



VERSAILLES

LES JARDINS DISPARUS DU ROI-SOLEIL



UNE AVENTURE COLLECTIVE
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Château de Versailles

25 mars 2025 – 4 janvier 2026

CONTACTS PRESSE CHÂTEAU DE VERSAILLES

Hélène Dalifard, Violaine Solari, Barnabé Chalmin, Rosalie Mouzard

+33 (0)1 30 83 75 21 / presse@chateauversailles.fr



SOMMAIRE	
COMMUNIQUÉ DE PRESSE	p.4
LES PARTENAIRES	p.7
Le château de Versailles	p.8
GEDEON Experiences	p.9
Small Creative	p.10
VIVE Arts	p.11
DES LIEUX MYTHIQUES AUJOURD'HUI	
DISPARUS	p.13
Les jardins imaginés par André Le Nôtre	p.14
La Ménagerie royale	p.16
Le bosquet du Labyrinthe	p.17
La grotte de Téthys	p.18
INFORMATIONS PRATIQUES	p.21

RÉALITÉ VIRTUELLE

«VERSAILLES : LES JARDINS DISPARUS DU ROI-SOLEIL»

UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE IMMERSIVE AU CHÂTEAU DE VERSAILLES

Versailles, le 24 mars 2025
Communiqué de presse

Dès le mois de mars, GEDEON Experiences, Small Creative, VIVE Arts et le château de Versailles dévoileront une expérience de réalité virtuelle hors normes. *Versailles : les jardins disparus du Roi-Soleil* permettra aux visiteurs d'explorer des lieux emblématiques et aujourd'hui disparus des jardins du château de Versailles au XVII^e siècle, et de mieux comprendre comment Louis XIV a placé les arts, l'architecture et la nature au cœur du pouvoir.

Cette expérience immersive unique sera inaugurée en mars au château de Versailles, faisant revivre pour la première fois des sites mythiques et méconnus des jardins du château au XVII^e siècle. *Versailles : les jardins disparus du Roi-Soleil* offrira une expérience interactive de réalité virtuelle autour de sites disparus et permettra aux visiteurs de découvrir cet aspect méconnu de l'histoire de Versailles et de l'héritage de Louis XIV.

Versailles : les jardins disparus du Roi-Soleil, coproduit par GEDEON Experiences, Small Creative, VIVE Arts et le château de Versailles, sera présenté **au Château du 25 mars au 4 janvier 2026**.

Développée à l'aide de documents d'archives, de témoignages d'experts du château de Versailles et de vestiges archéologiques, puis animée par une technologie de pointe et les casques mobiles VIVE Focus Vision de HTC, cette expérience immersive plongera les utilisateurs au cœur des premiers jardins du château de Versailles.

Les visiteurs partiront à la découverte de trois sites emblématiques du château de Versailles — la **Ménagerie royale, la grotte de Téthys et le bosquet du Labyrinthe** — reconstitués avec une rigueur historique et scientifique par Aristeas, filiale du groupe GEDEON en association avec le savoir-faire artistique et technologique de Small Creative. Cette immersion fascinante révèlera le rôle crucial de ces espaces dans la construction de l'héritage historique du Roi-Soleil.

LE SCÉNARIO

Versailles, 1682.

Alors que Louis XIV s'apprête à installer définitivement la cour au Château, André Le Nôtre, son jardinier, convie les visiteurs, à travers une expérience conviviale, à explorer librement un Versailles où l'aménagement de la nature et les divertissements étaient au cœur du pouvoir et de la vie à la cour. Dans leur découverte autonome, les utilisateurs seront imprégnés de l'ambition de Louis XIV qui s'est exprimée à travers la relation subtile entre l'art, l'architecture et le pouvoir.



