RENAISSANCE 2.0

VOYAGE AUX ORIGINES DU WEB

Une exposition itinérante conçue et réalisée
par le Mundaneum et Tempora

tempora®

mundaneum

DOSSIER DE PRÉSENTATION RÉALISÉ PAR TEMPORA

SOMMAIRE

I. **PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION** 5

II. **MUSÉOGRAPHIE** 9

III. **EXPÉRIENCE DE VISITE** 11

CHAPITRE 1 : LES COLLECTEURS DE MONDE
CHAPITRE 2 : DEMARCHES VISIONNAIRES
CHAPITRE 3 : LE MUNDANEUM, UNE HISTOIRE DANS L'HISTOIRE
CHAPITRE 4 : L'ESSOR DES MACHINES
CHAPITRE 5 : LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION
CHAPITRE 6 : LES NOUVEAUX TERRITOIRES DU WEB

IV. **PUBLIC CIBLE** 18

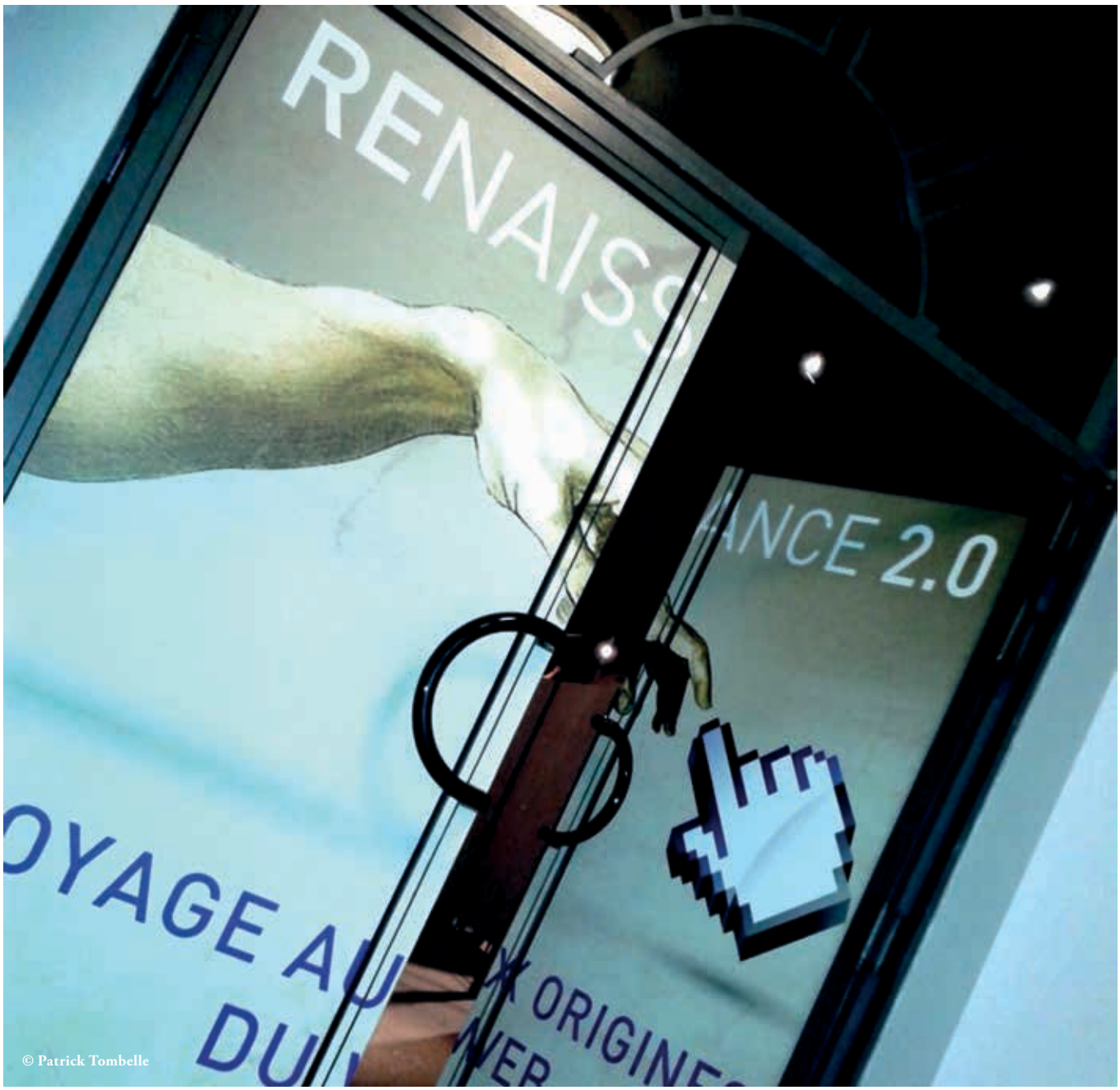
V. **ASPECTS TECHNIQUES** 19

VI. **OPTIONS** 20

OPTION 1 : GUIDE DU VISITEUR
OPTION 2 : DOSSIER PEDAGOGIQUE
OPTION 3 : KIT DE COMMUNICATION

VII. **LES AUTEURS** 22

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE DE L'EXPOSITION
MUNDANEUM
TEMPORA
RÉFÉRENCES



© Patrick Tombelle

I. PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Renaissance 2.0. Voyage aux origines du web est une exposition conçue par le Mundaneum en collaboration avec Google et réalisée par Tempora. Présentée au Mundaneum (Mons, Belgique) en 2012-2013, elle a reçu un grand succès auprès du public et des média. Afin d'en faire profiter le plus grand nombre, Tempora propose aujourd'hui la version itinérante de l'exposition.

