

CITÉS IMMERSIVES

Dossier de presse

Programmation

2026

FAIRE VIVRE LE PATRIMOINE DANS DES LIEUX IMMERSIFS SPECTACULAIRES



Image de couverture : Cité Immersive Viking, Carré Sénart © Vincent Nageotte
Cité Immersive Viking, Carré Sénart © Vincent Nageotte

« 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 s'adresser au plus grand nombre. 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 les grand récits du patrimoine avec rigueur, passion et poésie. Cités Immersives invente un nouveau modèle de lieu culturel : un espace offrant une proposition culturelle, historique et scientifique dans une scénographie immersive unique, pensée pour embarquer le visiteur dans un grand récit.

Le projet repose sur une invitation à plonger au cœur du patrimoine, à ressentir, à vivre et à comprendre les éléments et les cultures qui ont façonné les territoires. Il propose un éclairage nouveau sur ses héros et légendes ainsi que sur la richesse culturelle des régions, dans un creuset d'influences unique en Europe. Chaque Cité Immersive est une fenêtre sur un pan du patrimoine et de la culture, un pont entre le passé et le présent, et une promesse de resserrer les liens entre les curieux, les érudits, les générations et l'ensemble des acteurs de la société.

Entreprise innovante engagée pour rapprocher le patrimoine et la création culturelle du plus large public, Cités Immersives conçoit, produit et exploite des lieux culturels immersifs en France et à l'international, à la découverte des grandes épopées humaines. Chaque Cité Immersive a ainsi vocation à devenir un lieu de vie et de culture, avec des contenus sans cesse renouvelés, des événements et des manifestations culturelles, pour encourager les visiteurs à s'approprier leur histoire à un tarif accessible.

Dans des lieux de plus de 1 000 m², Cités Immersives propose une expérience sensorielle, visuelle et auditive spectaculaire. Jouant avec des technologies de pointe et une narration captivante, Cités Immersives allie Histoire, culture et technologie grâce à des décors historiques, des projections vidéos 360° ou encore des dispositifs musicaux 3D.

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 patrimoine, 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 rassembler le plus largement, de faire découvrir et transmettre la richesse de l'histoire et du patrimoine.

Cités Immersives a lancé son premier lieu, la Cité Immersive Viking, à Rouen le 15 juin 2024. Fort de ce succès, un deuxième espace a ouvert le 20 décembre 2024 en Île-de-France, au Westfield Carré Sénart à Lieusaint, sous un format éphémère. L'expansion s'est poursuivie en septembre 2025 avec un troisième site à Paris, en bordure des Champs-Élysées : la Cité Immersive des Fables, un parcours dédié à l'univers de Jean de La Fontaine et à ses célèbres personnages. Enfin, un quatrième espace a vu le jour à Nice le 7 février 2026, sur la Promenade des Anglais, avec une exposition inaugurale consacrée à l'univers viking.

VALORISER LES **TERRITOIRES**

90% de la fréquentation des lieux culturels est concentrée en région parisienne

DÉMOCRATISER L'OFFRE CULTURELLE

70% des Français ne se rendent pas au musée

RENDRE L'EXPÉRIENCE **ACCESSIBLE À TOUS**

13% de la population française présente au moins une limitation sévère dans une fonction physique, sensorielle ou cognitive

Cité immersive Viking Rouen © Photo David Morganti

Entretien avec **Jean Vergès**

Président et co-fondateur



Jean Vergès © Cités Immersives, Photo Anna Maria Miranda

Le projet des Cités Immersives vise à raconter la richesse du patrimoine régional dans une approche immersive inédite. Comment est né ce concept innovant ? En quoi cette approche contribue-t-elle 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 une grande partie du public est à la recherche d'un lieu qui offre une véritable expérience, qui stimule davantage l'émotion et la curiosité.

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. 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 précédés.**

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 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 développe Cités Immersives à l'échelle nationale ?