© GEDEON Experiences, Small Creative, VIVE Arts, Château de Versailles

CONTACT PRESSE CHÂTEAU DE VERSAILLES

Hélène Dalifard, Violaine Solari, Barnabé Chalmin, Rosalie Mouzard
+33 (0)1 30 83 75 21
presse@chateauversailles.fr

Avec le soutien du :

 centre national
du cinéma et de
l'image animée







PARTIE I

LES PARTENAIRES



CHÂTEAU DE VERSAILLES

Depuis sa création, le château de Versailles entretient un lien étroit avec l'innovation scientifique et demeure un haut lieu d'expérimentations et de découvertes.

Accompagné de partenaires technologiques, le château de Versailles, avec son expertise scientifique, renouvelle l'expérience des visiteurs en proposant depuis de nombreuses années des expositions virtuelles et immersives, de la réalité augmentée et virtuelle ou encore du gaming.

Récemment, un partenariat avec Ubisoft a, par exemple, permis la création d'une nouvelle map du jeu vidéo *Just Dance* permettant aux joueurs de danser dans différents espaces du Château.

Les expositions immersives comme *Virtually Versailles* ont aussi permis, par le biais de technologies innovantes comme la réalité augmentée et virtuelle, de faire découvrir Versailles à Hong-Kong, Shanghai ou encore Singapour.

Le château de Versailles constitue un terrain fertile pour une expérience VR puisque celle-ci permet, outre la révélation d'espaces disparus et donc, par nature, inaccessibles et invisibles, de faire revivre aux visiteurs du XXI^e siècle des moments marquants de la vie du Château.

C'est dans ce cadre que s'inscrit le choix de l'établissement d'ouvrir de nouvelles salles dédiées à la réalité virtuelle. Ces expériences permettent de prolonger ou de mieux préparer sa découverte du Château et du domaine. La programmation de ces salles pérennes débute avec le projet *Versailles : les jardins disparus du Roi-Soleil* produit en collaboration avec GEDEON Experiences, Small Creative et VIVE Arts.

« L'innovation scientifique fait intimement partie de l'histoire du château de Versailles. Depuis sa construction jusqu'aux premiers vols en montgolfières, Versailles a toujours été le cadre de grandes avancées dans tous les domaines. Après le déploiement de la réalité augmentée avec Ubisoft ou Google Maps, le château de Versailles teste aujourd'hui la réalité virtuelle, dont les formidables capacités enrichiront considérablement l'expérience des visiteurs. »

Christophe Leribault, président du château, du musée et du domaine national de Versailles.

CONTACT PRESSE CHÂTEAU DE VERSAILLES
Hélène Dalifard, Violaine Solari, Barnabé Chalmin, Rosalie Mouzard
+33 (0)1 30 83 75 21
presse@chateauversailles.fr

GEDEON experiences

En tant que créateurs de récits multiformats, nous développons des technologies immersives pour offrir des expériences culturelles spectaculaires.

GEDEON Experiences est une filiale innovante de GEDEON Media Group, acteur majeur de la production documentaire en France et à l'étranger depuis vingt-cinq ans.

Nous concevons et réalisons des expériences immersives multiformats en nous appuyant sur les atouts qui ont fait notre succès: la maîtrise des codes du récit et de l'image, l'accès à des sujets exclusifs et la capacité à mener des projets d'envergure internationale.

En tant qu'experts de la reconstitution 3D d'environnements disparus, toujours au plus près de la réalité historique et scientifique, nous sommes particulièrement engagés en faveur de l'accès à la culture, à l'histoire, aux grandes découvertes, aux arts, à l'environnement et à la science pour tous.

Depuis l'exposition « Pompéi » au Grand Palais (2020), en coproduction avec la RMN et le Parc archéologique de Pompéi, l'expérience de réalité virtuelle « GAUDI, l'atelier du divin » coproduite avec Small Creative et NHK en partenariat avec la Sagrada Familia, ou encore notre dernier succès en 2024 au Musée d'Orsay avec « Un soir avec les impressionnistes, Paris 1874 » en collaboration avec Excurio et le Musée d'Orsay

accueillant plus de 80 000 personnes en 4 mois, notre expertise s'est développée autour de la création originale d'environnements immersifs et interactifs grâce à la production d'expériences XR innovantes et d'expositions grand format, en lien avec de grandes institutions culturelles.