L'humanité a toujours cherché à rassembler le savoir, à le répertorier et à dresser une cartographie des connaissances pour expliquer l'univers.

« Comment nos ancêtres accédaient-ils à une information avant les bibliothèques, les moteurs de recherche ? Comment fonctionnent les moteurs de recherche sur le Web aujourd'hui ? A quels bouleversements la révolution numérique nous confronte-t-elle ? En quoi le partage des connaissances entre les nations encouragerait-il, encore aujourd'hui, la paix dans le monde ? Quel regard poser sur les réseaux participatifs ? Quelles perspectives pour l'Internet de demain et la distribution des savoirs ? Quelle est la géographie d'Internet et de sa part d'invisible aujourd'hui ? L'humanité est-elle entrée dans un nouveau paradigme semblable à celui de la Renaissance ? ». Voilà quelques uns des questionnements passionnants qu'aborde l'exposition *« Renaissance 2.0. Voyage Aux origines du web ».*

En moins de deux décennies, les technologies numériques ont bouleversé nos habitudes de travail, de consommation, de loisir et se sont immiscées dans tous les domaines de la vie quotidienne avec plus ou moins de prégnance. Plus largement, elles ont contribué à créer un nouveau rapport avec le monde, un rapport médié où bien souvent le virtuel ne se substitue pas au réel, comme on avait pu le penser à une certaine époque, mais vient plutôt l'épauler, l'enrichir et l'augmenter par le biais de nouvelles interfaces et de moyens de communications innovants.

Le champ de la connaissance aujourd'hui est immensément vaste, amplement dématérialisé, distribué, déterritorialisé. Le savoir à l'heure actuel est mondial, accessible partout et en tout temps, il se décline en une grande variété de langues et de dynamiques contradictoires. Il n'est plus l'apanage d'une vision occidentale et ethnocentrée mais se trouve soumis à la constance inéluctable d'un relativisme culturel, lui-même amplifié par les flux migratoires et le « raccourcissement » des distances. Nous vivons aujourd'hui dans un monde bien plus petit en termes de distances grâce aux progrès du transport aérien mais infiniment plus grand dans son horizon temporel et plus profond dans le champ de la connaissance que celui dans lequel vivaient nos ancêtres. Nous n'avons donc plus le même monde mondial, le même monde humain que celui de nos aïeux.

L'individu, à partir des années soixante-dix, a connu un bouleversement comparable à celui de la diffusion de la culture grecque en Occident grâce à l'écriture ou de la Renaissance avec l'invention de l'imprimerie. Ce nouveau modèle sociétal, ancré au cœur de la machine, de la technologie et des réseaux a aujourd'hui envahi notre quotidien et bouleversé nos habitudes de vie et de travail d'une manière jamais observée auparavant.

L'entièreté du cadre de référence qui a régulé et régi l'activité humaine pendant les cinq derniers siècles en Occident a donc subi une mutation considérable en l'espace de trois générations à peine, ouvrant ainsi la voie à une ère nouvelle, une Renaissance 2.0, dont nous ne sommes aujourd'hui qu'aux balbutiements.

Pourtant cette époque nouvelle de distribution des savoirs, amplifiée par la caisse de résonance extraordinaire du développement technologique a connu des prémices et a pu germer aussi grâce au travail de pionniers qui ont su tracer une vision claire et garder de manière inébranlable un cap à travers le chaos du monde et l'entreprise visionnaire du Mundaneum en est un témoignage éclairant qui fit date. Parmi eux, des « classificateurs du monde », tels **Paul Otlet** et **Henri La Fontaine**, les fondateurs du Mundaneum en Belgique, et bien d'autres, des savants du Moyen-âge aux princes collectionneurs de la Renaissance, en passant par les Encyclopédistes des Lumières, ont tenté de donner un sens à la marche empirique de la connaissance et proposer une méthode claire de classement pour faciliter l'accès à celle-ci.
C'est cette histoire qu'entend retracer l'exposition *« Renaissance 2.0. Voyage aux origines du web ».*

Le visiteur est convié à une expérience interactive : en six modules muséographiques qui conjuguent technologies de l'image et documents inédits, il explore un parcours qui questionne à la fois l'histoire de l'accès aux savoirs et à la technologie dans une perspective contemporaine.

Inauguration de l'exposition en présence du premier ministre belge M. Elio di Rupo

«iFrames», une installation en temps réel de l'artiste belge Jacques Urbanska

La fabuleuse histoire du Mundaneum, premier moteur de recherche de papier, surnommé *«le Google de papier»*

II. MUSÉOGRAPHIE

La **ligne scénographique** de l'exposition est en accord avec les technologies actuelles, privilégiant une approche conviviale et inclusive de celles-ci. Un soin particulier a été apporté à la réalisation d'interfaces, tant matérielles que logicielles, proposant une prise en main aisée par tout type de publics. Des bornes interactives prolongent l'expérience de l'exposition et permettent l'accès à un niveau de détail plus élevé par la consultation de documents textuels, iconographiques, vidéo ou sonores.

Le **choix des couleurs et des matériaux** reflète une approche contemporaine et en ligne avec le propos technologique de l'exposition.

