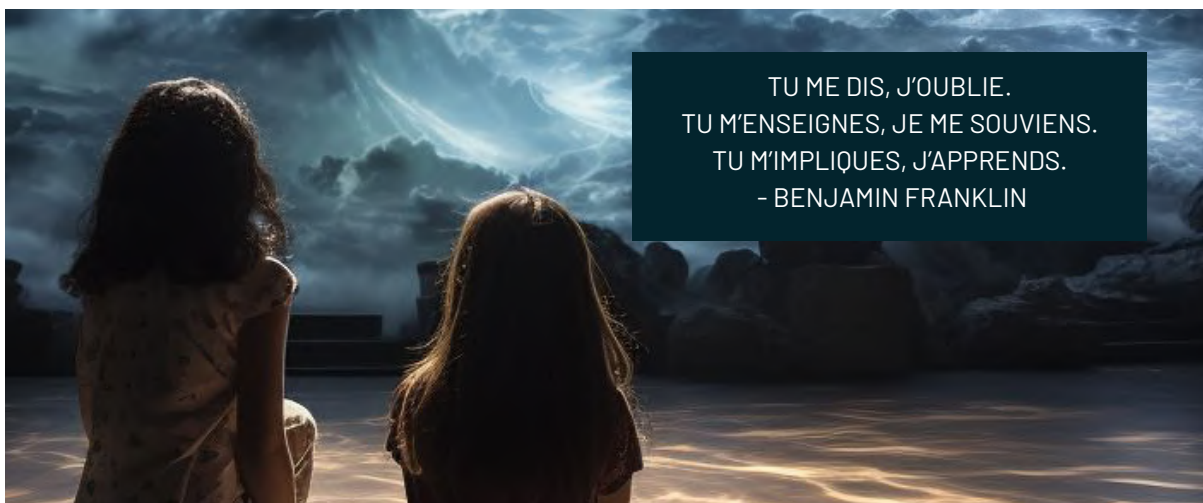




DOSSIER PEDAGOGIQUE



TU ME DIS, J'OUBLIE.
TU M'ENSEIGNES, JE ME SOUVIENS.
TU M'IMPLIQUES, J'APPRENDS.
- BENJAMIN FRANKLIN

MANIFESTE

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 les territoires. Chaque lieu est une fenêtre sur un pan de notre patrimoine, un pont entre passé et 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.

Conçu à l'attention du corps enseignant et du personnel encadrant, ce dossier se veut un outil d'accompagnement du public scolaire dans la découverte et l'exploration de la thématique traitée par la Cité Immersive Viking.

En adoptant une approche pédagogique, il offre une mise en contexte historique, artistique et culturelle des différentes salles du parcours, tout en proposant des pistes de réflexion. Ce contenu, développé en partenariat et validé par un comité d'historiens, garantit une rigueur scientifique irréprochable.

Son objectif est d'encourager les professionnels de l'éducation à intégrer ces contenus dans leurs programmes d'enseignement. En outre, ce dossier fournit également des ressources complémentaires pour permettre d'approfondir les thématiques.

Notre comité historique



Notre expertise scientifique au service de l'éducation.

L'entièreté du contenu pédagogique de la Cité Immersive Viking est placée sous la direction scientifique de Vincent Samson, historien médiéviste et spécialiste de la civilisation scandinave ancienne.

C'est avec rigueur et passion qu'il a supervisé la création de notre parcours immersif et de ce dossier pédagogique afin d'offrir une approche fidèle et captivante de l'histoire des vikings et de la fondation de la Normandie.



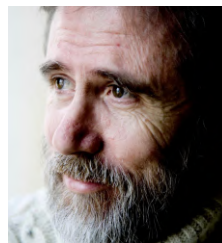
Alessia Bauer



Christophe Maneuvrier



François Neveux



Jean Renaud



Gaïa Perraut



Lucie Malbos



Pierre-Brice Stahl



Pierre Bauduin



Victor Barabino



Elisabeth Ridel-Granger

SOMMAIRE

01 **Découvrir le concept**

*La thématique viking
Une expérience historique immersive*

02 **Contexte historique**

*La France aux VIIIe et IXe siècles
Le commencement du phénomène viking
Qu'est-ce qu'un viking ?*

03 **Le contenu pédagogique**

*Tous des barbares ?
Derrière le cliché du viking
Les coutumes et les croyances préchrétiennes scandinaves
La rencontre des mondes francs et scandinaves
Le comte de Rouen
La réception de l'âge viking dans la culture populaire*

04 **Ressources complémentaires**

*Lexique
Exercices
Bibliographie à destination des professeurs*

05 **Le parcours**

DÉCOUVRIR LE CONCEPT

La thématique des vikings

La Cité Immersive Viking retrace une époque allant du VIII^e au XII^e siècle, en se focalisant sur la vie de Rollon, chef viking originaire de Scandinavie devenu fondateur de la Normandie.

Au travers de cette figure, nous proposons de faire découvrir tout le processus historique du phénomène viking, allant des attaques à l'intégration de ces hommes et de ces femmes dans une ère culturelle franque et chrétienne. De cette rencontre naît la Normandie, l'un des duchés les plus puissants de l'Occident médiéval.

