

DESIGN MUSEUM

BRUSSELS

18.10.2025 -
01.03.2026

DESIGN

AND

COMICS

*LIVING IN
A BOX*

DOSSIER DE PRESSE



BE CULTURE
ALL ABOUT ARTS COMMUNICATION

SOMMAIRE

1	NOTE D'INTENTION	2
2	COMMUNIQUÉ DE PRESSE	3
3	TEXTES DE L'EXPOSITION	5
4	LE VITRA DESIGN MUSEUM	10
5	LA SECTION ANDRÉ FRANQUIN	11
6	LE DESIGN MUSEUM BRUSSELS	12
7	PROGRAMME D'ACTIVITÉS	13
8	COLOPHON	15
9	INFORMATIONS PRATIQUES	16

1 NOTE D'INTENTION

C'est avec enthousiasme que le Design Museum Brussels ouvre ses portes à l'exposition *Design and Comics: Living in a Box*, présentée en collaboration avec le Vitra Design Museum. Véritable plongée au cœur de deux univers créatifs, cette exposition met en lumière le dialogue fascinant entre le design et la bande dessinée, un échange nourri depuis plus d'un siècle et toujours en mouvement.

Langage visuel universel, la bande dessinée reflète les évolutions esthétiques, sociales et culturelles de chaque époque. Dès le début du 20^e siècle, objets du quotidien et créations de design s'y installent, devenant à la fois éléments de décor et symboles de modernité. De Hergé et André Franquin à Charles Schulz (Peanuts), Tove Jansson (Moomins), Guido Crepax (Valentina), Angela et Luciana Giussani (Diabolik) ou encore Javier Mariscal, de nombreuses figures de la bande dessinée ont su intégrer le design dans leurs univers graphiques et contribuer à enrichir notre imaginaire commun.

À travers un parcours riche en références historiques et en créations iconiques, l'exposition illustre combien le design et la BD partagent un langage visuel inventif, une capacité à innover et un pouvoir unique d'émerveillement. Elle met aussi en valeur l'apport essentiel de la Belgique, terre de grands noms de la bande dessinée et patrie du « style Atome », ce modernisme ludique et joyeux qui a marqué son époque, tout en ouvrant la perspective vers un dialogue résolument international.

Nous avons le plaisir d'inviter toutes et tous à découvrir cette rencontre inédite entre deux disciplines qui façonnent nos quotidiens et stimulent nos imaginaires.

Geoffroy Coomans de Brachène

Président du Conseil d'administration de l'Atomium et du Design Museum Brussels

Arnaud Bozzini

Directeur du Design Museum Brussels

2 COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Du 18 octobre 2025 au 1er mars 2026, le Design Museum Brussels présente *Design and Comics: Living in a Box*, une exposition originale qui explore les liens étroits entre design et bande dessinée. Conçue par le Vitra Design Museum, cette exposition itinérante retrace une histoire visuelle croisée, des débuts du 20e siècle à aujourd'hui, entre objets du quotidien et bulles dessinées.

À travers une riche sélection issue de la collection du Vitra Design Museum, *Design and Comics: Living in a Box* met en lumière les nombreuses manières dont les auteurs de bandes dessinées intègrent le design dans leurs récits. Pour construire une narration visuelle immédiatement reconnaissable, ces créateurs ont développé un vocabulaire graphique universel où le mobilier, les accessoires et les objets du quotidien deviennent des outils narratifs à part entière.

Dès les années 1900, les comic strips s'imposent dans la presse américaine, puis traversent l'Atlantique pour gagner l'Europe. En Belgique, des figures majeures comme Hergé ou Franquin introduisent dans leurs planches des références à leur environnement domestique ou à des objets contemporains, parfois influencés par le design industriel et les styles en vogue. Si l'on peut difficilement parler de "design moderne" au sens strict pour Hergé, son travail reflète néanmoins un souci de précision et une attention aux formes qui dialoguent avec les codes esthétiques de son temps. Les années 1930 voient apparaître le comic book, un nouveau format qui démocratise encore davantage ce langage visuel.

