CITÉ IMMERSIVE VIKING

# Cité Immersive Viking Rouen

Dossier de presse

## FAIRE DECOUVRIR L'HISTOIRE DANS DES LIEUX IMMERSIFS SPECTACULAIRES

# Une expérience immersive en plein cœur de Rouen, la ville des Vikings

Première-née du réseau de Cités Immersives, la Cité Immersive Viking se situe en bord de Seine à Rouen, à 1,5 km de l'emblématique Cathédrale de la ville. Inaugurée le 15 juin 2024, la Cité Immersive Viking propose une expérience pédagogique et immersive à la découverte de l'univers fascinant des vikings en Normandie, afin d'en raconter l'histoire.

Dans un riche parcours offrant une expérience à la fois sensorielle, narrative et ludique, la Cité Immersive Viking met en valeur la culture scandinave, son artisanat, sa mythologie, son histoire et ses apports fondamentaux à la culture d'aujourd'hui. La visite est proposée en français et en anglais grâce à des casques audio.

Comment la Normandie est devenue en l'espace d'un siècle la région la plus puissante d'Europe ? 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 du pays et dont la Normandie porte encore aujourd'hui les effets.

Le parcours retrace ainsi un siècle d'invasions vikings le long de la Seine, jusqu'à ce que Rollon décide de faire la paix et de fonder cette région qui rayonne depuis plus de 1000 ans. Il se décline en plusieurs espaces qui content les grands chapitres de l'installation viking en Normandie : les attaques, les campements, la paix, et l'héritage. Une succession de portraits-vidéo, d'objets de collection, de décors historiques, d'expériences sensorielles et multimédias permettent de découvrir le vrai visage des premiers normands. À l'issue du parcours, une salle onirique et propice à la contemplation, fait voyager le visiteur dans le temps et l'espace.

Le conseil scientifique du parcours a été confié à Vincent Samson, historien spécialiste de l'histoire médiévale et de la philologie scandinave. La scénographie a été pensée par Sophie Liger.

Tout au long de l'année, la Cité Immersive Viking est animée par une riche programmation d'événements. Cette offre vise notamment à inciter les publics éloignés à se familiariser avec un pan particulièrement riche de leur histoire locale.

| 1000 m² | 1h30-2h | 360° |
|---|---|---|
| DE SCÉNOGRAPHIE INNOVANTE | D'EXPÉRIENCE UNIQUE | DE SPECTACLE VIDÉO-MAPPING |

CITÉ IMMERSIVE VIKING

# Un parcours sensoriel et historique hors du commun

## 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, 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.

## La salle des Ruines fumantes

Le visiteur pénètre ensuite dans un paysage de désolation, qui met en scène la genèse de l'histoire de Rollon et immerge le public dans la violence des incursions vikings qui ont eu lieu tout au long du IXe 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 projetés des visages fantasmés de ces dangereux guerriers scandinaves, dont le jeune Rollon.

## Le sas des Ornements

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.

À l'intérieur, se cache une minuscule tente dans laquelle les plus petits pourront trouver un trésor. À l'aide d'un livret jeux, les plus jeunes peuvent accéder à la lecture du parcours adapté à leur âge.

## La 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.

## La salle de la Paix

L'aventure continue. Le visiteur se trouve désormais dans un baptistère dont la beauté et la tranquillité invitent 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 - incarné par Philippe Torreton - 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.

## La 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 visiteur 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.

L'espace est scénographié avec de dispositifs multimédias, qui invitent les visiteurs à répondre à des quizz sur la cuisine scandinave et les explorations des vikings à travers le monde.