Nous explorons sans cesse de nouvelles formes de narration et de création afin d'offrir des expériences sensorielles toujours plus étonnantes et novatrices, au service de l'émotion et de la connaissance. Nous repoussons les frontières de la technologie pour permettre à tous les publics de découvrir, de comprendre et de rêver.

« Aujourd'hui, notre objectif est d'utiliser la réalité virtuelle pour faire voyager les visiteurs dans le temps et partager avec eux les moments de l'histoire qui enrichissent notre patrimoine. C'est une nouvelle façon de transmettre la connaissance, tant par l'histoire que nous racontons que par l'émotion que nous suscitons chez le public. Il est fascinant d'imaginer comment l'évolution des technologies nous permettra, à l'avenir, d'aller encore plus loin dans nos modes de narration ».

Agnès Garaudel, directrice générale et productrice de GEDEON Experiences

■ small creative

Small Creative allie technologie et culture pour concevoir des expériences immersives à vivre en famille ou entre amis.

À la fois studio et société de production, Small Creative développe et produit un catalogue d'expériences en réalité virtuelle collectives et en déplacement libre, spécifiquement conçues pour le marché des expériences sur site.

Avec une équipe de quarante professionnels, nous offrons une expertise complète en ingénierie artistique, technologique et financière. Nos experts créent des contenus ambitieux en s'appuyant sur des outils et technologies qu'ils maîtrisent depuis de nombreuses années.

Au cours de la dernière année, nous avons imaginé et produit des expériences de réalité virtuelle primées, notamment « Gaudi, l'atelier du Divin » (co-produit avec GEDEON Experiences) et « Titanic: Echoes of the Past » (co-produit Eclipso). Ces expériences sont distribuées et exploitées à l'échelle mondiale grâce à notre solution *OnSite*.

« Il est fascinant de voir comment une expérience vécue et partagée marque les esprits bien plus profondément et durablement qu'une information reçue passivement. Chez Small Creative, nous ne nous contentons pas de raconter des histoires, nous leur donnons vie. Notre ambition est de faire disparaître la technologie derrière une narration immersive et des émotions sincères, pour que l'expérience semble naturelle. Et lorsqu'elle est partagée avec ses proches, elle devient encore plus marquante, prolongeant la magie bien au-delà du moment vécu, à travers les souvenirs et les discussions »

Vincent Guttmann, cofondateur et DG de Small Creative



VIVE Arts exploite des technologies de pointe pour transformer la façon dont la culture est partagée et vécue. Au cours des sept dernières années, VIVE Arts a été pionnière dans l'utilisation des technologies immersives dans le secteur des arts et de la culture, invitant des artistes, des créateurs et des institutions internationales à repousser les limites de la RV, de l'AR, de la XR, de l'IA et de la blockchain pour la première fois, créant ainsi des œuvres d'art et des expériences numériques révolutionnaires. Leader phare du marché de l'art et de la technologie, VIVE Arts développe des projets d'innovation numérique au service de la préservation du patrimoine et de la culture, en proposant de nouvelles façons de s'engager et d'étendre leur accès à des publics plus larges.

Le partenariat avec le château de Versailles, GEDEON Expériences et Small Creative s'inscrit dans le cadre du programme varié de commandes et de collaborations institutionnelles de VIVE Arts. Ce programme réunit artistes, créateurs et institutions culturelles autour de technologies immersives de pointe, favorisant ainsi l'innovation dans les modes de partage et d'expérience de la culture.