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 en France et à l'international. Chaque Cité Immersive poursuit un double objectif : déconcentrer l'offre culturelle et valoriser le patrimoine local.

Chaque projet repose sur plusieurs éléments clés : un lieu emblématique, à même de porter l'ambition du projet dans le temps ; une thématique ancrée dans son territoire ; et un partenaire local engagé.

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 situation 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 »

Co-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 la transmission de 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.

Éditorial d'**Anthony Samana**

Directeur général et co-fondateur



Anthony Samama © Cités Immersives, Photo Anna Maria Miranda

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 de tous et dans le monde entier.

À 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 façonnée.

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. »

Co-fondateur et Directeur général de Cités Immersives, Anthony Samama est diplômé de HEC Paris et Sciences Po Paris. Il commence sa carrière en travaillant sur les enjeux liés au numérique et à l'innovation auprès de responsables politiques, avant de fonder une première startup au sein d'un Institut de recherche. En 2018, il rejoint un cabinet de conseil en stratégie et incubateur de startups. 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 élu local et auteur du roman *Insurrection*, publié chez Ramsay en 2023.

Une expérience visiteur **riche et innovante**

L'initiative audacieuse et innovante de Cités Immersives s'adresse à un public large et familial, qui est invité à s'approprier le patrimoine 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, parfois doublé d'un sas, qui dirige vers un portail spatio-temporel, prélude à une aventure immersive et une narration unique.

La visite continue dans un espace de découverte, première étape pédagogique de ce périple temporel. Offrant aux visiteurs une immersion dans le contexte historique et culturel de l'époque mis en lumière, ces espaces vastes, méticuleusement conçus, fusionnent 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 une Salle des Rêves où les frontières entre réalité et fiction se confondent. Le visiteur est enveloppé par des projections murales.

Grâce aux vidéo-projections, amplifiées par une immersion sonore (son spatialisé 3D), les animations XD prennent vie sur ces récits historiques. La narration, entrecoupée de moments de contemplation, évoque de manière saisissante les épisodes clés du patrimoine historique et culturel que l'on a parfois oublié.

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

L'ambition à l'**échelle nationale et internationale**

Cités Immersives a l'ambition de concevoir, produire et exploiter un réseau d'espaces culturels immersifs à la découverte du patrimoine. Afin de déconcentrer l'offre culturelle, le projet de Cités Immersives se développe avec pour objectif l'ouverture de plusieurs dizaines d'espaces, permanents et temporaires, permettant de faire voyager les contenus d'une Cité à l'autre.

Sur des espaces d'environ 1000m^2, chaque Cité Immersive met en scène une thématique afin de la faire vivre au plus grand nombre.

Chaque lieu a ainsi vocation à devenir un lieu de vie et de culture, proposant des contenus sans cesse renouvelés, des événements et manifestations culturelles diversifiés, encourageant le plus large public à s'approprier de grandes thématiques.

Les thématiques sont aussi larges que l'est la richesse culturelle de notre monde qui, loin d'être figée, s'est construite à travers les siècles 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 traces des ducs du Moyen-Âge.

Afin de décupler son impact et de toucher un public le plus large possible, Cités Immersives **fait voyager ses expériences à travers la France et l'Europe**, sur un format nomade et éphémère.



Vers 800 - 1100 après J.-C. Une magnifique épée viking en fer forgé avec un pommeau incrusté. Collection Cité Immersive Viking
© Cité Immersive Viking Carré Sénart, Vincent Nageotte



Cité Immersive Viking, Carré Sénart © Vincent Nageotte

Valoriser le **patrimoine** et nourrir une **curiosité collective**

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, ou encore Beaune, dont la riche histoire mérite d'être racontée.

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 est 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 la richesse d'un patrimoine collectif.

Pour ancrer ce projet dans la vie de chaque ville, une riche programmation d'événements est proposée toute l'année : manifestations culturelles, concerts, évènements... Ces rassemblements transforment 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.

