

L'HORIZON DE KHEOPS

UN VOYAGE EN EGYPTE ANCIENNE

UNE EXPÉDITION IMMERSIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

TOUR & TAXIS, SHED 3
À PARTIR DU 17.02

DOSSIER DE PRESSE

Créé par

excurio

Présenté par

tempora[®]

EH Exhibition Hub
Éducation

fever

Partenaires

LE SOIR

SUDINFO

CINE
TELE
REVUE

De Standaard

BXL
LA VILLE
DE STAS

B





L'EXPÉDITION IMMERSIVE AU CŒUR DU PLATEAU DE GIZEH ARRIVE À BRUXELLES

Après un lancement à l'Institut du Monde Arabe à Paris en juin 2022 et plus de 300 000 visiteurs dans le monde, L'Horizon de Khéops continue de conquérir le grand public et s'installe dès le 17 février 2026 à Tour & Taxis, à Bruxelles.

Cette expédition immersive au cœur de la grande pyramide de Gizeh s'appuie sur les possibilités offertes par la réalité virtuelle pour proposer à de grands flux de visiteurs de voyager dans le temps et l'espace au cœur de l'une des sept merveilles du monde : accès à des déambulations fabuleuses, entrée dans la chambre de la reine habituellement inaccessible au public, escalade (virtuelle) au sommet de la pyramide, découverte des horizons de la ville du Caire de nos jours comme à l'époque antique...

En offrant une expérience culturelle à la fois sensorielle et ludique, L'Horizon de Khéops invite les « aventuriers » de tous âges à découvrir la richesse de la civilisation égyptienne en passant un moment en famille ou entre amis, sans quitter Bruxelles !

L'expérience, conçue avec le concours d'un professeur d'égyptologie de l'Université Harvard, s'inscrit dans un format inédit, à mi-chemin de la culture et du divertissement.





L'HORIZON DE KHEOPS UN VOYAGE UNIQUE AU MONDE DANS LE TEMPS ET L'ESPACE QUI DEBUTE IL Y A 4 500 ANS

La pyramide de Khéops est la seule des sept merveilles du monde à avoir résisté au temps. Preuve du génie architectural égyptien, elle domine le plateau de Gizeh et la ville du Caire. Edifié entre 2 590 et 2 565 avant J.-C., ce bâtiment en pierre haut de 146 mètres est à l'origine le plus volumineux jamais réalisé par l'homme. Construite pour abriter le roi Khéops en sa dernière demeure, la pyramide continue de fasciner les visiteurs venus du monde entier.

L'Horizon de Khéops est le fruit de trois ans de recherche et de développement conduits par la société Emissive sous la marque Excurio, fleuron international en matière de réalité virtuelle et augmentée. Elle offre aux visiteurs l'illusion de voyager librement, grâce à un équipement de réalité virtuelle, au cœur d'un des sites archéologiques les plus importants de l'humanité. Équipés d'un casque VR à la pointe de l'innovation, quelques secondes de mise au point suffisent aux visiteurs pour être projetés à plus de 3 000 km de Bruxelles, au pied de la plus haute pyramide d'Égypte, pour un voyage remontant au troisième millénaire avant notre ère. Des chiffres qui donnent le vertige, analogue à la sensation que procure cette exploration dans le temps et l'espace.

Les visiteurs –chacun personnifié par un avatar– pénètrent d'abord au cœur de la pyramide. Une déambulation à travers les galeries et les espaces interdits au public, jusqu'à atteindre son sommet où se

dévoile une vue époustouflante sur le Caire moderne et le Plateau de Gizeh. En prenant de la hauteur et en se déplaçant librement autour du monument, ils saisissent son usage antique et s'imprègnent des dernières découvertes archéologiques du site. Enfin, le voyageur est invité à bord d'une barque funéraire sur le Nil pour assister aux funérailles du roi Khéops, il y a 4 500 ans.







UNE VISITE INÉDITE ET PARTICIPATIVE AU CŒUR DE L'UNE DES SEPT MERVEILLES DU MONDE

Le voyage commence aux portes du Caire, lorsque le soleil diffuse ses derniers rayons sur la majestueuse pyramide de Khéops, la plus haute d'Égypte et la seule des sept merveilles du monde antique parvenue jusqu'à nous.

Réunis au pied du monument, les visiteurs –leurs avatars– sont accueillis par Mona, guide virtuelle et loquace qui mènera les 45 minutes de visite. Le groupe débute son excursion en longeant la façade Nord, jusqu'à atteindre une percée creusée au IX^e siècle pour accéder à la pyramide. Au-dessus, l'entrée principale située à 15,63 mètres du sol, originellement invisible et encore clôturée, est surmontée de voûtes et de linteaux taillés dans d'importants monolithes. Les explorateurs pénètrent alors dans le tombeau et découvrent rapidement la grande galerie, véritable prodige de l'architecture égyptienne antique. Sur une hauteur de 8,6 mètres, les murs se resserrent grâce à un savant système d'encorbellement. Le corridor de plus de 47 mètres conduit à une antichambre jouxtant la « chambre du roi » et son sarcophage.