Les récents projets de VIVE Arts :

- *La Palette de Van Gogh* au Musée d'Orsay, offrant la possibilité d'explorer une palette de peinture utilisée par Vincent van Gogh grâce à une réalité virtuelle interactive et immersive, présentée dans le cadre de l'exposition Van Gogh à Auvers-sur-Oise (2024).

- *Heartbreak & Magic* (2024), une œuvre d'art en réalité virtuelle et une installation physique créée par l'artiste et physicienne quantique Dr Libby Heaney, commandée pour la réouverture de l'espace de projet G31 des Studios Somerset House

- Les premiers projets de réalité virtuelle d'artistes contemporains majeurs, tels que la première œuvre de VR avec intelligence artificielle de Ryan Gander, *Ryan Waiting* (2024), à la galerie Esther Schipper à Berlin et à la première expérience de VR de Xavier Veilhan, *Sculpture Park* (2024), chez Perrotin Shanghai.

Parmi les précédents partenaires institutionnels, nous comptons la Biennale de Venise, les Serpentine Galleries, la Triennale Milano, le Tate Modern, le Victoria and Albert Museum et le Musée du Louvre.

« Ce projet majeur s'appuie sur les nombreuses années de partenariat entre VIVE Arts et des institutions culturelles de premier plan à travers le monde, pour créer des projets immersifs innovants qui explorent de nouvelles façons d'appréhender la culture. Cette collaboration avec le château de Versailles témoigne des potentialités de transformation de la réalité virtuelle. Grâce à la performance de cette technologie immersive, nous pouvons redonner vie à une culture et à une histoire jusqu'alors inaccessibles aux publics contemporains »

Celina Yeh, directrice exécutive de VIVE Arts

CONTACT PRESSE VIVE ARTS

Sarah McNaughton, Elizabeth Cregan
212-671-5161 / 5168
Smcnaughton@resnicow.com, Ecregan@resnicow.com, Vivearts@resnicow.com





PARTIE II

DES LIEUX MYTHIQUES AUJOURD'HUI DISPARUS

LES JARDINS IMAGINÉS PAR ANDRÉ LE NÔTRE

Ce fut dans les jardins de Versailles que Louis XIV donna libre cours à son imagination en premier lieu; il n'eut de cesse de les agrandir et créa ainsi un véritable musée de plein air.

André Le Nôtre, son jardinier, en fut le grand ordonnateur, et porta à son sommet l'art du jardin « à la française », un jardin dont la conception est inséparable de celle du Château et qui devait être vu depuis le premier étage.

Le tracé du parc de Versailles, élaboré dans les années 1660-1680, était organisé autour de la longue perspective de l'axe central est-ouest (représentant la course du soleil) et de l'axe horizontal sud-nord, laissant place aux bassins des saisons à l'intersection des quatre allées transversales. Avec ses différents groupes sculptés, le parc s'inspirait du mythe d'Apollon. André Le Nôtre jouait avec les éléments, et recherchait sans cesse la transparence, les effets d'eau et de surprise qui se mêlaient aux différents parterres et bosquets.

Le roi qui, comme le disait Saint-Simon, se « plut à tyranniser la nature, à la dompter à force d'art et de trésors », de nivelllements et travaux hydrauliques importants, parvint ainsi à aménager d'anciens marais réputés malsains. Sa passion pour les jardins était telle qu'il rédigea même une *Manière de montrer les jardins de Versailles* qui connut plusieurs éditions en 1689 et 1705.



LA MÉNAGERIE ROYALE

Située au sud-ouest des jardins du Château, la Ménagerie royale de Versailles fut édifiée à partir de 1662 par l'architecte Louis Le Vau sous l'impulsion de Louis XIV. À la fois lieu de curiosité, de divertissement, de prestige et d'étude scientifique, la Ménagerie s'inspirait des traditions antiques et médiévales des collections animalières royales. Elle permettait au souverain de manifester sa puissance et celle de son royaume et donnait l'occasion aux savants d'observer des espèces rares.

