DOSSIER DE PRESSE

EXPO RETOUR À POMPEII

tempora

TABLE DES MATIÈRES

1. Préface - 3
2. Retour à Pompeii - En quelques mots… - 4
3. Pourquoi une (telle) exposition sur Pompéi ? - 6
4. Le parcours de l'exposition - 9
5. La réalisation d'une exposition 100% belge - 12
6. Tempora, passeur de culture - 14
7. Informations pratiques - 17
8. Événements - 18

1. Préface

L'expérience culturelle se vit de multiples façons. Pour un universitaire – comme je le suis -, elle se décline tout d'abord dans sa recherche scientifique, indissociable de sa transmission à travers l'enseignement. Mais une autre voie s'impose aujourd'hui : rendre la culture à la fois qualitative et accessible au plus grand nombre.

C'est cette conviction qui qui m'a motivé à jouer un rôle clef dans la validation scientifique de l'exposition Retour à Pompéi. Son objectif ? Garantir l'exactitude des contenus, le rythme de la visite, tout en trouvant le juste équilibre entre une dimension divertissante et une véritable plus-value pédagogique.

Fort de mes expériences de fouille au sein du monde romain méditerranéen et notamment à Pompéi (Maison du Centenaire IX, 8, 6), j'adhère à une nouvelle façon d'appréhender l'archéologie dans sa relation avec la société contemporaine et les différents publics. Abandonnant les cercles autoréférentiels et les visions élitistes, l'archéologie aujourd'hui doit assumer un rôle plus actif et utile pour la société, capable de favoriser la participation des citoyens. Les domaines d'interventions possibles sont nombreux : ils vont de la communication-vulgarisation à la présence de l'archéologie dans les médias, à l'utilisation des réseaux sociaux ; de l'éducation au patrimoine culturel - en particulier pour les enfants - aux projets de développement économique. Un thème de plus en plus sensible est celui de la participation du public, ce qu'on appelle la « Community Archaeology », c'est-à-dire une archéologie orientée vers le public et en particulier vers la collaboration entre archéologues et non-spécialistes…

Même si les motivations sont différentes, la collaboration avec TEMPORA pour l'exposition Retour à Pompéi répond précisément aux besoins d'une archéologie publique, participative, capable de divertir, de faire réfléchir et d'éduquer.

Prof. Marco Cavalieri
Professeur d'archéologie romaine et antiquité italiques à l'UCLouvain

EXPO
RETOUR À POMPEII

2 . *RETOUR À POMPEII* - EN QUELQUES MOTS...

L'exposition Retour à Pompeii à Bruxelles vous invite à **remonter le temps et à plonger au cœur de Pompéi**, cité antique figée dans l'Histoire par la fureur du Vésuve. Pour la première fois, **le parcours mélange les différentes formes d'immersion** : décors, identification, activités, sons, réalité virtuelle et projections totales.

Les visiteurs et visiteuses vont en effet déambuler dans une maison et une rue de Pompéi, juste avant le drame de la destruction de la cité par l'éruption du Vésuve. Par le son - véritable bande sonore originale -, **le public s'identifie aux membres d'une famille dont il va pouvoir suivre les dernières heures.** Chambres, école, laverie, boulangerie, parfumerie, taverne… abriteront les activités quotidiennes d'époque auxquelles chacun·e pourra participer, tout en sentant l'angoisse monter, comme ce fut le cas ce matin-là pour les habitant·es.

Avant le moment fatidique, il restera encore à le temps d'**assister à un combat de gladiateurs en réalité virtuelle** dans le grand amphithéâtre de Pompéi. Juste avant d'être englouti, grâce à **une projection totale**, sous les nuées ardentes crachées par le volcan…

Ces procédés d'immersion vont communiquer au public des émotions diverses : angoisse, tristesse, peur, surprise, amusement, voire admiration. Mais ils ont tous un point commun : le respect de la réalité historique. Celui-ci fait de l'exposition **un véritable cours ludique d'histoire de l'antiquité romaine.**

À retenir :

- 1 200 m² de décors réels minutieusement recréés et respectant les découvertes archéologiques
- Un audioguide narratif fictionnel qui raconte le destin d'une famille lors de la matinée précédant l'éruption du volcan
- Une série d'installations interactives pour faire participer le visiteur à la vie d'une cité antique
- Un combat de gladiateurs en réalité virtuelle dans le grand amphithéâtre de Pompéi.
- Un film immersif qui plonge le visiteur au coeur de la catastrophe
- Un tarif tout compris : le parcours de l'exposition, l'audioguide, l'expérience VR et le show immersif