Au fil des décennies, l'exposition montre comment la bande dessinée s'inspire des grands courants esthétiques de son époque. Les genres populaires — super-héros, science-fiction, horreur ou romance — influencent son langage graphique. De leur côté, les designers puisent parfois dans l'imaginaire visuel de la bande dessinée. Les objets dessinés dans les planches deviennent alors des symboles de modernité ou des icônes culturelles. Dans les années 1960, les univers du pop art et de la bande dessinée fusionnent, influençant directement la création d'objets audacieux comme le bureau Boomerang de Maurice Calka (1969) ou la Tomato Chair d'Eero Aarnio (1971).

Les années 1970 et 1980 voient émerger des créateurs hybrides, à la fois designers et auteurs de bande dessinée, comme Joost Swarte et Javier Mariscal, qui brouillent volontairement les frontières entre fiction et fonctionnalité. Aujourd'hui, alors que la bande dessinée se réinvente à travers les romans graphiques et les mangas numériques, des studios de design comme Nendo s'en inspirent pour créer des pièces emblématiques, à l'image de la série **Manga Chairs** (2015).

La présentation bruxelloise de l'exposition, sous le commissariat de Thierry Belenger, se

distingue par un focus inédit sur **le style Atome** et le **modernisme ludique belge**, incarnés par l'œuvre d'**André Franquin**. Son dessin, teinté d'humour et d'utopie moderniste, témoigne d'un imaginaire où la ligne claire croise les lignes de fuite du mobilier moderne.

3 TEXTES DE L'EXPOSITION

INTRODUCTION

À travers la collection du Vitra Design Museum, l'exposition *Design and Comics: Living in a Box* explore le design et ses relations à l'univers de la bande dessinée. Pour créer une narration visuelle susceptible d'être comprise de manière universelle, les auteurs de bandes dessinées ont mis au point des codes permettant de transmettre des informations, parmi ceux-ci : le placement d'objets de design.

Dès les débuts du 20^e siècle, les agences de presse imposent les comic strips dans le paysage de la presse américaine. Alors que leur popularité explose dans l'Europe des années 1920, des auteurs de bandes dessinées, avec à leur tête des Belges tels que Hergé et Franquin, commencent à intégrer des objets de design pour illustrer leur travail. Des dessinateurs de bandes dessinées du monde entier leur emboîtent le pas. Dans les années 1930, les lecteurs découvrent le format élargi des comic books (périodiques de bandes dessinées).

Durant les années 1940 et 1950, de nouveaux genres tel que les super-héros, l'horreur, la romance ou encore la science-fiction gagnent en popularité. Plus les bandes dessinées sont diffusées, plus les objets de design sont présents dans leurs dessins. Au début des années 1960, alors que le mouvement pop art occupe le devant de la scène créative, le langage visuel coloré et fantastique des bandes dessinées laisse son empreinte sur le design, comme en témoignent le bureau Boomerang de Maurice Calka en 1969 ou la Tomato Chair d'Eero Aarnio en 1971. Les années 1970 et 1980 font émerger des talents à la croisée du design et de la BD, tels que les dessinateurs de bandes dessinées-designers Joost Swarte et Javier Mariscal.

Aujourd'hui, alors que les versions imprimées des périodiques cèdent la place aux formats numériques, les romans graphiques ainsi que les mangas sont devenus une source d'inspiration pour des objets de design remarquables tels que la série Manga Chairs (2015) conçue par le studio de design Nendo.

La présentation de *Design and Comics: Living in a Box* à Bruxelles accordera une attention particulière au design dans la bande dessinée belge et plus spécialement au style Atome et à un modernisme ludique à la belge caractéristique de Franquin.