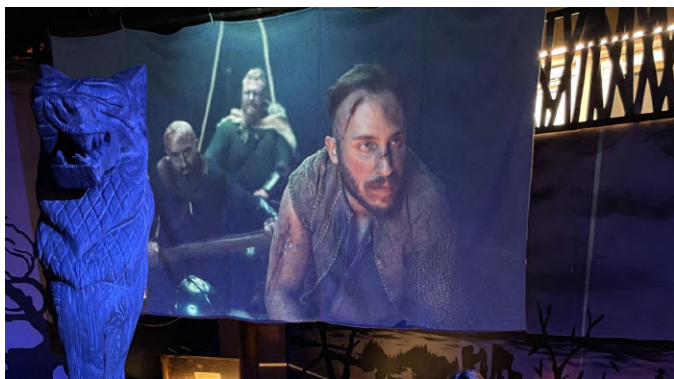
En suivant le parcours, les élèves constatent que, loin de l'image barbare souvent véhiculée, le viking est un personnage fascinant, héritier d'une grande culture riche et complexe, sculptée autour des valeurs de courage et d'exploration, et insufflée dans la Normandie.



Eivor navigant, falaise d'Etretat, Extrait du jeu Assassin's Creed Valhalla, © Ubisoft

Une expérience historique immersive

La Cité Immersive Viking offre à ses visiteurs une expérience de visite à plusieurs niveaux.



L'expérience narrative

- Récit narratif à travers divers dispositifs
- Personnages inspirés de figures historiques
- Présentation d'artefacts archéologiques



L'expérience sensorielle

- Immersion à 360°
- Vidéo mapping
- Ambiances sonores



L'expérience pédagogique

- Écrans interactifs
- Pastilles vidéo explicatives présentés par Nota Bene
- Dispositifs de médiation



L'expérience ludique

- Jeux et énigmes
- Trappes et cachettes
- Activités manuelles
- Trône Photocall

Cité Immersive Viking © David-Morganti

CONTEXTE HISTORIQUE



La France aux VIIIe et IXe siècles

Aux VIIIe et IXe siècles, le territoire de la France actuelle est alors principalement sous le contrôle des Francs. En 751, Pépin le Bref fonde la dynastie carolingienne. Son fils, Charlemagne, élargit considérablement le territoire franc pour créer l'Empire carolingien. À sa mort, son empire est divisé entre ses fils selon le traité de Verdun en 843. La Francie occidentale devient progressivement connue sous le nom de royaume de France, consolidant son territoire et son pouvoir. Le IXe siècle est marqué par les invasions vikings et par des troubles politiques internes. Dans ce dossier pédagogique, la Francie occidentale sera également désignée sous le terme de 'France'.

Le commencement du phénomène viking

Traditionnellement, le phénomène viking débute avec l'attaque de l'abbaye anglaise de Lindisfarne, en 793. Si d'autres raids ont sûrement eu lieu auparavant, il est le premier raid renseigné dans les sources écrites conservées, mais surtout celui qui a le plus choqué l'Occident, du fait de la violente attaque d'un lieu sacré par des païens. Les assauts vikings sont caractérisés par leur rapidité et leur brutalité : ils prennent la forme d'attaques éclairs qui leur permettent de piller et de détruire des cibles situées sur les côtes, comme des églises, des monastères ou des comptoirs commerciaux, pour s'emparer de richesses et ravir des individus pour le commerce d'esclaves, avant de s'échapper rapidement par la mer.

Les vikings ont ainsi semé la terreur pendant plus de deux siècles le long des côtes de l'Europe, de l'Angleterre à l'Irlande, de la France à l'Espagne, et même jusqu'en Italie et dans le bassin méditerranéen.

Qu'est-ce qu'un "viking" ?

Le terme "viking" englobe plusieurs activités comme le commerce, la guerre, la piraterie, l'exploration ou la colonisation. Ainsi, un viking est un Scandinave qui entreprend l'une ou plusieurs de ces activités, selon les opportunités qui se présentent à lui. Leurs contemporains francs les appellent *Nortmanni* (hommes du Nord), *Dani* (danois), *pirati* (pirates) ou encore *pagani* (païens). L'usage du terme a évolué de manière à désigner la période correspondant au phénomène des raids vikings, "l'âge viking", et de manière abusive, les populations de cette époque qui vivent ou proviennent de Scandinavie.

LE CONTENU PÉDAGOGIQUE

Tous barbares ?

Les premiers raids sur le territoire franc

799 marque la première attaque viking en Aquitaine : le monastère de l'île de Noirmoutier est saccagé et pillé. C'est le début de près de deux siècles d'assauts vikings en terres franques. Pour contrer cette menace croissante, Charlemagne ordonne en 800 la mise en place de défenses côtières, érigeant des forteresses aux points stratégiques de l'embouchure du Rhin et organisant une marine.

Malgré les efforts déployés, des incursions ou tentatives sont rapportées dans diverses régions de l'empire. Dès 830, les conflits politiques internes au sujet du partage de l'empire entre ses héritiers, déclenchent une guerre civile, affaiblissant considérablement la défense des frontières et ouvrant la voie à de nouveaux raids.

L'intensification des raids

Les Scandinaves s'installent dans la vallée de la Seine ou en Aquitaine et commencent à remonter les fleuves pour pénétrer plus profondément dans le territoire. Les rapports historiques font état d'attaques menées par des dizaines, voire des centaines de navires. Les vikings dévastent la vallée de la Seine, l'Aquitaine, la Bretagne, la vallée de la Loire, remontent la Garonne. Puis Rouen, Nantes, Toulouse, Angers, Poitiers, Bordeaux, Orléans, Chartres ou encore Paris sont pillés.