Aux côtés de Mona –et d'un chat tigré qui n'aura pas échappé aux plus observateurs– le visiteur s'enfonce progressivement dans les entrailles du monument. Il accède à la « chambre du roi ». L'austérité des murs et du plafond impressionne : elle révèle les dimensions colossales des blocs de pierre qui composent la pyramide. Au centre, trône le sarcophage du pharaon.





Soudain, la lumière s'éteint. Pour la rétablir, Mona quitte la pièce quelques minutes et c'est alors que surgit Bastet, une chatte majestueuse parée de somptueux bijoux. Tout droit sortie du panthéon égyptien, la déesse raconte l'histoire de son temps, celui des pharaons.

La visite prend alors une tournure magique et se poursuit par une ascension au cœur de la pyramide. Postés sur une plateforme en pierre qui monte doucement le long de l'axe vertical de l'édifice, les visiteurs découvrent sa structure interne, l'architecture de la « chambre de la reine » – une nomination qui ne reflète pas son réel usage – et celle de la « chambre du roi ». La réalité virtuelle offre aux visiteurs une appréhension nouvelle du monument et l'accès à des espaces interdits à la visite.

Une fois arrivée en haut de la pyramide, la déesse féline entraîne les visiteurs vers une cavité baignée de lumière. Celle-ci débouche au sommet, où se dévoile une vue époustouflante sur la ville contemporaine du Caire et le plateau de Gizeh. Libérés des contraintes temporelles et physiques, les voyageurs prennent de la hauteur. Ils sont conviés à déambuler librement parmi les temples, les pyramides et les mastabas qui entourent la grande pyramide. Ils saisissent ainsi l'usage antique du complexe funéraire du roi Khéops et s'imprègnent des dernières découvertes archéologiques du site.

L'expédition se poursuit à bord d'une barque solaire semblable à celle découverte en 1950 dans la nécropole. Le navire remonte le Nil et le temps. Les visiteurs naviguent jusqu'au « temple de la vallée », également nommé le « temple bas » et équipé d'un débarcadère, 4 500 ans plus tôt. Ils assistent alors aux rites funéraires pratiqués sur la dépouille du roi Khéops – embaumement et momification – avant d'assister à la cérémonie funéraire du pharaon. Les voyageurs sont ainsi témoins des pratiques et des croyances des anciens égyptiens.







UNE EXPÉRIENCE À LA LUMIÈRE DES DERNIÈRES DÉCOUVERTES SCIENTIFIQUES SUR LA PYRAMIDE DE KHÉOPS

Égyptologue émérite, archéologue et épigraphe spécialisé dans l'étude de l'architecture mortuaire, notamment la nécropole de Gizeh, Peter Der Manuelian a collaboré à la conception de cette visite virtuelle et à la reconstitution historique des édifices et des rituels. Il est le garant du propos scientifique de « L'Horizon de Khéops ».

Après avoir enseigné l'égyptologie à l'Université de Tufts et dirigé les archives de Gizeh au Museum of Fine Arts de Boston, Peter Der Manuelian est professeur d'égyptologie à l'université de Harvard depuis 2010. Directeur du Harvard Museum of the Ancient Near East, il dirige également le « Projet Gizeh » qui vise à collecter et présenter en ligne toutes les activités archéologiques passées, présentes et à venir à Gizeh.

Peter Der Manuelian défend l'introduction de nouvelles technologies dans ses recherches et dans son programme d'enseignement. Il considère notamment les technologies immersives 3D comme un outil pour les recherches archéologiques.



Peter Der Manuelian

Barbara Bell Professor of Egyptology
at Harvard University
Director of the Harvard Museum of
the Ancient Near-East
Director of The Giza Project



EXCURIO PIONNIER ET LEADER DES EXPÉRIENCES IMMERSIVES EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Les Expéditions Immersives Excurio reposent sur une rigueur scientifique garantissant la transmission des connaissances. Chaque expédition s'appuie sur des reconstitutions historiques fidèles et minutieuses, réalisées avec des experts dans le domaine de l'architecture, de l'archéologie ou de l'histoire. Ces expériences ultraréalistes, éducatives et accessibles à tous, ont pour ambition d'attirer et de fidéliser de nouveaux publics en quête d'aventures, d'émotions et de savoir.