SUPERMAN

Depuis sa première apparition en 1938, Superman a attiré l'attention des lecteurs de bandes dessinées grâce à sa force surhumaine et à une double vie captivante qui voit Clark Kent, le journaliste discret, se métamorphoser, dès qu'un problème survient, en un super-héros accrocheur venu de la planète Krypton. Superman n'a pas seulement volé à travers Metropolis

- une ville fictive basée sur les impressionnantes lignes d'horizon de Toronto et de New York - pour affronter régulièrement les méchants, il s'est également battu pour protéger la justice, l'American Way et, surtout, son identité secrète. La chaise exposée ici représente la double nature de la personne de Superman: d'un côté, c'est une chaise de bureau rembourrée sans prétention, de l'autre, c'est une machine en aluminium. Le soleil couchant de l'œuvre de Gaetano Pesce, Tramonto a New York, qui représente la ligne d'horizon urbaine, constitue la toile de fond idéale, nous rappelant la métropole de Superman.

PEANTUS & DIABOLIK

Conçues par les frères Achille et Pier Giacomo Castiglioni, respectivement en 1962 et 1967, les lampes de table Taccia et Snoopy sont à la fois des bustes sculpturaux et des personnages ludiques. La Taccia, qui est devenue un symbole de statut apparaissant dans d'innombrables bandes dessinées - telles que la bande dessinée italienne Diabolik - depuis son lancement, renverse ironiquement nos attentes, en fournissant une lumière indirecte à partir de ce qui ressemble à une lampe à l'envers. Le nom et la forme de la lampe Snoopy sont plus littéraux : inspirée par le beagle au museau reconnaissable de la bande dessinée Peanuts, la lampe a rejoint les rangs de certains des personnages les plus aimés de tous les temps.

BRETECHER

Javier Mariscal a fait partie de l'avant-garde des créateurs qui ont réinventé l'identité visuelle de l'Espagne à la fin de l'ère franquiste. Influencé par la scène florissante de la bande dessinée underground des années 1970, Mariscal a créé des protagonistes pleins d'esprit pour un public adulte, tels que les Garriris, un groupe de souris hédonistes qui passent la plupart de leur temps à la plage - ou, comme Mariscal les a décrits, une « version psychédélique des créations de Disney ». Avec sa vision de la société espagnole contemporaine nouvellement ouverte, Mariscal brouille les frontières entre la bande dessinée, le graphisme et le design industriel et de produit. Le Duplex Stool de 1980 apparaît dans ses bandes dessinées et la chaise Garriris de 1987/88 n'aurait jamais existé sans le succès initial des personnages éponymes. Grâce à son approche ludique du design, Mariscal a été invité en 1981 par Ettore Sottsass à participer à la première collection du groupe Memphis : il va sans dire que toutes les œuvres de Memphis - dont on peut voir une sélection sur les étagères voisines - sont des « personnages » de premier plan.

STYLE ATOME

Né dans l'élan d'optimisme qui suit la Seconde Guerre mondiale et popularisé en Belgique à l'occasion de l'Expo 58, le style Atome incarne une fascination collective pour la science, la technologie et l'avenir. Caractérisé par ses formes géométriques audacieuses, ses lignes épurées, ses couleurs vives et son recours à des matériaux modernes comme le plastique,

l'aluminium et le verre, il reflète la foi d'une époque en un progrès synonyme de confort, d'efficacité et de beauté. L'Atomium, monument emblématique de l'Expo 58, symbolise parfaitement cet imaginaire collectif, transformant la structure d'un cristal de fer en une architecture futuriste et monumentale célébrant la science et la modernité.

Cet esprit se retrouve pleinement dans l'œuvre d'André Franquin qui peuple ses planches de meubles et d'objets du design moderne. Ainsi, dans les bureaux de Spirou et Fantasio apparaissent des fauteuils Tulip rappelant les créations d'Eero Saarinen, des lampes à pied chromé et abat-jour coloré proches des modèles Guzzini, ou encore des tables basses aux formes organiques évoquant les mobiliers scandinave et italien des années 1950 et 1960. Mais le créateur belge ne se contente pas seulement d'illustrer le style Atome, avec l'univers qu'il crée, il dessine également une époque où le progrès suscite l'émerveillement parfois sceptique. Ainsi, la bande dessinée d'André Franquin et le style Atome apparaissent comme deux expressions complémentaires d'une même société en mutation, où l'espoir en un avenir meilleur s'exprimait aussi bien dans la forme d'une lampe ou d'une chaise que dans les histoires dessinées.