La volonté de **transmettre l'amour du patrimoine historique et culturel**, trame discrète qui unit les destinées, éclaire les choix et **fortifie les récits communs,** est au cœur du projet de Cités Immersives.

Des actions d'**engagement social**

Cités Immersives est engagé auprès de l'association Lumières d'Histoire, association qui œuvre pour l'inclusion des publics empêchés en favorisant la démocratisation culturelle en soutenant l'accessibilité dans les lieux patrimoniaux.

En l'espace de quelques mois, Lumières d'Histoire a ainsi fait bénéficier à près de 200 visiteurs éloignés de la culture d'actions éducatives et ludiques en Normandie. Citons ainsi les journées solidaires organisées avec des vikings au CHU de Rouen, mais aussi avec 100 patients atteints de la maladie d'Alzheimer à l'USLD Boucicaut, ou encore avec des enfants polyhandicapés de la région.

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 Lumières d'Histoire cherche à créer un environnement inclusif où chacun, quelle que soit sa situation, peut pleinement profiter des richesses culturelles. Pour sa première année à Rouen, des mesures d'impact concrètes ont été 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, comme la prise en charge de la logistique par l'association. Ces sorties culturelles incluent les principaux lieux culturels du territoire, les monuments historiques, mais aussi des approches plus ludiques, notamment à la Cité Immersive Viking, comme les escapes games historiques.



Cité Immersive Viking Rouen © Photo David Morganti



Cité Immersive Viking Rouen © Photo David Morganti

VIKINGS
ROUEN



Cité Immersive Viking Rouen

Une expérience immersive en plein cœur de **Rouen**, **la ville des vikings**

1000 m²	1h30-2h	8
DE SCÉNOGRAPHIE INNOVANTE	D'EXPÉRIENCE UNIQUE	SALLES SPECTACULAIRES ET IMMERSIVES

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. Ouverte depuis 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. La Cité Immersive Viking s'est rapidement imposée comme une proposition majeure de l'offre culturelle et touristique normande. Le lieu a attiré plus de 200 000 visiteurs, confirmant son succès et son fort attrait auprès du public.

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.

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 patrimoine local.

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 IX^{e} 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.



Épée à une main, pommeau à cinq lobes, fer, IXe-Xe siècle, Collection Cité Immersive Viking, Rouen ©Jean Christophe Ballot

Des pièces de collection pour **témoigner**

Au fil de sa déambulation, le visiteur pourra 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	21	0 à 99
PORTRAITS VIDÉO	OBJETS DE COLLECTION	ANS
POUR REVIVRE & COMPRENDRE LES ÉPOPÉES VIKINGS	DU IXe AU Xe SIÈCLE	UNE VISITE POUR TOUS LES PUBLICS

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. 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.

Informations Pratiques

Cité Immersive Viking Rouen

Hangar, 105 bis 105 Allée François Mitterrand 76100 Rouen

Horaires d'ouvertures et Tarifs :

Pour en savoir plus, veuillez consulter le site web :
viking.cites-immersives.fr/fr



Cité Immersive Viking Rouen © Photo David Morganti

CITÉ IMMERSIVE VIKING



Cité Immersive Viking Rouen © Photo David Morganti



© Tous droits réservés

Une **exposition spectaculaire** qui revisite les **Fables de la Fontaine**

Depuis la rentrée 2025, Paris accueille la grande exposition *La Cité Immersive des Fables* : un parcours immersif et sensoriel à la découverte de Jean de La Fontaine et de ses célèbres créatures. En moins de six mois, le lieu a attiré plus de 100 000 visiteurs, confirmant son succès et son fort attrait auprès du public parisien et international.

Sur plus de 1000 m², les visiteurs sont plongés dans une scénographie luxuriante, des installations et des décors saisissants, des effets spéciaux et des technologies immersives de pointe, ainsi qu'une grande variété de jeux interactifs. De grands comédiens de la scène française sont à retrouver, notamment Laurent Stocker de la Comédie-Française, Alexandre Astier, Arielle Dombasle, Charles Berling et Marie S'Infiltre. La direction musicale est quant à elle réalisée par le collectif Bon Entendeur, pour un voyage visuel et auditif fabuleux. L'exposition s'adresse à tous les publics, offrant une lecture inédite et accessible de ce patrimoine littéraire à travers un parcours 100% ludique, pédagogique et immersif.