## Question pour un Normand

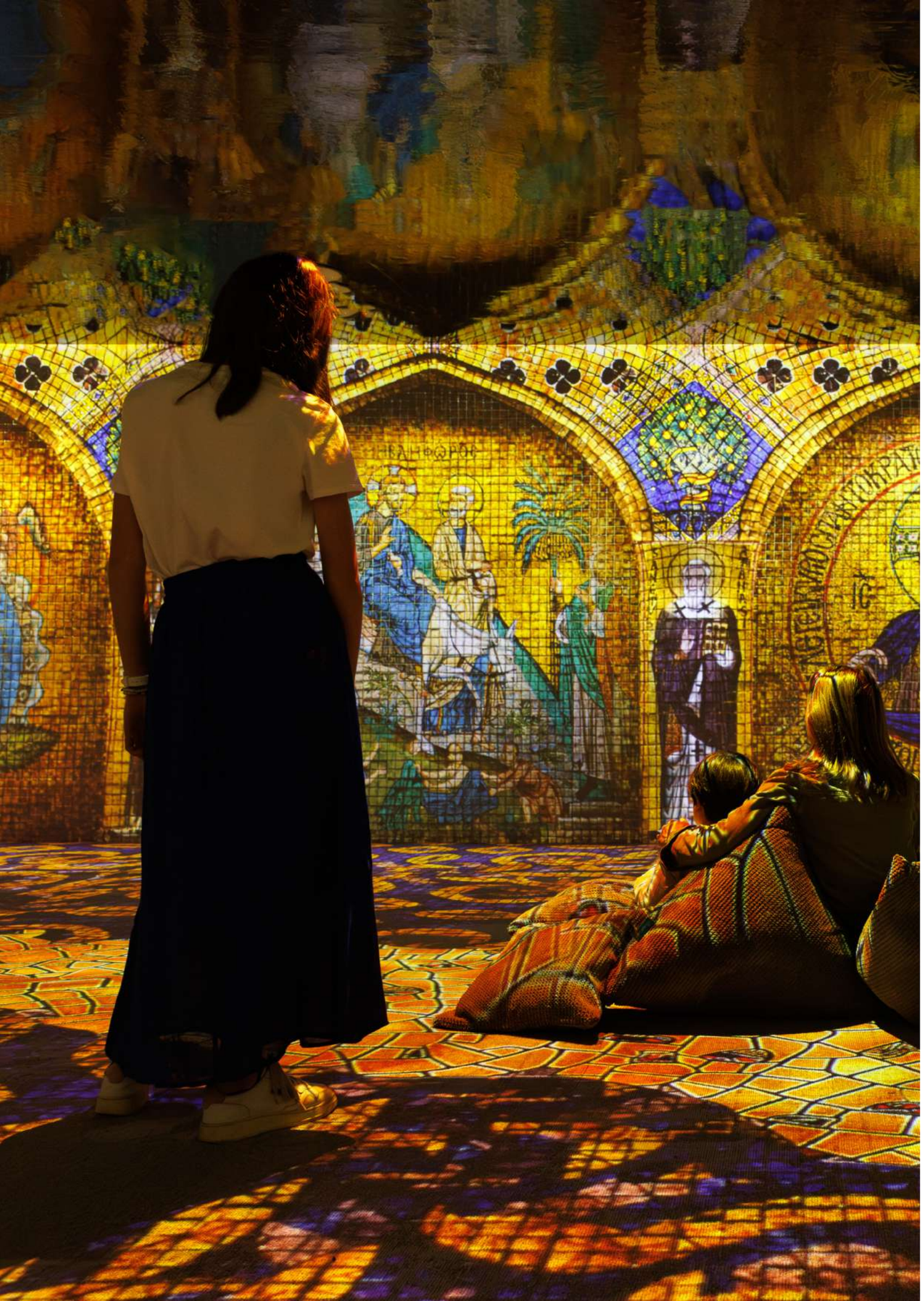
Dans ce voyage à travers le temps, le visiteur entre maintenant dans une bibliothèque qui ressemble à celle du début de l'aventure. Mais ici, la pièce fait office de salle de jeu. Aidé d'indices, le visiteur pourra répondre à des questions sur les vikings, devenus icônes de la culture populaire.

Un jeu ludique et pédagogique, qui invite les visiteurs à jouer de manière collaborative pour gagner.

## La salle des Rêves

Conclusion magistrale à cet incroyable voyage, l'expérience s'achève dans un espace de 180 m², empreint d'onirisme. Au travers des vidéos immersives projetées à 360°, le visiteur plonge dans un songe historique, celui de la vie de Rollon et de son arrière arrière arrière arrière petit-fils, Guillaume le Conquérant, parcourant aussi le monde, au gré des explorations vikings.

Sous la direction artistique des Ateliers BK, cette dernière salle 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.



## Des pièces de collection pour témoigner

Au fil de sa déambulation, le visiteur peut également découvrir une série d'objets archéologiques datant du VIIIe au XIe siècles : épées, couteaux, têtes de hache et objets du quotidien comme des clés, épingles et bijoux, ou encore des artefacts religieux.

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.

Tous témoignent du délicat travail d'orfèvrerie et de la maîtrise des techniques de ferronneries du peuple scandinave, offrant au spectateur un voyage dans le temps.

Ces objets inestimables sont délicatement présentés dans des coffres rétroéclairés, posés sur du sable, des coquillages, des branches d'arbres, des pierres et autres éléments naturels. Ce travail minutieux de scénographie sublime leur caractère précieux et invite le visiteur à se pencher sur ces trésors, plongé dans une atmosphère évocatrice de l'ère viking.

## Une visite ludique et pédagogique unique en France

**15**
**PORTRAITS VIDÉO**
POUR REVIVRE & COMPRENDRE LES ÉPOPÉES VIKINGS

**6**
**SALLES**
DE DÉCOUVERTES HISTORIQUES

**0-99**
**ANS**
UNE VISITE POUR TOUS LES PUBLICS

# 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. À proximité de l'emblématique cathédrale, la Cité Immersive Viking se déploie dans une nouvelle zone de loisirs. Celle-ci est aujourd'hui une destination inédite et incontournable pour les habitants de Rouen, les touristes français et internationaux, comme les amateurs d'art de vivre, de culture et d'histoire.