Avec de grandes difficultés, les dirigeants francs cherchent à endiguer le phénomène via des mobilisations militaires ou des paiements de tributs. Pourtant, ces incursions s'intensifient jusqu'à la fin du IXe siècle, où les Scandinaves commencent à être repoussés par les Francs.

Page suivante : Carte des invasions vikings dans le monde franc, VIIIe-Xe siècles, Cité Immersive Viking



Tous barbares ?



Le sac de l'Abbaye de Jumièges (841)

Fondée au VII^{ème} siècle, l'abbaye de Jumièges constitue un centre culturel important de Neustrie au cours du Haut Moyen Âge. En 841, l'abbaye est incendiée et pillée par les vikings, qui s'enfuient avec de nombreuses richesses volées au monastère. Après l'exil des moines, les ruines de l'abbaye restèrent abandonnées durant près d'un siècle, jusqu'au retour des religieux en 930-940, sous l'impulsion des Rollonides.



Le siège de Paris (885-887)

En novembre 885, les vikings débarquent sur l'île de la Cité. Eudes, comte de Paris et futur roi des Francs, dirige les défenses. L'empereur Charles le Gros se présente devant Paris à l'automne 886, et entame des négociations pour le départ des vikings. Ces derniers acceptent de partir moyennant un tribut, livré en mars de l'année suivante, ainsi que l'autorisation de piller la Bourgogne. Mis à mal de par son attitude envers les vikings, l'empereur est déposé en 887, symbolisant ainsi la fin de l'empire carolingien.

Extrait des films « Frère Carloman », et « Mère Cunegonde », réalisateur Alban Vian, 2024, Cité Immersive Viking

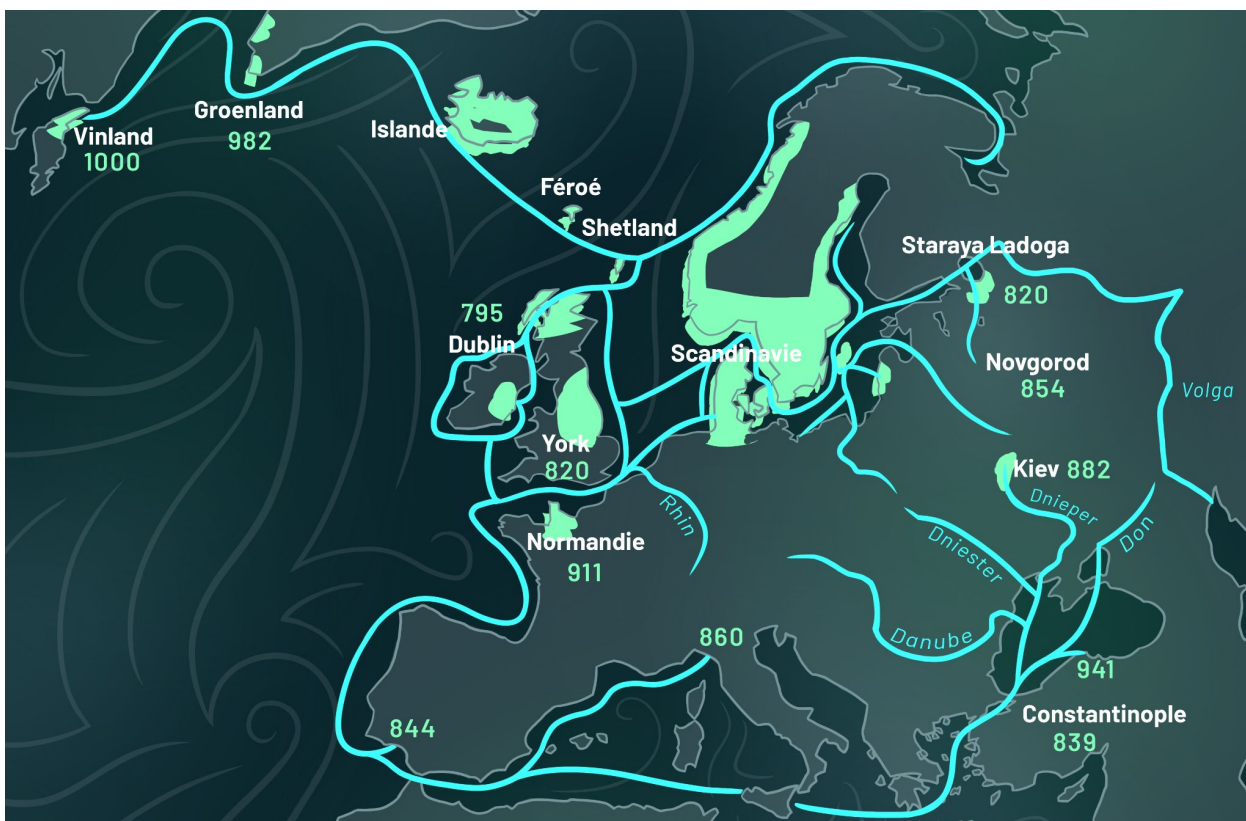
Derrière le cliché du viking

Les sociétés scandinaves à l'âge viking

Les Scandinaves partagent une langue, des coutumes religieuses et une culture commune, bien que des différences régionales existent. Ce sont des populations sédentaires qui vivent majoritairement de la pêche et de l'agriculture, mais aussi du commerce. Ils commercent autant avec les populations sames et finnoises, que les Anglais, les Celtes, les Francs, les Slaves, les Baltes et les Arabes. Ainsi, plusieurs comptoirs commerciaux importants se développent comme Kaupang en Norvège, Birka en Suède, Ribe et Haithabu au Danemark. Les Scandinaves y vendent des fourrures, des peaux et de l'ivoire de morse en provenance de l'extrême nord de l'Europe ; de l'ambre récoltée en Baltique ; mais aussi des esclaves, majoritairement celtes ou slaves, achetés lors d'expéditions ou ravis lors d'actes de piraterie, et vendus au sein de l'Empire carolingien, à Byzance ou dans le monde arabe.