3. INTRODUCTION - POURQUOI UNE (TELLE) EXPOSITION SUR POMPÉI ?

UN MARQUEUR ARCHÉOLOGIQUE MAJEUR

Aux côtés des pyramides et de la découverte de la tombe de Toutankhamon, des ruines de la cité Inca de Machu Picchu ou encore l'armée de terre cuite entourant le tombeau du premier empereur de Chine, **Pompéi est un marqueur archéologique de l'histoire humaine**. Des révélateurs de modes de vie, de croyances qui ont fait l'humanité, notre Histoire.

Les ruines de Pompéi occupent une place un peu particulière dans cette lignée : sa destruction fut un drame pour ses habitant·es (victimes directes ou en exil sans retour) mais une chance pour nous. La soudaineté et la force de l'éruption ont figé la cité. Au fil des découvertes archéologiques, elle s'est ainsi révélée comme une photo, un instantané de la vie d'il y a deux mille ans. **Tout est resté comme ce matin de l'an 79 ; même, hélas, les corps de celles et ceux qui n'ont pas eu le temps de fuir**.

Présenter ce moment singulier d'histoire à un public très large, peu au fait de la civilisation qu'il donne à voir (à laquelle, pourtant, nous devons beaucoup !), c'est **renouer avec le passé, tisser des liens par-delà les siècles**. Un souci qui a animé Tempora tout au long de ses 25 ans d'existence.

DES PROCÉDÉS D'IMMERSION DIVERS ET VARIÉS

Des expositions sur Pompéi, il y en a eu - et il y en a - bien d'autres. Nous voulons croire que Retour à Pompeii y tient une place particulière.

D'abord, nous l'avons dit, parce que **nous y avons convoqué des procédés d'immersion divers et variés,** pas seulement l'habituelle projection à 360° comme la mode s'en est répandue. La fiction présentée dans l'audioguide, qui permet à chaque personne de s'identifier à un membre d'une famille renforce évidemment la proximité avec le thème. Un parcours conçu en 3D (décors réels et réalité virtuelle) plonge les visiteurs et visiteuses dans le temps et l'espace, davantage encore qu'une visite dans le Pompéi touristique d'aujourd'hui.

Ce sont ces raisons qui nous ont fait préférer des répliques minutieuses et détaillées plutôt que des objets de fouille authentiques. Ceux-ci doivent en effet être protégés sous vitrine… inexistantes dans les maisons de Pompéi en 79 ! Or nous voulions absolument que les visiteurs et visiteuses « s'y croient », que les deux heures passées dans notre exposition soient vécues comme un voyage dans le temps et l'espace. Les objets, ce sont des objets du quotidien que chacun·e peut manipuler à sa guise. De même, les nombreuses fresques ou graffiti présentes dans le parcours sont de superbes « copies », mais plus « actuelles » que celles visibles sur le site ou dans les musées puisque, comme tout le reste, elles n'ont pas subi les affres de l'éruption et du temps passé sous les cendres.

Le temps, ici, n'a pas encore fait son œuvre… mais il faut se dépêcher, les grondements et tremblements se font de plus en plus fréquents et violents.

4. Le parcours de l'exposition

L'exposition *Retour à Pompeii* propose un parcours de visite découpé en trois temps principaux : la déambulation libre dans des décors recréés fidèlement ; une expérience en réalité virtuelle dans le grand amphithéâtre de la ville ; et une projection immersive reconstituant l'éruption du Vésuve. Tout au long de la visite, un audioguide accompagne la découverte du parcours.

PRÉLUDE : UNE HISTOIRE FAMILIALE

Le public est accueilli dans la zone d'introduction par Cuspia, une fillette de 11 ans qui, sur écran et par l'audioguide, lui présente sa famille. C'est l'histoire de cette famille pendant la matinée précédant l'explosion qui va servir de fil conducteur à tout le parcours.
Ce sas d'introduction franchi, on pénètre dans l'atrium d'une maison de Pompéi, premier acte de sa promenade dans la cité.