Un parcours féérique dans l'univers des Fables

Depuis septembre, un nouveau concept d'exposition immersive a vu le jour, en bordure des Champs-Élysées, au cœur de Paris. Parmi les 243 fables écrites par Jean de La Fontaine, l'exposition en retrace les plus célèbres, qui s'animent dans une mise en scène innovante mêlant narration, technologie et muséographie. Dans cette exposition d'un nouveau genre, ces histoires prennent vie de manière ludique et pédagogique, plongeant le visiteur dans une rêverie dont il est l'acteur principal.
D'une durée d'environ 1h30, le parcours propose des espaces thématiques faisant revivre les plus grandes fables dans des mises en scène captivantes aux costumes et aux maquillages féériques. Cette relecture déploie un imaginaire à la fois décalé et poétique, avec des personnages réinventés et des dialogues subtilement modernisés, pour faire résonner toutes la vivacité et l'ironie des textes de l'époque. Porté par un casting d'exception, le projet rassemble des figures emblématiques du cinéma et du théâtre français : Laurent Stocker, de la Comédie-Française, en Jean de La Fontaine, Alexandre Astier en Lion, Arielle Dombasle en Loup, Charles Berling en Renard et Marie S'Infiltre en Grenouille. Mais aussi Félix Junier en Âne, Hubert Myon en Chien, ou encore le Corbeau joué par Axelle Saint-Cirel, la célèbre cantatrice et interprète de la Marseillaise à la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques de Paris 2024.

Tout au long du parcours, les visiteurs traversent le Grand Siècle – celui de Louis XIV et de Versailles, entre faste royal et liberté d'esprit – mais retrouvent également de multiples échos à la culture contemporaine et à l'intemporalité des histoires de l'auteur du XVII[e] siècle. Chacun est ainsi invité à découvrir les portraits des acteurs interprétant les personnages des Fables de La Fontaine, des reconstitutions uniques, un décor végétalisé abondant, des projections vidéo à 360°, des jeux de lumière et d'effets spéciaux, une spatialisation 3D du son, ou encore un parcours olfactif, le tout accompagné d'une médiation rigoureuse.

CITÉ IMMERSIVE FABLES

« Je me sers d'animaux pour instruire les hommes »
Jean de La Fontaine

Un final remarquable et une médiation exigeante

En fin de parcours, un spectacle en vidéo-mapping de 25 minutes, avec des projections à 360° sur les murs et le sol, transporte les visiteurs dans l'imaginaire des fables. De *l'estampe japonaise* au *Street Art*, en passant par *Jean-Baptiste Oudry*, l'univers de La Fontaine prend vie sous mille formes. Une récitation revisitée de ses fables accompagne l'image. Tandis que la direction artistique musicale de la salle est confiée au célèbre duo Bon Entendeur, porté par Arnaud Bonnet et Pierre Della Monica, connu pour ses mixtapes mêlant voix iconiques, littérature française et musique électronique.

L'exposition immersive s'appuie sur un comité scientifique rigoureux, placé sous la direction de Tiphaine Rolland, docteure et maître de conférences en littérature française du XVII[e] siècle à la Sorbonne et spécialiste de l'œuvre de La Fontaine. Le comité est également composé de Patrick Dandrey, professeur de littérature et auteur notamment de *La Fabrique des Fables* et Didier Foucault, historien spécialiste du XVII[e] siècle.

Le célèbre Youtubeur et vulgarisateur historique Nota Bene, aux 4 millions d'abonnés, accompagne enfin le visiteur tout au long du parcours sur des bornes présentant des vidéos inédites conçues spécialement pour l'exposition.