Les Scandinaves s'établissent dans tout l'Occident, si bien que les chercheurs contemporains parlent de "diaspora viking" : fondant de nouvelles principautés comme le Danelaw en Angleterre, la Rus' de Kiev en Ukraine, ou encore la Normandie en France. Ils ont colonisé de nouveaux territoires, tels que les Féroé, l'Islande, le Groenland et Vinland; ailleurs, ils ont partagé le pouvoir avec les populations locales, comme à Dublin en Irlande ou dans les archipels écossais.

Carte de la diaspora viking, Cité Immersive Viking



Derrière le cliché du viking

Les arts scandinaves

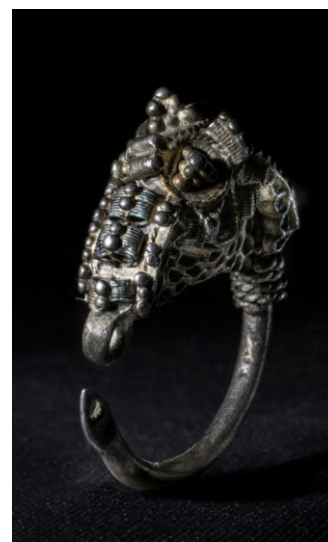
L'art scandinave privilégie la représentation stylisée et abstraite au moyen d'entrelacs, représentant principalement des motifs zoomorphes ou végétaux, et figurant parfois des humains. Certaines scènes semblent directement inspirées de la mythologie ou témoignent d'une influence chrétienne. L'art de l'âge viking s'est également enrichi au contact d'autres cultures artistiques, celte, anglo-saxonne, franque et byzantine.

La coutume des pierres runiques illustre la pluralité des arts scandinaves. Commanditées pour commémorer un défunt, elles témoignent également du syncrétisme religieux qui s'est développé durant le processus de christianisation. Esthétiquement, leur style a aussi évolué au fil du temps, passant de simples épigraphies à des intégrations iconographiques, et présente des variations régionales. Elles sont parmi les seuls supports témoignant de l'usage de l'alphabet runique.

Enfin, la poésie. Elle est pratiquée par les scaldes, des poètes rattachés à la suite d'un roi ou d'un chef, chargés de louer ce dernier en relatant ses hauts faits. C'est une poésie très rythmique, composée à partir d'un lexique complexe avec de nombreuses figures de style. Sa compréhension, comme son usage, étaient limités à une élite sociale et intellectuelle.

Les sources révèlent que certaines femmes ont pu contribuer à l'enrichissement et la diffusion de l'art, tant par le rôle de poétesses que de commanditaires de pierres runiques et de bijoux.

Artefacts archéologiques de la collection Cité Immersive Viking (de gauche à droite : bague en argent, bracelet zoomorphe en bronze, boucle d'oreille filigranée en argent)



Les coutumes & les croyances préchrétiennes scandinaves

Ce que nous en savons

Nous ne connaissons que peu de choses sur les pratiques et les croyances des Scandinaves préchrétiens. Les sociétés scandinaves sont principalement basées sur la tradition orale, et les sources écrites contemporaines sont rares, la plupart de celles conservées ayant été produites après la christianisation de la Scandinavie, limitant ainsi leur fiabilité en tant que témoignages historiques.

Toutefois, les textes législatifs postérieurs à l'âge viking permettent d'attester de la survivance de plusieurs pratiques préchrétiennes, comme la pratique de la divination, la vénération des cairns et des tertres, la vénération de la nature et des animaux, l'érection de piliers de bois ou la réalisation de sacrifices.

L'étude de plusieurs sépultures féminines suggère le rôle religieux important de certaines femmes, interprété comme étant celui de la *völva*, une prophétesse énigmatique, possiblement une chamane.

Enfin, la toponymie théophore révèle l'importance du culte de certaines divinités, particulièrement celles associées à la fertilité telles que Freyja, et même Thor, qui était au départ vraisemblablement un dieu de la fertilité. Le culte des divinités connaît des variations régionales et de classe sociale : on observe par exemple à plusieurs reprises des manifestations du culte d'Odin à proximité des centres de pouvoir et militaires.

Extrait du film « Gudrun, la Volva », réalisateur Alban Vian, 2024, Cité Immersive Viking



La mythologie scandinave

Les histoires des dieux et des héros de la mythologie scandinave nous sont connues principalement à travers des récits, transmis par la tradition orale et compilés au XIII^e siècle en Islande. Ces mythes ont été enrichis en s'appuyant sur les mythologies gréco-romaine et adaptés sous une forme christianisée.