LA PROMENADE DANS LA VILLE

- ***L'atrium*** : C'est la pièce principale (et publique) de ce type de demeure. Depuis l'atrium, visiteurs et visiteuses peuvent découvrir différentes zones de vie :
- ***L'impluvium*** : ingénieux système de récolte de l'eau de pluie, l'impluvium était le centre de la maison.
- ***Une chambre d'esclave*** : une pièce similaire a été récemment mise au jour à Pompéi. On y voit notamment une poterie bizarre, le glirarium, destinée à élever des loirs dont les Romain·es étaient friands.
- ***Une chambre de dame*** : aux côtés des bijoux et des objets de toilettes attendus dans une chambre de dame, on y voit aussi des objets hétéroclites en ambre, os, coquillages ou verre. Ce sont des figurines, des amulettes, des clochettes, etc. Certains sont des porte-bonheurs ; d'autres servent à se protéger du mauvais sort.
- ***Le lararium*** : ce petit hôtel est le lieu de la pratique religieuse privée. Le Pater Familias offre aux dieux - particulièrement les dieux lares qui protègent la famille - du vin ou brûle des herbes aromatiques.
- ***La statue-fontaine de Priape*** : la représentation du phallus en érection est partout dans la ville. Il est à la fois un gage de prospérité et de fécondité mais aussi de protection efficace contre le mauvais œil. Il s'agit donc de représentations relevant du monde de la superstition plutôt que de l'univers de l'érotisme.

Empruntant un sas, le public débouche sur une petite place avec en perspective une rue de la cité.

- ***La place*** : Sur cette place, le visiteur découvre un cadran solaire et une mensa ponderaria, table publique des mesures de capacité, souvent située près des marchés, où chacun peut venir vérifier l'exactitude des quantités achetées. Mais aussi deux bas-reliefs dans une charrette, qui montrent les destructions causées à la ville en 62 par un tremblement de terre. Et, surtout, un odomètre reconstitué, charrette qui mesurait les distances, très précieuse pour ces grands constructeurs de routes à travers l'empire.
- ***L'école*** : Sous un auvent, comme cela se faisait à l'époque, quelques tabourets et du matériel scolaire indiquent qu'il s'agit là d'une « école ». L'occasion de se familiariser (mais avec des outils d'aujourd'hui !) avec les chiffres romains et le calcul sur abaque.
- ***La laverie*** : Une fresque, elle aussi retrouvée à Pompéi mais que nous avons animée, illustre les différentes étapes du lavage du linge. Sans oublier bien sûr le pot destiné à recueillir l'urine : « l'argent n'a pas d'odeur » dit-on depuis que l'empereur Vespasien a taxé ce noble détachant. L'occasion aussi pour se familiariser avec la mode de l'époque et la technique du blanchissage au soufre.
- ***La parfumerie*** : La région de Pompéi est renommée pour ses parfums. Une fresque animée apprend au public comment les parfums étaient élaborés. À lui de reconnaître les fragrances !
- ***La boulangerie*** : Attiré par l'odeur du pain frais, le public a l'occasion de découvrir le fonctionnement d'une meule (et de s'essayer à la manoeuvrer), et reconnaître les céréales utilisées à l'époque.
- ***La fontaine*** : La distribution d'eau était un des points forts de la civilisation romaine. Un interactif dit tout de ces systèmes ingénieux mis en œuvre il y a plus de 2000 ans… et très semblables aux nôtres.
- ***Les graffitis*** : Véritable réseau social avant l'heure, les graffitis qui ornent, par milliers, les murs de Pompéi sont bien sûr disséminés dans l'exposition. Aux visiteurs et visiteuses de retrouver leur traduction ! Mais aussi de s'essayer à leur tour à l'écriture murale.
- ***Le thermopolium*** : C'est le « fast food », le snack bar de l'époque. L'endroit idéal pour essayer diverses recettes de pains, de gâteaux et de sauce. Mais aussi pour se rendre compte du pouvoir d'achat des citoyen·nes de Pompéi.
- ***Les thermes*** : Lieu d'hygiène mais aussi de convivialité et de brassage social, les thermes sont un monument essentiel des cités romaines. Ils permettent de découvrir le système de chauffage en vigueur dans ces bâtiments.
- ***La maison du chirurgien*** : Des instruments chirurgicaux et des éléments interactifs permettent au public de découvrir à quel point la médecine romaine pouvait déjà soigner les blessures et maladies.
- ***La taverne*** : Haut lieu de la vie citadine, la taverne est à usage multiple : on y boit, on y mange, on y joue, on y fait des rencontres galantes ou l'on y discute combats de gladiateurs. Le public pourra se détendre à mi-parcours en se défiant à quelques jeux.