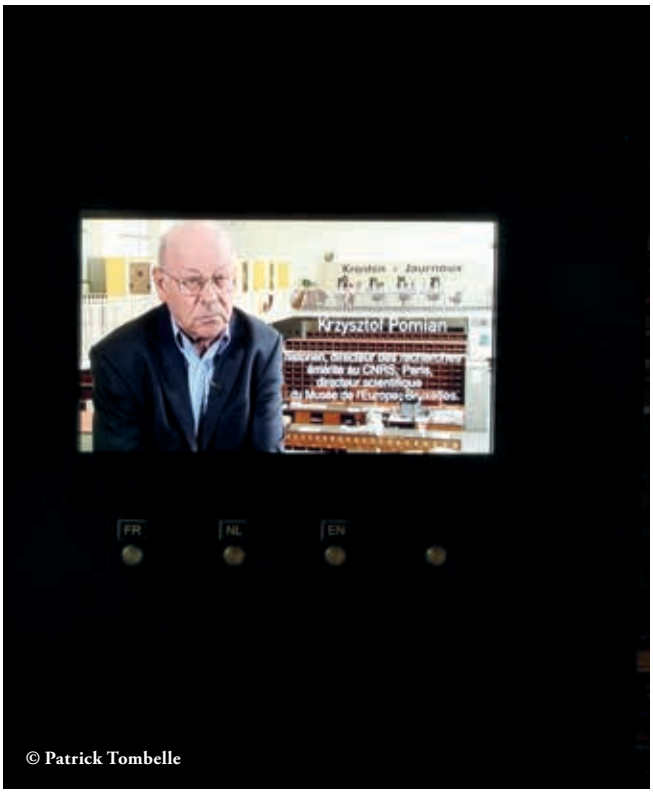
Faisant la part belle à « l'expérience » et à la découverte, la scénographie propose une **approche tant intellectuelle que sensorielle** et sollicitera la participation active du visiteur à travers des dispositifs multimédias.

Les **espaces** sont structurés de manière sobre en suivant le découpage thématique de l'exposition et accompagnent le cheminement sémantique au sein de celle-ci.

Un jeu vidéo à visée pédagogique sur tablette numérique accompagne la visite pour les plus jeunes ou le groupes scolaires.

© Patrick Tombelle

Objets originaux exposés au sein du parcours



© Patrick Tombelle

La visite est jalonnée de témoignages et interviews en rapport avec la thématique

Une scenographie immersive autour des nouvelles technologies

III. EXPÉRIENCE DE VISITE

L'exposition, composée de **six grands chapitres**, traite à la manière d'extraits historiques, différentes étapes-clés dans l'histoire de la connaissance et de la classification des savoirs. Elle remet en perspective historique les enjeux actuels de l'accès à la connaissance et le basculement sociétal qu'entraîne le passage généralisé au numérique, comparable en cela à une nouvelle forme de Renaissance pour le genre humain.

L'histoire du Mundaneum, ce projet utopique du début du 20e siècle, et la contribution de Paul Otlet et de Henri La Fontaine, ses deux fondateurs, s'inscrivent en filigrane du propos général de l'exposition, et sont abordés dans une perspective universelle à partir d'une base iconographique de documents en grande partie inédits issus des collections du Mundaneum et de musées européens (Musée Albert Kahn, fonds de la BNF, etc.).

Chaque chapitre fonctionne de manière indépendante mais néanmoins connectée et se compose de pièces, de reproductions scénographiques, de panneaux explicatifs et d'outils interactifs (bornes, livre interactif, écrans tactiles…), ponctués de moments de respiration, propices à approfondir un sujet en particulier par le biais de témoignages vidéos de grands acteurs issus de la société civile (philosophes, théoriciens, artistes, critiques, inventeurs...).

© Patrick Tombelle

Bornes tactiles permettant une consultation aisée du contenu

© Patrick Tombelle

Livre interactif manipulable par le visiteur retraçant l'histoire de la famille Otlet.

CHAPITRE 1 : LES COLLECTEURS DE MONDE

L'introduction présente une mise en perspective depuis l'Antiquité jusqu'à aujourd'hui de ceux qui ont tenté de collectionner le monde afin de mieux le comprendre. (Encyclopédies au Moyen-âge, cabinets de curiosité de la Renaissance, Encyclopédie des Lumières au XVIIIe siècle, Expositions universelles et musées du monde au XIXe siècle, outils contemporains tels Wikipedia ou Google aujourd'hui). Une attention particulière est portée à la **vulgarisation et à la présentation ludique des contenus aux visiteurs, dans une approche inclusive.**

Le visiteur prend connaissance de documents placés sous vitrine, de films et photographies du fonds Albert Kahn, d'une installation sonore présentant des documents issus *des Archives de la Parole* et d'un témoignage vidéo de l'historien Krzysztof Pomian sur l'évolution du savoir à travers les époques.

© Patrick Tombelle

Une installation sonore autour de fonds historique des *Archives de la Parole* créé au début du XXème par le linguiste F. Brunot

© Patrick Tombelle

Cartographie audiovisuelle retraçant la formidable épopée humaine et scientifique du banquier philantrope Albert Kahn

CHAPITRE 2 : DEMARCHES VISIONNAIRES

Le parcours se poursuit au chapitre 2 qui présente une généalogie du savoir et les nombreuses interconnections existant entre les différentes typologies de la connaissance et les travaux des grands personnages qui ont contribués à son évolution.