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

# Les partenaires du projet

## Ubisoft

L'entreprise Ubisoft est partenaire d'un dispositif vidéo pédagogique présenté dans la Salle du Campement et créé grâce aux jeux vidéo *Assassin's Creed Valhalla et Discovery Tour: Viking Age*.

## Nota Bene

La célèbre chaîne YouTube Nota Bene collabore avec Cités Immersives pour créer des *Runes Nota Bene* : des stèles qui offrent aux visiteurs 12 pastilles vidéo sur des thématiques abordées dans le parcours, permettant d'aller plus loin et de compléter ce dernier.

© Anna Maria Miranda

Une équipe passionnée dirigée par **Ludovic Garnier**

Chef d'orchestre de la Cité Immersive Viking, Ludovic Garnier, 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. À 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.

© Cités Immersives

**Vincent Samson**
Conseiller scientifique

Historien médiéviste, spécialiste de la civilisation nordique ancienne, Vincent Samson 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. Il veille à la justesse historique des contenus créés, nourrit le parcours de ses savoirs, et a participé à la rédaction du catalogue d'exposition aux côtés d'autres historiens reconnus, spécialistes de la Scandinavie.

© Anna Maria Miranda

**Sophie Liger**
Scénographe

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 création. 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.

# Un projet porté par Cités Immersives

**« Alors que le monde est une terre d'histoire, riche de son patrimoine et de ses épopées, une grande partie de ces récits demeure méconnue du grand public. Nous sommes convaincus qu'adopter une approche différente du musée traditionnel permet de toucher un public plus large. Nous croyons que l'émotion et le spectacle doivent être au service de la pédagogie. »**

C'est de ce constat qu'est né le projet Cités Immersives, fondé en 2023 par Jean Vergès et Anthony Samama, avec pour objectif d'utiliser le pouvoir de l'immersion et des nouvelles technologies pour raconter l'Histoire avec rigueur, passion et poésie, afin d'élargir l'accès au savoir.

Alors que 83 % des Français déclarent s'intéresser à l'Histoire, mais que seuls 30% des Français se rendent régulièrement au musée, Cités Immersives propose un nouveau modèle de lieu culturel : des espaces de plus de 1 000 m² qui articulent des contenus historiques et scientifiques exigeants avec une scénographie immersive.

Chaque Cité offre un grand voyage à travers les récits, les figures et les récits de France, d'Europe et du monde, en éclairant la diversité des points de vue et des mémoires.

Décors historiques, effets spéciaux, productions audiovisuelles, objets de collection, projections à 360°, sound et light design, mise en scène et narration composent une expérience sensorielle où l'émotion soutient la compréhension.

Conçues comme de véritables lieux de vie, les Cités accueillent aussi régulièrement des rencontres, des événements et des manifestations culturelles. Les contenus sont régulièrement renouvelés pour inviter à la revisite, avec un tarif accessible visant l'ouverture au plus grand nombre.

Chaque projet se construit avec les acteurs locaux (institutions culturelles, chercheurs, associations, collectivités), afin de respecter et valoriser les spécificités de chaque région.

Entreprise innovante engagée pour rapprocher l'Histoire et sa richesse culturelle du plus large public, Cités Immersives conçoit, produit et exploite des lieux culturels immersifs en France et à l'international. L'ambition est de repenser l'expérience au musée en mêlant rigueur scientifique, pédagogie et divertissement, afin de transmettre l'amour de l'Histoire à tous les publics. Cette démarche favorise la transmission intergénérationnelle, crée des passerelles entre publics curieux, amateurs et érudits, et nourrit une culture partagée fondée sur des sources documentées.

En rendant tangibles les événements et cultures qui ont façonné les sociétés, Cités Immersives contribue à réhabiliter des récits moins connus, à contextualiser les plus célèbres et à donner aux visiteurs des clés de lecture pour comprendre le passé, le présent et resserrer les liens. En faisant redécouvrir ces histoires, Cités Immersives souhaite renforcer l'envie de vivre ensemble et nourrir la curiosité collective.

Cités Immersives a ouvert son premier lieu — la Cité Immersive Viking — à Rouen le 15 juin 2024. Elle est aujourd'hui le lieu culturel payant le plus visité de Rouen et du département. Fort de ce succès, Cités Immersives a ouvert un deuxième espace le 20 décembre 2024 en Île-de-France, au Westfield Carré Sénart à Lieusaint, sur un format éphémère. La Cité Immersive des Fables se prolongera ensuite par une tournée internationale dans plusieurs grandes villes de France et d'Europe.

CITÉ IMMERSIVE VIKING



## Informations Pratiques

**Cité Immersive Viking Rouen**
Hangar, 105 bis 105 Allée François Mitterrand 76100 Rouen

**Horaires d'ouvertures et Tarif :**
Pour en savoir plus veuillez consulter le site web :
viking.cites-immersives.fr

**Labellisée destination d'excellence depuis 2025**

**Contact presse**

rouen@cites-immersives.fr

CITÉ
IMMERSIVE
VIKING