Arrivé·es au bout de la rue, les visiteurs et visiteuses pénètrent dans le grand amphithéâtre de Pompéi pour assister à la deuxième partie du parcours : un combat de gladiateurs.

LE COMBAT DE GLADIATEURS

Muni d'un casque de réalité virtuelle, le public assiste tout d'abord à l'entrée des gladiateurs dans l'arène, puis à un combat entre un mirmillon et un hoplomaque. Grâce au dialogue qui se poursuit entre la jeune Cuspia et son père, on découvre toutes les subtilités de ces combats, souvent moins meurtriers qu'une certaine légende veut nous faire croire.

Un combat qui est bientôt interrompu par des signes de plus en plus inquiétants en provenance du Vésuve : grondements, secousses telluriques et premiers projectiles qui s'abattent sur la ville. Il faut se rendre à l'évidence : il est temps de quitter l'amphithéâtre et pour essayer de se mettre à l'abri.

L'ÉRUPTION DU VÉSUVE

Hélas, la nature n'en laissera pas le temps : dans le dernier espace de l'exposition, celle-ci se déchaîne. Le volcan explose avec violence, les pierres ponces et les cendres s'abattent, préludes au déferlement des mortelles nuées ardentes.

Le public est ici plongé au cœur du drame final. La famille de Cuspia survivra-t-elle ?

5. LA RÉALISATION D'UNE EXPOSITION 100% BELGE

Conçue et produite intégralement à Bruxelles, l'exposition Retour à Pompeii est une véritable vitrine du savoir-faire belge. Au-delà de sa dimension culturelle, ce projet est un moteur d'emploi local, mobilisant un vaste écosystème de talents et d'artisans.
Cette réalisation d'envergure a nécessité la synergie de nombreux corps de métier, alliant artisanat traditionnel et haute technologie :

- **L'Artisanat et le Décor :** dans les ateliers bruxellois de Tempora, une équipe composée de menuisier·es, sculpteurs·rices, peintres et décorateurs·rices ont travaillé de concert pour bâtir les 1 200 m² de reconstitutions minutieuses, transformant les données archéologiques en décors tangibles. En plus de ses équipes internes, Tempora a pu bénéficier de l'expertise de peintres et décorateurs·res professionnnel·es, pour la plupart issus de **l'école Van der Kelen à Bruxelles**.

- **La Narration et la Science** : historien·nes, scénographes et auteurs·trices ont imaginé le fil conducteur narratif de l'exposition, garantissant l'équilibre entre émotion et rigueur scientifique. Le tout, **sous la direction scientifique du professeur Marco Cavalieri (UCL) et le suivi rigoureux de notre muséographe historique Henri Dupuis.**

- **L'Innovation Technologique :** l'exposition a pu compter sur l'excellence et l'expérience des équipes de Tempora qui ont conçu une grande partie des dispositifs interactifs et audiovisuels présents au sein du parcours. En complément, nous avons travaillé main dans la main avec le studio **RideFX** pour le développement de l'expérience en réalité virtuelle, ainsi que de **Tiny Big Story** pour certains interactifs.

C'est cette maîtrise complète de la chaîne de création, de la planche à dessin jusqu'à l'expérience de visite finale, qui permet aujourd'hui à Tempora d'exporter l'expertise belge à l'international.

LE DOMAINE & MUSÉE ROYAL DE MARIEMONT, PARTENAIRE SCIENTIFIQUE DE L'EXPOSITION *RETOUR À POMPÉII*

Le Domaine & Musée royal de Mariemont apporte son expertise scientifique à l'exposition Retour à Pompeii, en tant qu'unique musée partenaire du projet porté par Tempora. Dépositaire de l'un des patrimoines muséaux les plus importants de Belgique, et en particulier d'une collection gréco-romaine de référence, Mariemont inscrit cette collaboration dans la continuité de ses missions scientifiques et de la valorisation de ses collections.