Le visiteur déambule à travers une galerie de portraits de personnages ayant contribué de manière significative à l'évolution du savoir. Il peut également tester ses connaissances sur les méthodologie de classement de l'information à travers un jeu interactif. Enfin, un témoignage video du philosophe Luc De Brabandere offre une nouvelle perspective sur notre manière de classifier l'information.

Biographie du Fondateur de *Wikipédia*

Une galerie de portraits rendant hommage aux grandes figures ayant participé à l'evolution de l'histoire de la connaissance et du savoir humain

CHAPITRE 3 : LE MUNDANEUM, UNE HISTOIRE DANS L'HISTOIRE

Le chapitre 3 fait la part belle aux documents évoquant les **« anticipations » technologiques des fondateurs du Mundaneum** : livre téléphoné, les documents transtélévisés, l'encyclopédie didactique, la webo-conférence et le moteur de recherche « de papier » dont Otlet fût l'inventeur (Répertoire bibliographique universel). La dimension prospective de ce genre d'applications est amplifiée dans le chapitre suivant consacré aux machines.

Le visiteur passe à travers différentes vitrines exposant les dessins visionnaires de Paul Otlet. Il peut prendre connaissance de l'histoire du Mundaneum sur une borne tactile ainsi que sur un livre interactif. Plusieurs objets recréés pour l'occasion peuplent le parcours tels la « mondothèque », meuble fichier préfigurant l'ordinateur ainsi que des documents originaux provenant de la Fondation Le Corbusier.

La *«Mondothèque»*, premier exemple de *«tablette numérique»* crée par Paul Otlet au début du XXème

Reproduction graphique d'une image originale montrant les employés du Mundaneum dans leur travail d'archivage (debut du XXème)

CHAPITRE 4 : L'ESSOR DES MACHINES

Le chapitre 4 revient sur **l'évolution des machines** dans l'après-guerre et le **passage au modèle numérique** universel de traitement de l'information qui a généré le plus important basculement de modèle de civilisation depuis la Renaissance.

Le visiteur passe à travers un espace évoquant les mondes virtuels constitués de miroirs et surfaces de projection, et le plongeant dans une infinité de données. Il se retrouve ensuite confronté à une ligne du temps décrivant les progrès de l'informatique et des sciences de l'information dans laquelle on trouve des documents audiovisuels, des objets et des modules interactifs. Un quizz testant les connaissances du visiteur est également proposé.

Objet : composant d'ordinateur

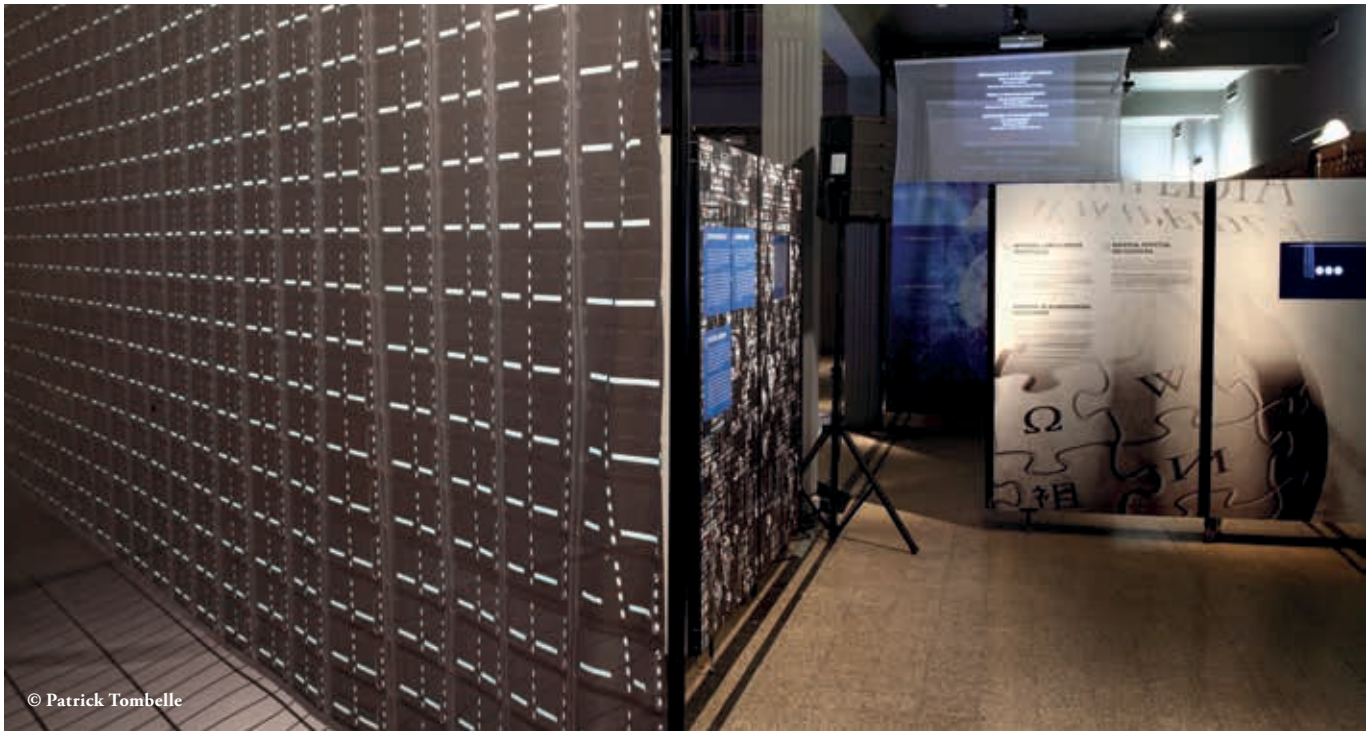
Ligne du temps présentant l'histoire de l'informatique au service de la connaissance avec des objets, des modules interactifs, temoignages audiovisuels

CHAPITRE 5 : LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION

Le propos du chapitre 5 se concentre ensuite sur la manière dont nous accédons aujourd'hui à la connaissance à travers les moteurs de recherche et le fonctionnement intrinsèque de ceux-ci. On y explique notamment le travail d'un moteur de recherche et celui d'une encyclopédie globale comme wikipedia.