Son architecture s'articulait autour d'un pavillon octogonal surmonté d'un dôme, offrant un point de vue panoramique sur les enclos. Au premier étage, Louis Le Vau avait conçu une pièce donnant sur chacune des sept cours et enclos. Les parois de ce salon accueillaient de nombreuses représentations d'animaux réalisées par le peintre flamand Nicasius Bernaerts. Ces peintures constituaient un répertoire de la faune versaillaise et une source d'inspiration pour les grands peintres animaliers du XVIII^e siècle comme François Desportes et Jean-Baptiste Oudry.

Les enclos étaient disposés en étoile autour du pavillon et séparés par des grilles. On y trouvait diverses cours spécialisées, telles que la cour des Autruches ou la cour des Pélicans. De nombreuses espèces d'animaux méconnues en France et en Europe étaient conservées à la Ménagerie. Elles provenaient des possessions coloniales françaises ou bien étaient parfois offertes au Roi par les souverains étrangers, en guise de cadeaux diplomatiques.

En grande partie détruite après la Révolution française, la Ménagerie fut finalement rasée en 1902. Il ne subsiste aujourd'hui que des traces archéologiques du pavillon et un corps de ferme dans le Parc de Versailles. Ce sont les très nombreux plans et descriptions qui constituent les éléments les plus riches du souvenir de ce lieu exceptionnel.



Vue et perspective de la Menagerie de Versailles du costé de la porte Royale Adam Perelle, eau-forte aquaréllée, 1668-1695, © Château de Versailles

LE BOSQUET DU LABYRINTHE

Disparu depuis le règne de Louis XVI, ce bosquet fut l'un des plus fascinants de Versailles, emblématique du jardin voulu par Louis XIV. Aménagé par Le Nôtre et prenant sa forme définitive en 1673, le Labyrinthe constitua un véritable mythe dans l'histoire du domaine royal.

Son parcours, conçu comme une promenade initiatique, était ponctué de cabinets en treillage et de salles de verdure qui accueillaient 39 fontaines illustrant les fables d'Esop, animées par 330 statues d'animaux en plomb polychromé. Ses allées étroites, bordées de hautes charmilles de sept à huit mètres, plongeaient le visiteur dans un dédale végétal.

Le bosquet du Labyrinthe étant cependant très fragile, il fallut, dès la fin du XVII^e siècle, constamment restaurer et repeindre ses sculptures de plomb. Ainsi, très endommagé, il fut détruit en 1775 sur ordre de Louis XVI. Sous l'influence de Marie-Antoinette, il fut remplacé par l'actuel bosquet de la Reine, alors appelé bosquet de Vénus, d'inspiration anglaise.

Aujourd'hui subsistent du bosquet du Labyrinthe certaines des sculptures en plomb que l'on peut admirer **dans la galerie d'histoire du château de Versailles ainsi que dans la salle des Hoquetons**.



Renard, Jean-Baptiste Tubyl, statue en plomb, 1673-1674 © Château de Versailles, Dist. RMN-GP / Christophe Fouin



Vue du bosquet du Labyrinthe montrant la fontaine du Combat des animaux et les deux fontaines du Renard et de la Grue, Jean Cotelle, 1688 © Château de Versailles, Dist. RMN-GP / Christophe Fouin

LA GROTTE DE TÉTHYS

En 1664, un bassin fut construit au nord du Château, à l'emplacement de l'actuel vestibule de la Chapelle royale, pour approvisionner les fontaines des jardins. Converti en grotte artificielle, l'espace sous la citerne fut orné de coquillages, de roches calcaires et de miroirs, et abrita un ensemble de sculptures représentant Téthys, divinité marine et épouse d'Océan, accueillant Apollon à la fin de son trajet quotidien dans le ciel. Sans doute imaginée par Charles Perrault, cette union de deux figures mythologiques, incarnant l'eau et le feu, s'intégrait à l'allégorie solaire se déployant dans l'ensemble des jardins et qui s'illustrait notamment dans les bassins d'Apollon et de Latone, réalisés dès 1668.

