera une politique RSE ambitieuse. C'est l'association Histoire en Mouvement qui portera ce volet indispensable du projet.

L'association Histoire en Mouvement : un engagement pour l'inclusion des publics empêchés

Histoire en Mouvement œuvre à la démocratisation culturelle en soutenant l'accessibilité dans les lieux patrimoniaux de la région Normandie, et plus particulièrement à Rouen.

Des mesures d'impacts concrètes seront mises en place pour organiser des sorties culturelles adaptées. Cela inclut l'achat de billets pour des expériences culturelles, la présence de médiateurs et d'éducateurs spécialisés, et la prise en charge de la logistique par l'association. L'objectif est de travailler avec des professionnels spécialement formés pour accueillir des publics issus de milieux sociaux défavorisés ou éloignés de la culture (situations carcérales, hôpitaux, élèves issus de QPV – quartiers prioritaires de la ville - et Rep+ - Réseaux d'Éducation Prioritaire).

L'association souhaite créer un environnement inclusif où chacun, quelle que soit sa situation, peut pleinement profiter des richesses culturelles.

Ces sorties culturelles incluront notamment les principaux musées de la ville de Rouen, les monuments historiques, mais aussi des approches plus ludiques, notamment à la Cité Immersive Viking, dans le fameux Drakkar *Rollon*, ou des *escapes games* historiques.

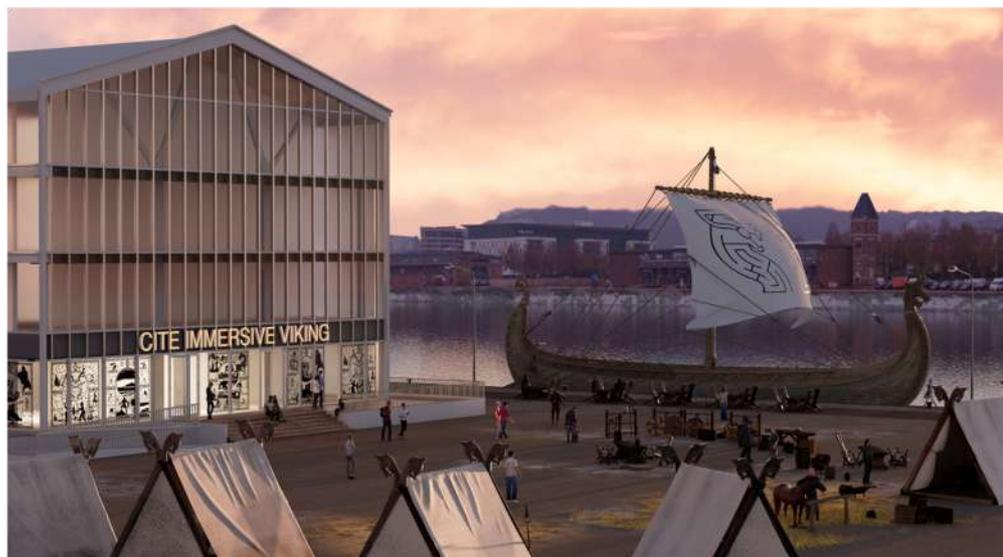


Pack médias

Visuels disponibles pour les médias

A retrouver dans le pack médias Cités Immersives

<https://bit.ly/3xouyoY>

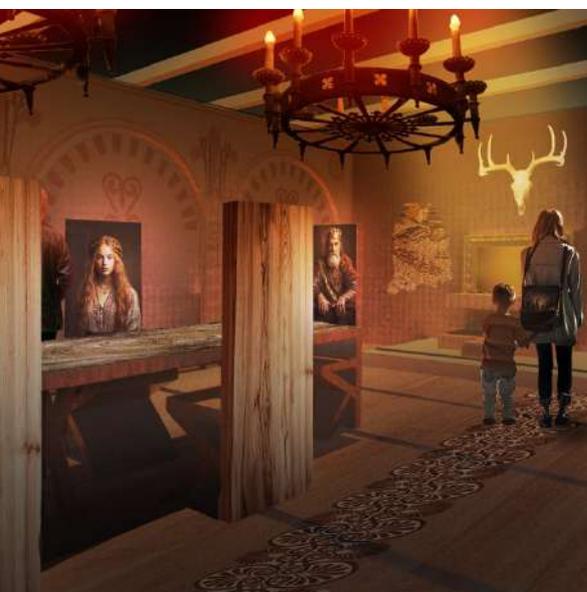


Légendes & crédits : Visuels de cette page

Vue de préfiguration de la Cité Immersive Viking © Cités Immersives, Benoît Camus

Visuels disponibles pour les médias

A retrouver dans le pack médias Cités Immersives
<https://bit.ly/3xouyoY>



Légendes & crédits : Visuels crédités (salle des rêves)
Vue de préfiguration de la Cité Immersive Viking © Cités Immersives, Benoit Camus
Vue de préfiguration de la Cité Immersive Viking © Cités Immersives, Sophie Liger

Visuels disponibles pour les médias

A retrouver dans le pack médias Cités Immersives
<https://bit.ly/3xouyoY>



Jean Vergès
Fondateur et Président



Anthony Samama
Co-fondateur et Directeur Général



De gauche à droite : Jean Vergès, Lohengrin Mellet,
Caroline Brun-Moyne, Anthony Samama, Sophie Liger,
Luce Labert, Ludovic Garnier, Elizabeth Yardeni



Sophie Liger
Scénographe



Ludovic Garnier
Directeur d'établissement

Légendes & crédits : Visuels crédités
Portraits et portrait d'équipe © Cités Immersives, Ana-Maria Miranda

Informations pratiques

Cité Immersive Viking

Hangar 105 bis
105 Allée François Mitterrand
76100 Rouen

Ouverture le 15 juin 2024

Ouverture de la billetterie le 13 avril 2024,
accessible sur le site viking.cites-immersives.fr

Billetterie

Plein tarif : 14,90€

Tarif réduit : 12,90€

Plus d'informations :

<https://linktr.ee/cites-immersives>

Contact médias

Armance Communication

Romain Mangion – Anne Rousseau
citesimmersives@armance.co
+33 1 40 57 00 00