

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Jules Verne 200

Galerie Horta (Bruxelles)

Dès le 12 juin 2025 et jusqu'à l'automne 2025, au plus tôt

Bruxelles accueille une expérience immersive d'un nouveau genre : un voyage sensoriel dans l'univers visionnaire de Jules Verne, entre métavers, réalité virtuelle et projections à 360°.

Près de cent cinquante ans après ses premiers grands récits, l'œuvre de Jules Verne continue de nourrir l'imaginaire collectif. Après avoir conquis le public à Barcelone, l'expérience immersive [*Jules Verne 200*](#) arrive à Bruxelles à partir du 12 juin prochain.

Née d'une collaboration entre la société belge Exhibition Hub et la société espagnole Layers of Reality, cette expérience se distingue par son dispositif technologique unique et ambitieux mêlant réalité virtuelle, projections immersives et exploration dans le métavers. Conçue comme un parcours déambulatoire, elle invite le public à plonger au cœur de l'imaginaire de Jules Verne, accompagnée d'une bande-son composée par Rafel Plana et enregistrée par l'Orchestre symphonique et le Chœur de Bratislava (Slovaquie).

Jules Verne 200 promet un voyage sensoriel et technologique hors du commun, à la croisée de la littérature, de l'innovation et du rêve.

Un voyage extraordinaire

Considéré comme l'un des auteurs les plus influents de tous les temps, Jules Verne a su marier dans ses œuvres science, technologie, imagination et esprit d'aventure. Son œuvre a profondément marqué la littérature, le cinéma et la culture populaire des XIXe et XXe siècles, et continue encore aujourd'hui d'inspirer artistes, chercheurs et inventeurs. Ses anticipations visionnaires (des machines volantes aux voyages dans l'espace, en passant par les sous-marins) résonnent encore aujourd'hui.

Un partenariat scientifique avec la Société Jules Verne

Jules Verne 200 bénéficie du soutien et des conseils de la Société Jules-Verne, référence mondiale en études verniennes. Depuis près d'un siècle, cette institution publie des bibliographies, des versions originales d'ouvrages posthumes et des correspondances, ainsi que le Bulletin de la Société Jules Verne (BSJV), ressource incontournable pour les chercheurs du monde entier.

Une approche immersive innovante

Le parcours *Jules Verne 200* s'étend sur près de 1.500m², avec une bande-son composée par Rafel Plana et enregistrée par l'Orchestre symphonique et le Chœur de

Bratislava (Slovaquie). Il invite le public à vivre les récits de Jules Verne comme s'ils prenaient vie sous ses yeux. Grâce à une mise en scène innovante alliant espaces sensoriels, technologies immersives et narration visuelle, *Jules Verne 200* propose une véritable odysée à travers une dizaine d'espaces immersifs et interactifs :

Pages Biographiques

Une expérience biographique en réalité virtuelle qui permet, pour la première fois, de vivre les épisodes de la vie méconnue de Jules Verne : ses premières années à Nantes, sa jeunesse à Paris, et sa maturité dans la paisible ville d'Amiens.

Le Grand Planisphère Numérique

Une salle immersive qui retrace les lieux géographiques rendus célèbres par les romans de Verne, à travers des gravures, affiches et extraits audiovisuels.

Les Machines verniennes

Une salle interactive où les visiteurs peuvent colorier certaines des machines verniennes les plus emblématiques et les voir prendre vie sur un écran géant, devenant ainsi partie intégrante de l'œuvre numérique.

Voyages extraordinaires

Voyages extraordinaires est une installation créée par des artistes numériques. Avec des outils d'intelligence artificielle, Joan Fontcuberta et Franc Aleu recréent des scènes célèbres des romans comme s'il s'agissait de documents photo journalistiques impossibles.

Meta Verne

Le métavers vernien est une expérience de réalité virtuelle qui propose un parcours à travers les lieux emblématiques de cinq romans majeurs : *Voyage au centre de la Terre*, *20 000 lieues sous les mers*, *Le Tour du monde en 80 jours*, *Robur le Conquérant* et *De la Terre à la Lune*. Des profondeurs terrestres à la surface lunaire, les visiteurs deviennent les protagonistes des scènes les plus marquantes de la littérature vernienne.

À propos d'Exhibition Hub

Producteur et distributeur européen d'expositions majeures à l'échelle mondiale, Exhibition Hub propose des expériences ludo-éducatives dans un monde où le numérique redéfinit les interactions et les perceptions. L'art du storytelling s'est transformé en voyages immersifs qui captivent, éduquent et inspirent. Exhibition Hub se positionne à l'avant-garde de cette révolution, établissant de nouveaux standards pour engager les publics grâce à des expositions immersives. Depuis sa création en 2015, Exhibition Hub s'est donné pour mission de repousser les limites de "l'edutainment" avec plus de 200 expériences, telles que *Van Gogh : The Immersive Experience*, *Bubble Planet : An Immersive Experience*, *Titanic : An Immersive Voyage*, *The Art of The Brick*, *Dinos Alive : An Immersive Experience* et bien d'autres, ayant rassemblé plus de 35 millions de visiteurs à travers le monde. Exhibition Hub associe harmonieusement une recherche approfondie, un design élégant et des technologies de pointe afin que chaque expérience soit minutieusement conçue pour être interactive, captivante et profondément mémorable, laissant une empreinte durable sur ses spectateurs.

À propos de Layers of Reality

Layers of Reality est un studio pionnier dans la création de contenus en réalité augmentée, proposant des expériences mémorables, significatives et transformatrices. En 2019, il inaugure son centre de création et d'exposition de référence, IDEAL Barcelone. En mars 2022, il ouvre MAD (Madrid Artes Digitales) au Matadero de Madrid, en collaboration avec Som Produce et Stardust Internacional, et en mars 2024, il inaugure Bombas Gens, centre des arts numériques à Valence. Parmi les productions les plus marquantes de Layers of Reality, on peut citer : *Klimt, l'expérience immersive* (avec Exhibition Hub), *Frida Kahlo, la vie d'un mythe* (avec Frida Kahlo Corp.), *Dalí cybernétique* (avec la Fondation Gala Salvador Dalí), *Les derniers jours de Pompéi*, *Toutânkhamon, l'expérience immersive*, *La légende du Titanic* (avec Madrid Artes Digitales), *Sorolla, une nouvelle dimension* et *Univers Goya. Entre lumière et obscurité*. Certaines de ces productions étant actuellement présentées à travers le monde.

À propos de Fever

Fever est la plateforme de référence pour la découverte de divertissement et de loisirs. Chaque mois, elle permet à plus de 300 millions de personnes d'accéder aux meilleures expériences dans plus de 40 pays. Sa mission principale est de démocratiser l'accès à la culture et au divertissement en offrant des expériences et événements uniques à travers sa plateforme : expositions immersives, événements sportifs, expériences théâtrales interactives ou encore concerts et festivals. Grâce à sa technologie et l'analyse de données, Fever accompagne également ses partenaires dans la création et le développement de nouvelles expériences à travers le monde.

Informations pratiques

Jules Verne 200

<https://julesverneexpo.com/brussels/>

Dès le 12 juin 2025

Galerie Horta

Rue du Marché aux Herbes 116

1000 Bruxelles

Les billets sont exclusivement disponibles sur [Fever](#), la plateforme référence pour la découverte de divertissement et de loisirs

Contact presse

CARACAScom

info@caracascom.com

+32 2 560 21 22