



CITÉS
IMMERSIVES

**Cités Immersives s'installe à Nice
À partir du 6 février 2026**

Dossier de presse



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

Cités Immersives s'implante à Nice avec une exposition inaugurale dédiée à l'époque viking

Cités Immersives compte parmi les leaders français de la production et de l'exploitation d'expositions immersives spectaculaires. L'entreprise est à l'origine de lieux culturels majeurs en France comme la Cité Immersive Vikings à Rouen aujourd'hui lieu culturel (payant) le plus visité du département -, la Cité Immersive des Fables, aux abords des Champs-Élysées, ou l'exposition Vikings sur un format itinérant en Seine et Marne. Ces trois espaces ont réuni plus de 250 000 visiteurs en moins d'un an et demi.

Après avoir conquis la Normandie et l'Île-de-France, Cités Immersives fait désormais halte dans le sud-est de la France, sur la Côte d'Azur. À partir du 6 février 2026, une nouvelle Cité verra le jour à Nice, sur la célèbre promenade des Anglais, avec une exposition inaugurale dédiée à l'univers viking.

Véritable plongée dans l'histoire de France, ce parcours, narré du début à la fin, plonge le visiteur dans l'ère viking avec un spectacle son et lumière, des décors époustouflants, ainsi qu'une multitude d'objets archéologiques et d'artefacts. Idéal pour des sorties en famille, entre amis ou dans un cadre scolaire, cette

exposition met en valeur le patrimoine et l'héritage viking à travers des projections vidéo-mapping à 360°, des mises en scène immersives et des reconstitutions interactives. Le visiteur dispose d'un casque audio, disponible en français et en anglais, en autonomie tout au long de l'expérience.

Le parcours, réparti sur cinq espaces aux ambiances saisissantes - de la salle des Ruines fumantes à la salle des Rêves - invite les visiteurs à marcher dans les pas des guerriers nordiques, découvrir leur culture et comprendre l'impact de leur passage sur notre territoire.

Un jeu en réalité virtuelle, en partenariat exclusif avec The Viking Planet à Oslo, ponctue l'expérience, invitant le public à incarner un guerrier du Nord et faire l'expérience d'un raid viking, alliant combats réalistes, ambiance sonore 3D, narration cinématographique et effets sensoriels de pointe.

Avec cette nouvelle implantation régionale, Cités Immersives poursuit son objectif de décentraliser l'offre culturelle pour l'ouvrir au plus grand nombre.

1000 m²

DE SCÉNOGRAPHIE
INNOVANTE

60 min

D'EXPÉRIENCE
UNIQUE

5

SALLES
SPECTACULAIRES ET
IMMERSIVES

Un parcours sensoriel et historique hors du commun

Le Préshow

La visite commence avec un comédien en costume digne des plus grands guerriers du nord et introduit l'expérience. L'entrée dans un voyage temporel peut commencer, à l'aide de décors immersifs époustouflants.

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 IX^e siècle. Au lendemain de l'attaque, dans les ruines encore fumantes de l'abbaye, alors que des ombres menaçantes rôdent et que résonnent au loin des chants guerriers, quelques survivants 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, et au pied duquel, se trouve un trésor, véritable objet archéologique d'époque.

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. Apparaît un nouveau personnage : un négociant qui nous conte ses aventures en mer.

La salle du Trône

Dans un intérieur de palais où se trouve un trône, l'ambiance est chaleureuse. Alors que résonne de la musique de cour, le visiteur découvre Rollon, ancêtre de Guillaume le Conquérant et fondateur de la Normandie, attablé à une imposante table de banquet et entouré de ses deux enfants. Rollon dresse le bilan de sa vie, alors qu'il s'apprête à passer le pouvoir à son fils. 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.

La salle des Rêves

Conclusion magistrale à cette odyssée aux confins du monde, l'expérience s'achève dans un espace de 180 m², empreint d'onirisme. Au travers des vidéos immersives projetées à 360°, le visiteur est invité à suivre, comme dans un songe, les chemins empruntés par les vikings. De nouvelles terres se dévoilent, évoquant l'étendue mondiale des conquêtes 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.

Jeu en réalité virtuelle

Un jeu en réalité virtuelle exclusif enrichit l'aventure du visiteur. Ce dispositif propose un jeu en VR 360° en partenariat avec The Viking Planet, célèbre centre d'expériences immersives basé à Oslo salué à l'international pour ses créations mêlant authenticité historique et innovation technologique. Le jeu invite le public à incarner un guerrier du Nord et faire l'expérience d'un raid viking, alliant combats réalistes, ambiance sonore 3D, narration cinématographique et effets sensoriels de pointe.



Des pièces de collection pour témoigner

Au fil de sa déambulation, le visiteur pourra également découvrir une série d'objets archéologiques datant du VIII^e au XI^e 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 visiteur 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

**9
portraits vidéos**

POUR REVIVRE ET
COMPRENDRE LES
ÉPOPÉES VIKING

**5 objets de
collection
historiques**

POUR SE PLONGER
DANS LA VIE DES
VIKINGS

**0-99
ans**

UNE VISITE POUR
TOUS LES PUBLICS

**Un comité
scientifique**

POUR RACONTER
L'HISTOIRE AVEC
RIGUEUR

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 éphémère en Île-de-France, au Westfield Carré Sénart à Lieusaint (décembre 2024 - novembre 2025). La Cité Immersive des Fables a ensuite ouvert en septembre 2025, une immersion dans l’univers des Fables de la Fontaine en bordure des Champs-Élysées au cœur de Paris. Début 2026, Cités Immersives s’installe à Nice et prolonge l’expérience immersive dans l’univers viking, dans un format éphémère.

Informations Pratiques



Cités Immersives
Vikings : L’Odyssée jusqu’aux confins du monde
1 rue Massenet, Nice



Contact presse

Agence Dezarts
agence@dezarts.fr

Éloïse Merle : 06 12 81 03 92
Inès Saint-Esteben : 06 25 98 89 26
Céleste Dorbes : 07 78 24 35 48