La mythologie scandinave, telle que nous la connaissons, constitue en réalité un imaginaire mythologique réinterprété, et ne peut être considérée comme le reflet des croyances ou des coutumes des Scandinaves de l'âge viking.

L'univers serait réparti en neuf royaumes, chacun porté par les branches et les racines d'Yggdrasil, l'arbre monde. Parmi ces neuf mondes se trouvent Asgard, le monde des dieux, Midgard, le monde des humains, et Jötunheim, le monde des géants.

Les mythes relatent plusieurs aventures des dieux, comme la création de la poésie, le vol du marteau de Thor, le meurtre de Baldur, ou encore le Ragnarök, la fin du monde. Parmi la pluralité de divinités scandinaves, les élèves pourront croiser durant le parcours des représentations d'Odin, Thor et Freyja.

Bifrost menant à Asgard avec Yggdrasil en arrière-plan, Extrait du jeu Assassin's Creed Valhalla, © Ubisoft



Odin

Odin nous est présenté comme le patriarche des dieux scandinaves. **Patron de la guerre et de la magie, à la fois associé à la sagesse, la connaissance et la fourberie, et créateur de l'art poétique.** Odin est une divinité complexe qui interfère à de nombreuses reprises dans le monde des humains, et surtout dans les affaires des puissants. Ses corbeaux, Hugin et Munin, veillent sur les neuf royaumes et lui rapportent leurs observations, tandis que ses loups, Geri et Freki, montent la garde au Valhalla. Odin commande aux valkyries qui sondent les champs de bataille afin de choisir parmi les âmes, les plus valeureux guerriers tombés, afin qu'ils puissent combattre à ses côtés lors du Ragnarök.



Thor



Thor est le fils d'Odin et de Jord, divinité incarnant la Terre. Dieu guerrier, comme son père, **il commande au tonnerre, à la foudre et à l'orage.** Il possède plusieurs attributs qui font de lui un redoutable guerrier : une ceinture et des gants de fer qui lui donnent une force inégalée et son très fameux marteau de guerre, Mjöllnir qui, une fois lancé, lui revient toujours dans la main. Dans de nombreux mythes, Thor affronte et terrasse des géants pour protéger Asgard et Midgard.

Freyja

Freyja est **la déesse de la fertilité, de l'amour et de la beauté**, mais son influence est plus vaste. Elle partage avec Odin le **patronage de la magie**, étant reconnue comme celle qui lui aurait enseigné l'art divinatoire, et est également **associée à la guerre**. En effet, elle reçoit une part des âmes des guerriers tombés au combat, ce qui lui confère parfois le titre de première valkyrie. Freyja est parfois confondue avec Frigg, l'épouse d'Odin, car elles partagent plusieurs attributs communs: le collier des Brisingar, qui a le pouvoir de garantir la victoire à l'armée soutenue par la déesse ; ainsi qu'un manteau permettant de se changer en oiseau. De par sa grande beauté, Freyja est souvent au centre de conflits entre les dieux et les géants, ces derniers cherchant à l'enlever pour l'épouser.



La rencontre des mondes franc & scandinave

Des intérêts politiques et religieux

Les sociétés scandinaves et le monde franc entretiennent des relations établies, caractérisées par des échanges commerciaux fréquents et des contacts politiques. Certains voient l'émergence du phénomène viking comme une réaction aux politiques expansionniste et évangélisatrice de Charlemagne : en conquérant la Saxe et approchant des frontières danoises, il crée des tensions avec les dirigeants danois qui perdureront jusqu'en 840.

Afin d'endiguer le problème viking croissant, le pouvoir franc tente de nouvelles stratégies, y compris l'achat des services de certains chefs vikings pour contrer d'autres raids. Ces alliances, souvent fragiles, révèlent le nouvel impact des Scandinaves dans les politiques franques. A partir de 850, Charles le Chauve cède des territoires près de la Seine à des chefs vikings dans l'espoir d'endiguer leurs attaques incessantes, mais sans succès.

Les liens politiques entre les mondes franc et scandinave sont également influencés par des considérations religieuses. Dès le début de l'ère viking, dans les cercles du pouvoir, le christianisme est rapidement adopté et utilisé comme un outil politique pour légitimer et faciliter la centralisation des royaumes, surtout au Danemark et en Norvège. La conversion de la Scandinavie est également le théâtre de rivalités entre les Églises anglaise, germanique et byzantine. A partir du Xe siècle, la conversion des vikings établis sur les terres franques apparaît comme une possible résolution au problème des incursions.

Siège de Paris, Extrait du jeu Assassin's Creed Valhalla, © Ubisoft



La rencontre des mondes franc & scandinave

Une date charnière : 911 et le traité de Saint-Clair-Sur-Epte

Durant l'été 911, l'armée viking assiège Chartres. Face à cette menace, Robert, marquis de Neustrie et futur roi des Francs, forme une alliance avec Richard, duc de Bourgogne, et Ebles, comte de Poitiers. Ensemble, ils repoussent les vikings de la ville le 20 juillet 911.

Pour mettre fin aux incursions répétées, Charles le Simple entame des négociations avec Rollon. Ces pourparlers aboutissent au "traité de Saint-Clair-sur-Epte", considéré plus tard comme l'acte fondateur de la Normandie. Charles cède à Rollon le territoire compris entre l'Epte et la mer. Bien qu'aucune version écrite du traité ne nous soit parvenue, il est mentionné dans une charte royale de 918 ainsi que par Dudon de Saint-Quentin, chroniqueur normand, au XIe siècle.