Parmi ses collections, le musée conserve un ensemble exceptionnel de fresques provenant de la villa de Publius Fannius Synistor à Boscoreale, l'un des plus importants ensembles du II^e^ style romain conservés hors d'Italie. Restaurées récemment et présentées à Mariemont dans un pavillon contemporain, ces peintures se distinguent par leur illusionnisme, leurs architectures en trompe-l'œil et la sophistication de leurs décors. Reproduites grandeur nature dans l'exposition Retour à Pompeii, elles offrent au public une immersion dans l'univers domestique pompéien tout en invitant à découvrir gratuitement les œuvres authentiques à Mariemont.

Le musée prête également plusieurs objets issus du quartier portuaire de Fondo Bottaro, au sud-ouest de Pompéi. Bijoux de haute qualité, monnaies et appliques en bronze témoignent de la vie économique et sociale d'un secteur lié au commerce maritime. Découverts lors de fouilles privées au tournant du XX^e^ siècle et acquis par Raoul Warocqué en 1908, ces objets constituent des témoignages directs des derniers instants de la cité avant l'éruption du Vésuve en 79 apr. J.-C.

Cette collaboration conjugue rigueur scientifique, qualité scénographique et ambition de diffusion internationale. Elle s'inscrit à un moment particulièrement dynamique pour le musée, engagé dans plusieurs projets d'envergure : Mariemont est partenaire de l'exposition Cléopâtre Superstar, présentée à la gare de Liège-Guillemins du 20 décembre 2025 au 5 juillet 2026, et propose en ses murs l'exposition *Marie de Hongrie. Art & Pouvoir à la Renaissance* jusqu'au 10 mai 2026.

Domaine & Musée royal de Mariemont
100 Chaussée de Mariemont
7140 Morlanwelz
musee-mariemont.be

6. TEMPORA, PASSEUR DE CULTURES

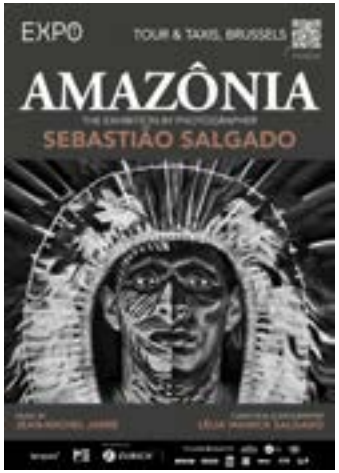
Tempora est une agence belge spécialisée dans la conception, la réalisation, la promotion et la gestion de musées, d'expositions et d'équipements culturels.

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. Forte d'une équipe intégrée – historiens, scientifiques, commissaires, architectes, scénographes, graphistes et spécialistes des multimédias, ingénieurs et techniciens – la société assure l'ensemble de la chaîne, de la conception à la gestion en passant par la fabrication dans son studio bruxellois.

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



UNE SÉLECTION DES PRINCIPALES RÉALISATIONS DE TEMPORA

Tempora a conduit plus de 150 projets d'envergure, dont plus de vingt parcours permanents, plus de quarante expositions de civilisations et de nombreuses productions ambitieuses à la renommée mondiale. Voici une sélection de ces réalisations :

- *Musée de la Seconde Guerre mondiale*, Gdansk, Pologne
- *House of European History*, Bruxelles, Belgique
- *Dieu(x), modes d'emploi*, Bruxelles 2006, Madrid 2007, Québec 2010, Ottawa 2011, Paris 2012, Varsovie 2013, Genève 2019
- *C'est notre histoire ! Cinquante ans de construction européenne*, Bruxelles 2007, Wroclaw 2009
- *21, rue la Boétie. Picasso, Matisse, Braque, Léger...*, Liège 2016, Paris, 2017
- *Hyperrealism Sculpture. Ceci n'est pas un corps*, Liège 2019, Bruxelles 2021, Lyon 2022, Paris 2022
- *Johnny Hallyday. L'Exposition*, Bruxelles 2022, Paris 2023
- *Elliott Erwitt. Une rétrospective*, Paris 2023, Lyon 2023, Bruxelles 2024
- *Amazônia, Sebastião Salgado*, Bruxelles 2024
- *Geluck expose Le Chat*, Paris 2025
- *Robert Doisneau. Instants Donnés*, Paris 2025, Liège 2025, Lyon 2026
- *Bastogne War Museum*, Bastogne
- *WOM (World of Mind)*, Bruxelles
- *Musée Maillol*, Paris

7.INFOS PRATIQUES

DATES D'OUVERTURE :

À partir du 19 décembre 2025

Ouvert du mardi au dimanche de 10h00 à 18h00
Ouvert tous les lundis des vacances scolaires et les jours fériés (sauf le 25 décembre et 1er janvier)
Dernière entrée à 16h30.