Le visiteur arrive face à une bâche évoquant la dématerialisation des données. Il a ensuite accès à deux modules traitant du fonctionnement d'un moteur de recherche et d'une encyclopédie en ligne (Wikipedia). Un témoignage vidéo du fondateur de Wikipedia complète ce chapitre.

Module interactif présentant le fonctionnement d'un moteur de recherche

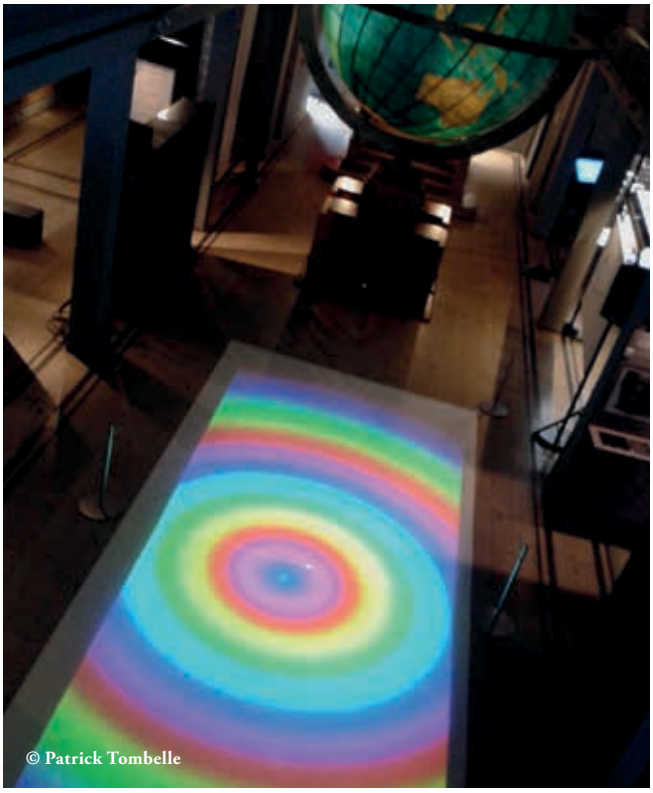


Borne tactile expliquant le processus en œuvre dans l'encyclopédie *Wikipédia*

CHAPITRE 6 : LES NOUVEAUX TERRITOIRES DU WEB

L'exposition se conclut sur les **nouveaux territoires inexplorés de la connaissance**, sur les lignes de fracture du numérique à l'heure actuelle, sur l'accès encore partiel au savoir et les immenses défis que cela représente ainsi que les perspectives ouvertes pour le futur : internet des objets, web invisible, etc.

Trois toiles tendues s'offre à la vue du visiteur, traitant chacune d'un thématique spécifique en rapport avec l'évolution future des technologies et de la connaissance. Une installation artistique en temps réel (sous forme de projection et de flux tirés d'Internet) clôture le parcours.



« iFrames », une installation en temps réel de l'artiste belge Jacques Urbanska

Toiles imprimées évoquant les enjeux futurs du web et de la technologie

IV. PUBLIC CIBLE

Les cibles principales de l'événement sont le **grand public et le public scolaire.**

L'exposition s'adresse également à des **visiteurs spécialisés** sur les questionnements épistémologiques (issus d'universités, sections de bibliothéconomie et documentalistes). La thématique de l'exposition est basée sur des recherches scientifiques importantes et sur un travail de vulgarisation afin de répondre aux attentes des différents types de visiteurs. L'exposition propose donc **plusieurs niveaux de lecture**, allant du général au particulier.

L'exposition s'adresse à des **publics internationaux** puisqu'elle offre un dispositif traduit en trois langues (français, anglais, néerlandais).

Les **réseaux touristiques** et la promotion qui en découle offrent également un potentiel important à ce projet, essentiellement par son caractère ludique et original et son ancrage technologique dans les questions d'aujourd'hui.