Rollon reçoit la Normandie en pleine propriété et de manière héréditaire. En devenant le nouveau détenteur du comté de Rouen, il est le seul chef normand reconnu par l'autorité franque. Rollon obtient cette reconnaissance en échange de sa loyauté envers Charles le Simple : il s'engage à défendre le royaume franc et à en adopter la foi et les coutumes. En 912, lui et ses hommes se font baptiser.

Extrait du film « Baptême de Rollon », réalisateur Alban Vian, 2024, Cité Immersive Viking



Le comté de Rouen

Le comté de Rouen sous l'autorité de Rollon (911 à 933)

Un des devoirs du comte est de protéger les églises, nommer des évêques et gérer les patrimoines monastiques. Il contrôle également la fiscalité, bat la monnaie, et assure la sécurité du territoire. Adoptant le modèle politique franc, Rollon maintient tout de même un héritage scandinave notamment à travers le droit. La paix publique est primordiale, ainsi il aurait instauré une politique d'harmonie entre les Scandinaves, les autochtones et les étrangers. Il promulgue des lois, telles que la punition des voleurs par pendaison, interdit le rapatriement des outils agricoles à domicile, et instaure un partage des terres en cadastre.

Sous le règne de Rollon, la Normandie s'étend progressivement sur les territoires de l'archevêque de Rouen. En 924, Rollon obtient les diocèses de Bayeux et de Sées du roi Raoul. Comme il l'avait promis au roi Charles le Simple, aucune flotte viking ne put atteindre le cœur du royaume franc, malgré quelques menaces venues de Bretagne.

Carte de la Normandie 911-933.



Le comté de Rouen

Les Rollonides

Rollon est à l'origine de ce qui deviendra la dynastie des "Rollonides" aussi connue sous le nom de la "Maison de Normandie". Parmi les descendants de Rollon se trouve notamment le fameux Guillaume le conquérant (†1087), duc des Normands et roi d'Angleterre, son arrière-arrière-arrière-petit-fils. La dynastie s'achève avec Mathilde l'Emperesse (†1167), impératrice du Saint Empire romain germanique, ayant revendiqué le trône anglais. De l'union de Rollon et de Poppa de Bayeux naissent deux enfants : Guillaume, vers 904/905, et Gerloc/Adèle de Normandie, en 912.

Extrait du film « Le banquet », réalisateur Alban Vian, 2024, Cité Immersive Viking



Guillaume Longue épée

On estime que, vers 932, Rollon, n'étant plus en mesure de gouverner, transmet l'autorité à son fils. Guillaume étend son emprise territoriale sur les terres du Cotentin et de l'Avranchin. Par la suite de son règne, le comté se développe et gagne en puissance, devenant un acteur stratégique dans les politiques du nord du royaume franc. En 939, il prête allégeance à l'empereur germanique Otton contre le souverain franc, et interfère dans l'expansion flamande en Picardie. Cela conduit à son assassinat le 17 décembre 942, dans un complot ourdi par Arnoul de Flandre et les princes francs.



Adèle de Normandie

Gerloc devient comtesse de Poitiers puis duchesse d'Aquitaine de par son mariage avec Guillaume Tête d'étaupe. Lors de son mariage, Gerloc aurait pris le nom d'Adèle. Elle donne naissance à deux enfants dont Adélaïde d'Aquitaine, future épouse du roi des Francs, Hugues Capet. Nous disposons de très peu de sources sur la vie d'Adèle, à l'exception d'une qui mentionne sa dévotion chrétienne : elle aurait grandement contribué à la restauration de l'Église en Normandie.



Réception de l'âge viking dans la culture populaire

L'imaginaire lié à l'âge viking n'a cessé d'évoluer comme de passionner. Dès le Moyen Âge tardif et jusqu'à la période moderne, les différents royaumes scandinaves ont cherché à légitimer leur pouvoir en invoquant un passé glorieux hérité des vikings. **L'émergence du mouvement romantique au XIXe siècle a amplifié cette fascination, plaçant la figure du viking et sa mythologie au cœur des littératures et des arts européens.** Par exemple, en France, le célèbre tableau d'Evariste Luminais, intitulé "Les pirates Normands" illustre cette fascination entre barbarie et érotisme, tandis qu'en Allemagne, le succès international de la tétralogie de Richard Wagner en est un témoignage marquant.

L'imaginaire viking a été constamment revisité et réinterprété par la culture populaire au fil du temps. Au cours du XXe siècle, des écrivains tels que J.R.R Tolkien avec son œuvre *Le Seigneur des Anneaux* a profondément influencé le genre du médiéval-fantastique, s'inspirant largement de la mythologie scandinave. Ces influences se sont ensuite propagées dans divers médias, allant des bandes dessinées, des comics, des jeux de rôles, de la littérature, la musique, des films jusqu'aux jeux vidéo, tant dans la culture populaire occidentale que japonaise.