« Lancer l'Horizon de Khéops à l'issue de plusieurs mois de travail avec le professeur Der Manuelian est un honneur pour nous et représente plus qu'un symbole : cela conforte la rigueur scientifique que nous voulons donner à nos contenus, pour proposer une nouvelle génération de sorties familiales et entre amis, mêlant divertissement et culture. »

**Fabien Barati et Emmanuel Guerriero, fondateurs
d'Emissive et Excurio**

« Notre ambition est de faire d'Excurio une marque de référence en matière d'expéditions immersives culturelles, en développant notre catalogue de contenus en partenariat avec les plus grandes institutions culturelles du monde, et notre réseau de distribution. »

**Fabien Barati et Emmanuel Guerriero, fondateurs
d'Emissive et Excurio**

À PROPOS EXCURIO

Avec les Expéditions Immersives, Excurio propose un format d'expérience unique au monde : des aventures palpitantes en réalité virtuelle à vivre à plusieurs, en déplacement libre dans des lieux de plusieurs centaines de mètres carrés, mêlant savoir et intrigues passionnantes.

L'Horizon de Khéops, Eternelle Notre-Dame, Mondes Disparus, Un soir avec les impressionnistes Paris 1874... Les productions Excurio ont déjà attiré plus d'un million de visiteurs, de Shanghai à Montréal en passant par Paris, au sein d'institutions culturelles prestigieuses et d'un réseau de lieux dédiés.

Elaborées en collaboration avec des scientifiques et historiens renommés, les Expéditions Immersives impliquent physiquement et émotionnellement les visiteurs dans la découverte de notre patrimoine historique, artistique et scientifique. La mission d'Excurio : rendre la culture accessible par l'émerveillement.

Appelées à devenir un standard du divertissement culturel, les Expéditions Immersives s'appuient sur une plateforme technologique propriétaire, développée elle aussi par Excurio, permettant l'accueil de flux de visiteurs records.

Excurio, initialement marque de la société Emissive, fondée par Emmanuel Guerriero et Fabien Barati en 2005, devient le nouveau nom de l'entreprise en 2024 pour soutenir ces ambitions. C'est à Emissive que l'on doit notamment les expériences en réalité virtuelle primées *The Enemy* (2015) et *Mona Lisa: Beyond the Glass* (2019).

excurio

À PROPOS TEMPORA

Tempora est une agence belge spécialisée dans la conception, la réalisation, la promotion et la gestion de musées, d'expositions et d'équipements culturels.

Créée en 1998 à Bruxelles, par Benoît Remiche, la société compte aujourd'hui une centaine d'employés et plusieurs sites culturels en France et en Belgique. Tempora s'est imposée comme un opérateur culturel majeur dont les expositions s'exportent en Europe et dans le monde.

La démarche de Tempora est fondée sur des valeurs fortes :

- le respect des lieux et de leur histoire ;
- la mise en valeur des collections ;
- la recherche de l'équilibre entre le ludique, l'esthétique et le respect rigoureux des acquis scientifiques ;
- l'accès au plus grand nombre et le souci pédagogique.

Tempora a conduit plus de 150 projets d'envergure, dont plus de vingt parcours permanents tels *Le centre d'Interprétation de la grotte Chauvet*, et *Le musée de la Seconde Guerre mondiale* de Gdansk.

Elle a conçu et réalisé plus de quarante expositions de civilisation, dont la série *C'est notre histoire !* pour le musée de l'Europe, et *Dieu(x) modes d'emploi*.

L'équipe a également développé des productions ambitieuses comme *Pompeii, the immortal city*, *Johnny Hallyday, L'exposition* et *Le Petit Prince parmi les hommes*.

En s'associant à des partenaires institutionnels et à des collections privées, Tempora crée des expositions pour de grands musées : *Les mondes de Paul Delvaux, Elliott Erwitt. Une rétrospective* et *Robert Doisneau. Instants Donnés*.

Tempora poursuit une ambition humaniste visant à donner du sens et à créer du lien en rendant les cultures accessibles au plus grand nombre.

tempora[®]

À PROPOS 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 350 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 45 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 FEVER

Fever est la plateforme technologique de référence pour la découverte de culture et de divertissement.

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: 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 l'expansion de nouvelles expériences à travers le monde.



INFORMATIONS PRATIQUES

LIEU

Shed3
Tour & Taxis

DATES

À partir du 17 février et jusqu'à l'été 2026

HORAIRES

Du mercredi au dimanche et tous les jours pendant les vacances scolaires

TARIFS ET ACCESSIBILITÉ

Adultes : 19€ - 25€

Enfants et tarifs réduits : 16€ - 20€

Accessible à partir de 8 ans