© Patrick Tombelle

Exemple de panneau graphique en 3 langues

© Patrick Tombelle

Visiteurs découvrant l'exposition

© Patrick Tombelle

Possibilité d'organiser des animations en rapport avec la thématique

V. ASPECTS TECHNIQUES

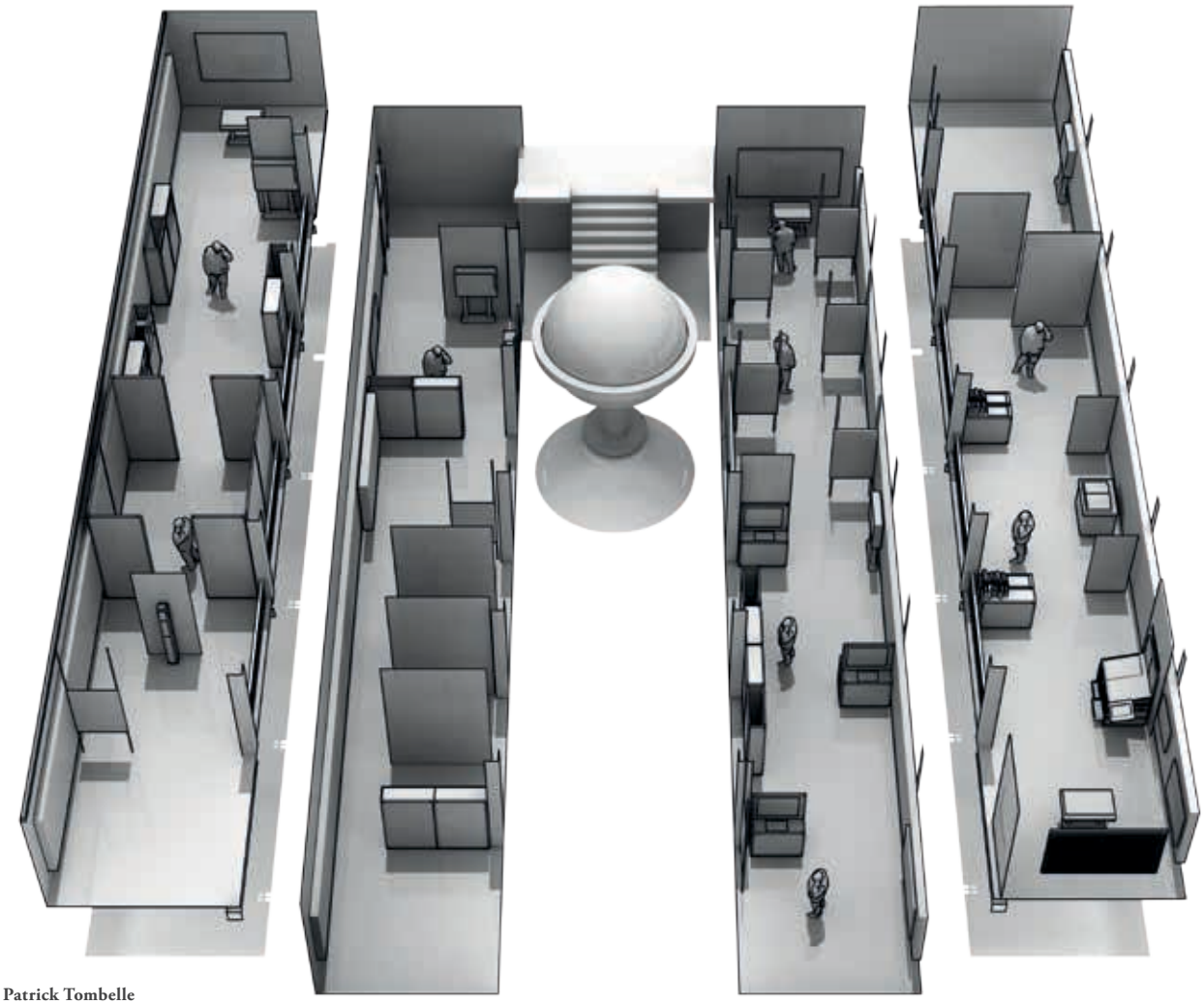
La scénographie, facilement adaptable, car conçue de manière modulaire, permet une itinérance dans des lieux d'accueil de l'exposition.

En ce qui concerne l'espace d'accueil, **une surface au sol de 230 m²** est souhaitable.

La structure est entièrement autoportante et l'éclairage intégré, ce qui ne nécessite donc pas de dispositif muséal particulier pour une intégration optimale.

Un accès Internet ou WIFI dans les salles est nécessaire pour certaines applications.

Les dispositifs de consultation multimédias offrent la souplesse nécessaire à une actualisation possible et aisée des contenus.



© Patrick Tombelle

Parcours de visite

VI. OPTIONS

OPTION 1 : GUIDE DU VISITEUR

L'exposition est accompagnée d'un guide du visiteur de 13 pages illustrées reprenant l'ensemble des textes et des images.

OPTION 2 : DOSSIER PEDAGOGIQUE

L'exposition peut être accompagnée par un dossier pédagogique de 84 pages illustrées qui développent les contenus à destination des classes du secondaire. Chaque chapitre de l'exposition est repris dans une perspective pédagogique :

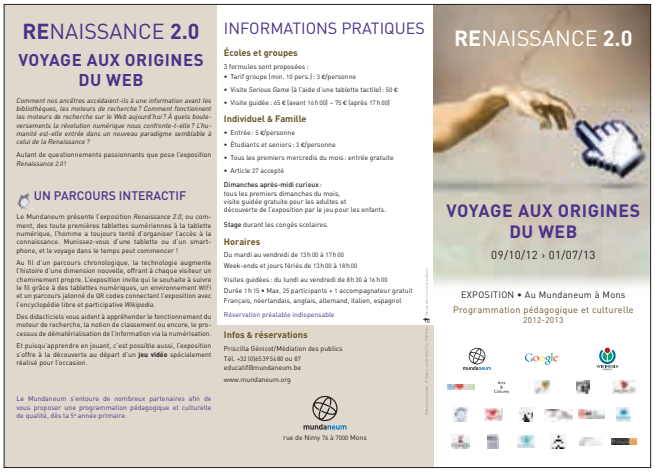
- à voir dans l'exposition,
- focus pédagogique,
- suggestions d'activités,
- pour en savoir plus,
- bibliographie et webographie.