Conçue comme une loggia ouverte sur le parterre du Nord, la grotte était close par trois grilles, celle du centre arborant un soleil dont les rayons s'étendaient sur les deux autres. À l'attique et aux écoinçons se trouvaient des bas-reliefs figurant Apollon, des tritons et des néréides.



La grotte de Téthys, Famille Perelle (graveur), 1660-1703, estampe © Château de Versailles

À partir de 1667, trois groupes sculptés furent installés dans les niches au fond de la grotte: des modèles en plâtre en 1672, puis leur version définitive en marbre en 1675. *Apollon servi par les nymphes*, œuvre de Girardon et Regnaudin, occupait le centre, encadré par les deux groupes des *Chevaux du Soleil*, réalisés par Guérin et les frères Marsy.

Le groupe principal, d'une élégance raffinée, célébrait la maîtrise d'Apollon, tandis que les chevaux symbolisaient la puissance indomptée de la nature.



Description de la grotte de Versailles, gravure tirée de l'ouvrage 1676 © Château de Versailles, Dist. RMN-GP / Christophe Fouin

À l'automne 1684, la grotte de Téthys fut démolie pour permettre la construction de l'aile du Nord. Seules ses sculptures, déjà considérées comme des chefs-d'œuvre, furent préservées. Elles sont exposées aujourd'hui dans le vestibule de la Chapelle royale, à l'emplacement même de l'ancienne grotte, après avoir été installées pendant près de deux siècles dans le bosquet des bains d'Apollon.



Apollon servi par les nymphes, François Girardon et Thomas Regnaudin, 1666-1674, marbre © Château de Versailles, Dist. RMN-GP / Christophe Fouin.







PARTIE III

INFORMATIONS PRATIQUES

INFORMATIONS PRATIQUES

VERSAILLES : LES JARDINS DISPARUS DU ROI-SOLEIL

Du 25 mars 2025 au 4 janvier 2026, château de Versailles

Une expérience de réalité virtuelle de **25 minutes**
A partir de **8 ans et plus**

TARIFS

Billet simple : 15 €
Couplé avec un billet Château : 35 €

Couplé avec un billet Passeport : 45 € (Château, Trianon, Grandes Eaux Musicales et Jardins Musicaux) :

Informations et billetterie :
www.chateauversailles.fr

MOYENS D'ACCÈS DEPUIS PARIS

RER ligne C, en direction de Versailles Château - Rive Gauche.

Trains SNCF depuis la gare Montparnasse, en direction de Versailles - Chantiers.

Trains SNCF depuis la gare Saint-Lazare, en direction de Versailles - Rive Droite.

Autobus ligne 171 de la RATP depuis le pont de Sèvres en direction de Versailles - Place d'Armes.

Autoroute A13 (direction Rouen), sortie Versailles - Château.

Stationnement place d'Armes. Le stationnement est payant, sauf pour les personnes en situation de handicap, et les soirs de spectacles à partir de 19 h30.

VERSAILLES POUR TOUS

L'expérience est accessible pour les personnes en situation de handicap au tarif individuels.

Gratuité pour la visite libre du château et du Grand Trianon.

- pour les personnes en situation de handicap ainsi que leur accompagnateur sur présentation d'un justificatif.
- pour les personnes allocataires des minima sociaux sur présentation d'un justificatif datant de moins de 6 mois.

Information et réservation : + 33 (0)1 30 83 75 05 et versaillespourtous@chateauversailles.fr

L'APPLICATION CHÂTEAU DE VERSAILLES

Téléchargez le parcours de visite sur l'application disponible sur l'App Store et Google Play.
onelink.to/chateau





UNE PRODUCTION

GEDEON
experiences

smallcreative

 VIVE ARTS

 CHÂTEAU DE VERSAILLES

AVEC LE SOUTIEN DU