L'intérêt pour l'imaginaire viking connaît un renouveau marqué à partir des années 2010, stimulé par des œuvres telles que les films d'animation *Dragons* (à partir de 2010), les adaptations des comics *Thor* dans l'univers cinématographique de Marvel (à partir de 2011), ainsi que le succès mondial du jeu vidéo *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011) et de la série télévisée *Game of Thrones* (2011-2019). Cet engouement se confirme par les succès de la série *Vikings* (2013-2020) et de son spin-off *Vikings : Valhalla* (depuis 2022), de l'anime japonais *Vinland Saga* (2018-en cours), ou encore le jeu vidéo *Assassin's Creed : Valhalla* (2020) produit par Ubisoft. **Ces adaptations redéfinissent la représentation de l'imaginaire viking pour proposer une vision qui serait plus proche de la réalité historique, malgré des adaptations parfois très libres, façonnant ainsi de nouveaux fantasmes.** La reconstitution historique "viking" connaît également un bel essor à cette période, y compris en France, à l'exemple du parc d'archéologie expérimental Ornavik, à Hérouville-Saint-Clair en Normandie.

En l'espace de quelques décennies, la représentation du viking a évolué considérablement, du barbare ultra-violent portant des casques à cornes à celle d'un guerrier, mais aussi d'un explorateur ou poète. **Le viking est probablement l'une des figures les plus ambivalentes de l'histoire médiévale.**

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES



Lexique

Jarl

Un jarl était un titre utilisé dans les sociétés scandinaves pendant l'ère viking pour désigner un noble ou un chef. Les jarls étaient souvent des chefs de guerre ou des dirigeants de régions importantes, occupant un rang similaire à celui d'un duc.

Vinland

Vinland est le nom donné par les Scandinaves à une région d'Amérique du Nord qu'ils ont explorée, probablement autour de l'actuelle Terre-Neuve au Canada. Le nom "Vinland" suggère la présence de vignes sauvages ou d'un paysage fertile.

Cairns

Les cairns sont des monticules ou des amas de pierres, souvent utilisés comme repères, monuments funéraires ou marqueurs de sentiers. Ils étaient couramment utilisés dans les cultures scandinaves et celtiques.

Tertes

Les tertes sont des monticules de terre ou de pierres, souvent utilisés comme lieux de sépulture ou de cérémonies rituelles. Ils étaient utilisés dans les sociétés nordiques pour enterrer les morts, généralement des personnes de haut rang.

Völva

Une *völva* était une prophétesse, mentionnée dans les sagas et dans les Eddas, qui aurait tenu un rôle important dans les pratiques religieuses préchrétiennes scandinaves. Elle utilisait des rituels et des techniques divinatoires pour prédire l'avenir et était souvent consultée pour obtenir des conseils sur des questions importantes.

Toponymie théophore

La toponymie théophore se réfère à la pratique de nommer des lieux d'après des divinités ou des figures religieuses.

Valkyries

Les valkyries sont des figures mythologiques de la mythologie scandinave. Ce sont des guerrières qui servent Odin, le dieu des dieux, et choisissent les guerriers morts au combat pour les emmener au Valhalla, le lieu de repos des héros défunts.

Ragnarök

Le Ragnarök est un événement prophétique dans la mythologie scandinave qui représente la fin du monde, une série de batailles cataclysmiques et de catastrophes qui conduisent à la destruction des dieux, des géants et de la plupart des êtres vivants. C'est aussi considéré comme le commencement d'un nouveau cycle.

Exercices

1 À vos crayons !

C'est le moment de créer votre propre saga ! En une dizaine de ligne, rédigez votre mythe scandinave en vous inspirant de vos connaissances en mythologie et de ce qui a été vu en cours. Intégrez à votre récit des héros, des animaux mythologiques, des dieux et déesses que vous connaissez. Vous êtes libre d'inventer l'histoire que vous voulez. Au même titre que le sont les sagas, vous êtes aussi libre d'illustrer votre texte comme vous le souhaitez pour y ajouter une plus-value !

2 Dans la peau d'un viking

Imaginez que chaque élève prend part à un *thing* (une assemblée politique) et débat sur un sujet (par exemple, autoriser une expédition viking l'été qui arrive ; résolvez un conflit entre deux clans suite au vol d'un mouton, quelles nouvelles alliances faire etc.) Cet exercice peut être attribué à tous les niveaux avec des questions plus ou moins historiques, ou des gestions politique.

3 Tous dans le même drakkar !

A l'aide de vos connaissances et de ce que vous avez découverts dans le parcours, replacez sur cette carte du monde 6 lieux où sont établis les vikings !



Exercices

4 Dans les pas d'un archéologue

En une courte phrase, dites-nous à quoi peuvent servir ces objets vus dans la Cité Immersive Viking ?



5 Avez-vous bien écouté lors de votre visite ?

- Quel fut l'impact des vikings sur l'Europe politiquement, culturellement, etc. ?
- Un Scandinave, est-il obligatoirement un viking ?
- Avez-vous compris quelle étape de la vie de Rollon est représenté dans la salle de la Paix ? Quel est son impact dans l'histoire de la Normandie ?
- Dans la salle du Trône, écoutez bien le dialogue entre Rollon, Adèle et Guillaume : qu'avez-vous compris du rôle respectif que vont occuper Adèle et Guillaume dans la Normandie ?
- Savez-vous quelle est la capitale du comté de Rouen ?
- Pouvez-vous nous donner des exemples d'artisanat viking que vous avez pu voir au cours de l'exposition ?