L'exposition peut être accompagnée d'un jeu vidéo à visée pédagogique à destination des plus jeunes et du public scolaire. Celui-ci est proposé sur tablettes numériques (non fournis).

OPTION 3 : KIT DE COMMUNICATION

Possibilité de reçevoir sous forme de fichier pdf adapté prêt à l'emploi, les éléments suivants :

- L'affiche
- Le dépliant
- Le dossier de presse
- L'invitation



RENAISSANCE 2.0

VOYAGE AUX ORIGINES DU WEB

Comment nos ancêtres accédaient-ils à une information avant les bibliothèques, les moteurs de recherche ? Comment fonctionnent les moteurs de recherche sur le Web aujourd'hui ? À quels bouleversements la révolution numérique nous confronte-t-elle ? L'humanité est-elle entrée dans un nouveau paradigme semblable à celui de la Renaissance ?

Autant de questionnements passionnants que pose l'exposition *Renaissance 2.0 !*

UN PARCOURS INTERACTIF

Le Mundaneum présente l'exposition *Renaissance 2.0*, ou comment, des toute premières tablettes sumériennes à la tablette numérique, l'homme a toujours tenté d'organiser l'accès à la connaissance. Munissez-vous d'une tablette ou d'un smartphone, et le voyage dans le temps peut commencer !

Au fil d'un parcours chronologique, la technologie augmente l'histoire d'une dimension nouvelle, offrant à chaque visiteur un cheminement propre. L'exposition invite qui le souhaite à suivre le fil grâce à des tablettes numériques, un environnement WiFi et un parcours jalonné de QR codes connectant l'exposition avec l'encyclopédie libre et participative Wikipedia.

Des didacticiels vous aident à appréhender le fonctionnement du moteur de recherche, la notion de classement ou encore, le processus de dématérialisation de l'information via la numérisation.

Et puisqu'apprendre en jouant, c'est possible aussi, l'exposition s'offre à la découverte au départ d'un **jeu vidéo** spécialement réalisé pour l'occasion.

Le Mundaneum s'entoure de nombreux partenaires afin de vous proposer une programmation pédagogique et culturelle de qualité, dès la 5e année primaire.

INFORMATIONS PRATIQUES

Écoles et groupes

3 formules sont proposées :

- Tarif groupe (min. 10 pers.) : 3 €/personne
- Visite *Serious Game* (à l'aide d'une tablette tactile) : 50 €
- Visite guidée : 65 € (avant 16 h 00) – 75 € (après 17 h 00)

Individuel & Famille

- Entrée : 5 €/personne
- Étudiants et seniors : 3 €/personne
- Tous les premiers mercredis du mois : entrée gratuite
- Article 27 accepté

Dimanches après-midi curieux :
tous les premiers dimanches du mois,
visite guidée gratuite pour les adultes et
découverte de l'exposition par le jeu pour les enfants.

Stage durant les congés scolaires.

Horaires

Du mardi au vendredi de 13 h 00 à 17 h 00

Week-ends et jours fériés de 13 h 00 à 18 h 00

Visites guidées : du lundi au vendredi de 8 h 30 à 16 h 00

Durée 1 h 15 • Max. 25 participants + 1 accompagnateur gratuit

Français, néerlandais, anglais, allemand, italien, espagnol

Réservation préalable indispensable

Infos & réservations

Priscilla Génicot/Médiation des publics
Tél. +32 (0)65 39 5 80 ou 87
educatif@mundaneum.be
www.mundaneum.org

mundaneum
rue de Nimy 76 à 7000 Mons

RENAISSANCE 2.0

VOYAGE AUX ORIGINES DU WEB

09/10/12 › 01/07/13

EXPOSITION • Au Mundaneum à Mons

Programmation pédagogique et culturelle
2012-2013

Avec le soutien du Commissariat Général au Tourisme et du programme Creative Wallonia.

Le 8 octobre,
partez en voyage...

RENAISSANCE 2.0

VOYAGE AUX ORIGINES DU WEB

09/10/12 › 01/07/13

EXPOSITION • Au Mundaneum

Rue de Nimy 76 • 7000 Mons • info@mundaneum.be • www.mundaneum.org

Une production Mundaneum-Tempora-Virtualis
Avec le soutien du Commissariat Général au Tourisme et du programme Creative Wallonia.

VII. LES AUTEURS

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE DE L'EXPOSITION

Commissaire : Vincent Delvaux

Conseillers scientifiques :

Adrienne Alix *(Wikimedia France)*
Katy Börner *(University of Indiana)*
Laurent Chicoineau *(CSTI Grenoble)*
Thierry Dutoit *(Nimediart, Université de Mons)*
Bill Echikson *(Google)*
Valérie Perles *(Musée Albert Kahn, Paris)*
Michel Richard *(Fondation Le Corbusier, Paris)*
Nadine Warzé *(Université Libre de Bruxelles)*
Marc Weber *(Computer History Museum)*

MUNDANEUM

Charlotte Dubray *(Directrice)*
Delphine Jenart *(Directrice adjointe)*

« L'origine du Mundaneum remonte à la fin du XIXe siècle. Créé à l'initiative de deux juristes belges, Paul Otlet (1868-1944), père de la documentation, et d'Henri La Fontaine (1854-1943), Prix Nobel de la paix, le projet visait à rassembler tous les savoirs du monde et à les classer selon le système de Classification Décimale Universelle (CDU) qu'ils avaient mis au point.