Un projet culturel ambitieux et pour tous les publics

Poétique, ludique et spectaculaire, l'exposition *La Cité Immersive des Fables* s'adresse à toutes les générations. Elle célèbre la modernité et l'universalité de La Fontaine, tout en offrant une approche nouvelle du patrimoine littéraire français.

Elle permet ainsi une nouvelle lecture des célèbres histoires, honorant leur intemporalité, leur universalité, et proposant aux visiteurs de découvrir un auteur, une époque, tout en multipliant les clins d'œil au monde contemporain.



Jean de La Fontaine, Laurent Stocker © Cités Immersives & Fabien Drugeon



Le Loup, Arielle Dombasle © Cités Immersives & Fabien Drugeon

Le **parcours**

Le bureau de La Fontaine

Laurent Stocker, sociétaire de la Comédie-Française

Le visiteur entre dans le bureau de Jean de La Fontaine, véritable plongeon dans le XVII[e] siècle. Le poète pose le cadre de l'exposition immersive, ainsi que de la postérité de ses 243 Fables.

Couloir Fabuleux

Salle du Renard

Charles Berling (Renard)
et Axelle Saint-Cirel (Corbeau)

Dans un jardin à la française du XVII[e] siècle, sous un arbre, le visiteur découvre une mise en scène du « Corbeau et du Renard », avec l'évocation des courtisans et de la flatterie. En périphérie, le spectateur découvre l'antre du Renard et la vie de Jean de La Fontaine.

Salle du Loup

Arielle Dombasle (Loup)
et Hubert Myon (Chien)

À la lisière d'une forêt, un soir de pleine lune, se retrouvent « Le Loup et le Chien », entre indépendance et recherche du confort, une évocation suggestive de la vie de Jean de La Fontaine. Un photobooth, des jeux d'adresse une riche médiation et les objets de collection complètent la salle.

Salle de la Grenouille

Marie S'Infiltre (Grenouille)

Sous l'œil vigilant de Jean de La Fontaine, cet univers thématique invite le visiteur à plonger dans une mare remplie de nénuphars, dans le décor de la vaniteuse grenouille « Qui voulait se faire aussi grosse que le boeuf ». Cette pièce explore également la célèbre Fable « Les Grenouilles qui demandent un Roi », et promet au visiteur de se mettre en scène tout en grosseur.

Le Lion

Alexandre Astier (Lion)
et Félix Jugnier (Âne)

et d'autres animaux

Cette partie du parcours explore la Fable « Les Animaux Malades de la Peste ». Cette-fois-ci, les animaux se retrouvent en visio-conférence, où ces derniers cherchent un bouc émissaire pour expier leurs malheurs. Une fresque de dessin réalisés par les visiteurs et animés en IA, un jukebox de fables en musique et des jeux d'adresse complètent la salle.

La Salle des rêves

La salle des rêves marque le grand final du parcours. Un spectacle éblouissant de 20 minutes en vidéos-projections à 360 degrés enveloppe les visiteurs dans une expérience hors du temps.

Une immersion en collaboration avec Ateliers BK et la direction musicale de Bon Entendeur

CITÉ IMMERSIVE FABLES

Informations Pratiques

Cité Immersive des Fables
5 rue de Berri, Paris 8e
Ouverture le 6 septembre 2025

Horaires d'ouvertures et Tarif :
Pour en savoir plus, veuillez consulter le site web :
https://fables.cites-immersives.fr/paris/



Salle des Rêves @ Cités Immersives

CITÉ IMMERSIVE FABLES



Salle de la Grenouille @Cités Immersives

Informations pratiques

Cités Immersives
https://cites-immersives.fr/

Cité Immersive Viking
Hangar 105 bis
105 Allée François Mitterrand
76100 Rouen
https://viking.cites-immersives.fr/fr/

Cité Immersive des Fables
5 rue de Berri, 75008, Paris
https://cites-immersives.fr/

Contact presse

contact@cites-immersives.fr

CITÉS
IMMERSIVES