TICKETS EN LIGNE :

www.expo-pompeii.com

CONTACT

Accueil : info@expo-pompeii.com
Groupes : reservations@expo-pompeii.com
Presse : info@caracascom.com

TARIFS *

Standard (18 ans et +) : 19,90€
Jeune (6 - 18 ans) : 15,90€
Pack Famille (2 Standards et 2 Jeunes) : ~~71,60€~~ 59,60€

Tarif réduit : 15,90€ - 17,90€

Groupes (à partir de 15 personnes, prix par personne) : €17,90
Scolaires (prix par personne) : €8

* Comprend le parcours de l'exposition, l'audioguide, l'expérience en réalité virtuelle et le show immersif.

8. ÉVÉNEMENTS

ATELIERS MOSAÏQUE

SUR LES TRACES DES ARTISANS DE POMPÉI

En collaboration avec Les Ateliers Craffiti

Plongez au cœur du savoir-faire antique en redécouvrant l'art de la mosaïque présent dans les demeures et les rues de Pompéi. Cet atelier vous invite à expérimenter une technique ancestrale où chaque tesselle, patiemment posée, raconte une histoire.

Pendant la séance, vous serez guidé·e dans l'exploration des gestes traditionnels : découper les tesselles, composer un motif, orchestrer les couleurs et donner forme à une image inspirée de l'esthétique pompéienne. Plusieurs modèles empruntés à l'iconographie de l'Antiquité et à la pop culture seront proposés, tout en vous laissant la liberté de personnaliser votre création.

À l'issue de l'atelier, vous repartirez avec une mosaïque, écho contemporain d'un art millénaire, à exposer ou à offrir.

Un moment d'immersion sensible et créative, où l'on mesure la patience, la précision et la poésie qui animaient les artisans de l'Empire romain. Ici, comme à Pompéi, chaque pièce trouve sa place, et le passé reprend vie sous vos doigts.

INFORMATIONS PRATIQUES

Le samedi 21 et 28 février

De 14h à 16h

Tarif : 25€ (matériel compris - vous repartez avec votre mosaïque)

Visite de l'exposition incluse (avant ou après l'atelier)

CONFÉRENCE

POMPEIOS DEFER, UBI DULCIS EST AMOR

Sexe, Amour et Société au pied du Vésuve

Par le Professeur Marco Cavalieri (UCL)

Dans l'intimité des domus, le plaisir et les pratiques sexuelles faisaient manifestement partie de la vie quotidienne. Il suffit de penser aux fresques des maisons de Pompéi qui racontent comment leurs habitant·es s'inspiraient précisément de la représentation de positions érotiques, mais plus encore comment ils et elles vivaient naturellement tout ce qui était lié à l'acte sexuel. Celui-ci devenait un élément décoratif même d'objets simples, des vases aux lampes à huile, même si la représentation, en particulier des attributs masculins et féminins, avait une signification symbolique liée surtout à la fertilité.

La conférence visera à analyser un domaine moins abordé en rapport avec la vie quotidienne de la fameuse cité vésuvienne : le monde du sexe dans ses aspects sociaux, politiques et commerciaux. Sur base des données archéologiques issues des fouilles de boutiques, maisons et lupanars, la vie des femmes pompéiennes sera retracée en accordant une place importante aux métiers socialement plus humbles parmi lesquels figure, en premier lieu, la prostitution. Les « sites » des rapports sexuels tarifiés de Pompéi seront présentés, et grâce aux peintures et aux inscriptions antiques (graffiti), il sera possible de reconstituer les prix et les commentaires des « clients » pompéiens, contribuant ainsi à ouvrir une section importante (et actuelle) sur la société et le quotidien de la cité campanienne.

INFORMATIONS PRATIQUES

Le samedi 14 février

De 14h30 à 16h

Tarif : 25€

Visite de l'exposition incluse (avant ou après l'atelier)

WWW.EXPO-POMPEII.COM

tempora®

MUSÉE DE L'EUROPE

BXL LA VILLE DE STAD

LE SOIR

SUDINFO

CINE TELE REVUE

NOSTALGIE

De Standaard

BRUZZ