Berceau d'institutions internationales dédiées à la connaissance et à la fraternité, le Mundaneum devint, au cours du XXe siècle, un centre de documentation à caractère universel. Ses collections, composées de milliers de livres, journaux, petits documents, affiches, plaques de verre, cartes postales et fiches bibliographiques ont été constituées et hébergées dans différents lieux bruxellois, dont le Palais du Cinquantenaire.

Un projet plus grandiose prit ensuite forme, celui d'une Cité Mondiale pour laquelle Le Corbusier réalisa plans et maquettes. L'objectif de la Cité était de rassembler, à un degré mondial, les grandes institutions du travail intellectuel : bibliothèques, musées et universités. Ce projet ne pourra finalement jamais se réaliser.

Utopique par excellence, le projet du Mundaneum a été en effet très vite confronté à l'ampleur du développement technique de son époque.

L'héritage documentaire conservé actuellement se compose, outre des archives personnelles des fondateurs, de livres, de petits documents, d'affiches, de cartes postales, de plaques de verre, du Répertoire Bibliographique Universel, du Musée International de la Presse et de fonds d'archives relatifs à trois thématiques principales : le pacifisme, l'anarchisme et le féminisme.

Le Mundaneum est aujourd'hui installé à Mons et, depuis 1998, doté d'un espace d'exposition dont la scénographie a été conçue par François Schuiten et Benoît Peeters. Dans ce lieu, entre passé et présent, des expositions et des conférences liées à ce patrimoine d'exception sont régulièrement organisées. Une importante commémoration du centième anniversaire du Prix Nobel d'Henri La Fontaine se déroule en 2013 tandis que 2012 marquait le début d'une collaboration avec Google, reconnaissant ses origines en le Mundaneum, « Google de papier » (Le Monde, 2009). »

Tempora

Tempora est une agence de conception, réalisation, promotion et gestion d'expositions et d'équipements culturels. Fondée en 1998, elle est leader sur le marché belge.

Tempora s'appuie sur une équipe pluridisciplinaire d'une trentaine de collaborateurs pour assurer toute la chaîne de compétences : chefs de projets, architectes, graphistes, designers, scénographes, documentalistes, développeurs multimédias, experts audiovisuels.

Tempora dispose d'ateliers et de studios de production pour réaliser ses projets.

Références

Parcours permanents

- Musée de la seconde guerre mondiale, Gdansk, Pologne.
- Centre historique interactif de la ville de Poznan, Pologne.
- Mémorial de Waterloo.
- Centre de découverte de la Grotte Chauvet, France.
- MAS, Musée de la ville d'Anvers (parcours multimédia).
- Centre d'Interprétation de la légende de saint Georges et du Dragon, Mons.
- Espace mémorial et musée wallon de l'industrie au Bois du Cazier à Marcinelle et exposition du 50e anniversaire de la catastrophe de Marcinelle.
- Espace Chimay.
- Espace *Spirit of Europe* à Bruxelles.
- Archéoforum de la Place Saint-Lambert à Liège.

Expositions temporaires

- **Les expositions du Musée de l'Europe :**
  - ***La Belle Europe***
    Bruxelles
    automne 2001- printemps 2002.
  - ***Dieu(x), modes d'emploi***
    Bruxelles 2006, Madrid 2007,
    Québec 2010 et Ottawa 2011,
    Paris 2012, Varsovie 2013.
  - ***C'est notre histoire ! Cinquante ans de construction européenne***
    Bruxelles, octobre 2007 - mai 2008 ;
    Wroclaw, Halle du Centenaire,
    mai-août 2009 ; Paris 2013.
  - ***L'Amérique, c'est aussi notre histoire !***
    Bruxelles, octobre 2010 - mai 2011.
- **Autres expositions :**
  - ***Einstein, l'autre regard***
    Bruxelles, décembre 2005 - avril 2006.
  - ***C'est notre Terre !***
    Bruxelles, octobre 2008 - mai 2009.
  - ***C'est notre Terre 2***
    Bruxelles, septembre 2009 - mai 2010.
  - ***Chienne de Guerre***
    Bruxelles, octobre 2009 - avril 2010.
  - ***Be. Welcome,***
    La Belgique et l'immigration
    Bruxelles,
    mai 2010 - août 2010 ;
    Charleroi,
    septembre 2010 - janvier 2011.
  - ***6 milliards d'Autres***
    Exposition de
    Yann Arthus-Bertrand dont Tempora
    a assuré la scénographie, la production
    exécutive et l'accueil à Bruxelles
    (décembre 2010 - avril 2011).
  - ***à table !***
    Bruxelles, novembre 2011 - juin 2012.
  - ***Délices d'artistes***
    l'imaginaire dévoilé des natures mortes
    Vevey (Suisse), mai 2013 - juin 2014

L'équipe de Tempora est à votre disposition pour créer avec vous la formule de location adaptée à votre établissement.

Benoît Remiche
Administrateur délégué

Tél. 0032-2-549-60-64
benoit.remiche@tempora.be

Isabelle Benoit
Directrice du
développement international

Tél. 0032-2-549-60-74
isabelle.benoit@tempora.be

tempora®

Rue de Suisse, 29
1060 Bruxelles
Belgique
Tél. 0032-2-549-60-60
Fax. 0032-2-549-60-77
info@tempora.be
www.tempora.be