Bibliographie à destination des professeurs

Âge viking

Pierre Bauduin, 2019, *Histoire des vikings: des invasions à la diaspora*, Tallendier

Lucie Malbos, 2022, *Le monde viking : Portraits de femmes et d'hommes de l'ancienne Scandinavie*, Tallendier

Anders Winroth, 2018, *Au temps des vikings*, La découverte

Jean Renaud, 2020, *Les Vikings en France*, Ouest France

Mythologie

Pierre-Brice Stahl, 2023, *Dieux et personnages de la mythologie nordique*, Librio

Les Carolingiens

Bruno Dumézil, 2013, *Des Gaulois aux Carolingiens (du Ier au IXe siècle)*, PUF

Geneviève Bühner-Thierry, 2019, *L'Europe carolingienne 714-888*, Armand Collin

Marie-Céline Isaïa, 2014, *Histoire des Carolingiens: VIIIe-Xe siècle*, Points

Les Capétiens

Claude Gauvard, 2013, *Le temps des Capétiens*, PUF

Dominique Barthélemy, 2015, *La France des Capétiens : 978-1214*, Points

Normandie Médiévale

Pierre Bouet, 2020, *Rollon: Le chef viking qui fonda la Normandie*, Tallandier

Pierre Bouet, François Neveux, 2022, *L'épopée des Normands*, Ouest France

Pierre Aubé, 2006, *Les empires normands d'Orient*, Tempus Perrin

Médiévalisme

Martin Aurell, Florian Besson, Justine Breton, Lucie Malbos, 2023, *Les médiévistes face aux médiévalismes*, PU Rennes Collectif, 2023, *Des Vikings et des Normands : imaginaires et représentations*, Ouest France

DÉCOUVRIR LE PARCOURS

Le parcours



Les ruines fumantes

La première salle du parcours, nommée les 'Ruines Fumantes' et introduite par le 'Couloir de l'Effroi', met en scène une France dévastée, au lendemain d'attaques vikings.

Les principales thématiques de cette salle sont explorées par le biais des portraits de personnages qui témoignent de cette violence. La salle des 'Ruines Fumantes' met ainsi en exergue la violence des vikings et flirte avec l'image fantasmée du barbare païen.



Le campement

Inaugurée par le 'Sas des Ornaments', la salle suivante présente un campement scandinave au bord de la Seine, au Xe siècle.

Son objectif est d'élargir la perception des élèves sur les vikings, en présentant une variété de portraits représentant différents métiers et rôles, tant masculins que féminins, au sein des sociétés scandinaves.



La paix

Succédant au Campement, la 'Salle de la Paix' offre une continuité dans le récit de l'intégration des Scandinaves en Normandie.

Si le Campement permet d'aborder cette période de tensions, la 'Salle de la Paix' en présente une résolution sous la forme d'un accord politique, le traité de Saint-Clair-Sur-Epte, et religieux, par le baptême de Rollon.

Le parcours



La Salle du trône

Le parcours se poursuit avec le 'Sas des contes et légendes', où l'on découvre les mythes entourant Rollon, avant d'atteindre le Trône.

Ici, on assiste à une rencontre cruciale où le destin de la Normandie se joue entre Rollon et ses enfants : ce moment marque la fin du règne de Rollon.

La salle propose également des activités ludiques pour approfondir les connaissances du monde scandinave et franc.



La Salle des rêves

La salle des rêves propose une expérience immersive basée sur le videomapping, emmenant les visiteurs dans un voyage captivant et onirique à travers l'histoire des Normands, depuis la vie de Rollon jusqu'à l'établissement des Normands en Sicile (Roger II de Sicile), et bien sûr le règne emblématique de Guillaume le Conquérant, trois générations après Rollon.

Son objectif est de retracer ces grandes étapes qui ont conduit à l'essor et à la prospérité du duché de Normandie.

Informations pratiques

HORAIRES

Le mardi : de 14h30 à 18h30

Du lundi au vendredi : de 10h30 à 18h30

Le week-end : de 10h30 à 19h30

CONTACT et RÉSERVATIONS

gwladysokondo@cites-immersives.fr

Plus d'information sur : <https://viking.cites-immersives.fr/fr/scolaires/>

TARIF PRÉFÉRENTIEL SCOLAIRES

- 8,90 € (au lieu de 9,90€)
- De 0 à 17 ans inclus
- 1 accompagnateur gratuit pour 8 élèves (au-delà, l'accompagnateur est payant au tarif préférentiel de 12,90€ au lieu de 14,90€)

ACCESSIBILITÉ

- Entièrement accessible aux personnes en situation de handicap
- L'accès est gratuit pour l'accompagnateur de la personne en situation de handicap

ADRESSE

Hangar 105 bis
105 bis Allée François Mitterrand
76100 Rouen

VENIR À LA CITÉ IMMERSIVE VIKING NOMADE

En transport en commun :

- Bus : ligne 33 – Arrêt « Hangars »
- Tramway : ligne T4, arrêt « Orléans » ou « Belges »
- Métro : arrêt Joffre Mutualité
- Bateau : Calypso, arrêt « Hangars »
- Train : Gare SNCF Rouen rive droit (1h10 depuis Paris Saint-Lazare)

En voiture :

- Deux parkings disponibles pour les visiteurs : parking des Hangars et Bethencourt
- A proximité immédiate de l'A13 (Sud III) et de l'A150 (Pont Flaubert)

En car :

- Un parking de stationnement pour les autocars à proximité



L'expérience
de l'histoire

VIKING.CITES-IMMERSIVES.FR

GWLADYSOKONDO@CITES-IMMERSIVES.FR