ASTERIOS POLYP

Les 344 pages d'Asterios Polyp de David Mazzucchelli sont plus qu'un simple roman graphique : c'est une histoire aux proportions épiques, « un traité sur l'esthétique, le design et l'ontologie ». Le roman présente son anti-héros complexe, Asterios Polyp, un professeur d'architecture arrogant qui, après un incendie dévastateur, abandonne sa brillante carrière pour trouver un sens à sa vie. Mazzucchelli exploite tous les avantages offerts par la bande dessinée et expérimente avec la forme tout au long du livre: comme Asterios est obsédé par le mobilier moderniste, la rationalité et l'esthétique, il est dessiné dans des formes géométriques nettes, avec des bulles de texte rectangulaires. En revanche, son amante, Hana, sculptrice à l'esprit libre, est toute en courbes et en hachures. Lorsque les personnages se rencontrent pour la première fois, leurs formes, leurs styles et leurs bulles commencent à se confondre sur la page, signifiant leur connexion instantanée. La complexité du roman - plein de symbolisme et faisant appel à la mémoire et à l'émotion - fait qu'il n'est jamais possible de le lire une seule fois.

COIN LECTURE

Envie d'une pause ? Ici, on s'installe confortablement, on feuillette, on rêve... et on repart la tête pleine d'images et d'idées !

Au cœur de l'exposition Design and Comics : Living in a Box, cet espace a été imaginé comme une parenthèse apaisante et inspirante. On y retrouve des bandes dessinées à savourer, des héros et héroïnes à redécouvrir, ainsi que des livres qui racontent le design, ses objets et leurs histoires.

Le design et la bande dessinée parlent le même langage : formes, couleurs, récits... Alors, laissez-vous surprendre : observez, comparez, imaginez... et pourquoi pas inventer histoires ? s histoires?

Que vous soyez en famille, entre ami·e·s, en groupe, passionné·e ou simple curieux·se, cet espace est le vôtre. Prenez le temps de lire, d'échanger... ou de retourner en enfance. Les livres sont consultables uniquement sur place afin que tout le monde puisse en profiter. Merci de les ranger après lecture.

Bonne lecture... et belle découverte.

FRANQUIN

Les années 1950 marquent un tournant majeur dans le design de l'Europe d'après-guerre, et la bande dessinée franco-belge de l'époque connaît des changements formels similaires : contrairement à l'approche graphique en ligne claire d'Hergé, le créateur de Tintin, un style plus varié et énergique apparaît dans l'œuvre de Jijé (Joseph Gillain). Jijé a fait connaître la bande dessinée Spirou et Fantasio et a imprégné son œuvre de représentations du design contemporain. Il a également été le mentor d'un groupe d'élèves talentueux, parmi lesquels les futurs créateurs de Lucky Luke, des Schtroumpfs et de Gil Jourdan. Mais c'est André Franquin, élève de Jijé, qui reprend Spirou et Fantasio après avoir succédé à Jijé en 1947 et qui est surtout connu pour ses personnages Gaston et Marsupilami, qui concrétise le style atome (« style atomique ») dynamique et arrondi de la bande dessinée. En outre, il a utilisé le design comme symbole de l'optimisme de la jeunesse d'après-guerre et de sa sensibilité avant-gardiste : délaissant les intérieurs sombres et bourgeois de l'ancienne génération, Franquin entoure ses jeunes de meubles aux formes libres, tels que l'emblématique Lady Chair de Marco Zanuso ou la chaise P40 d'Oswaldo Borsani.

TINTIN

En 1929, le dessinateur belge Georges Remi, connu sous son nom de plume Hergé, a présenté au public le curieux garçon reporter/explorateur Tintin et son chien Milou, dans Les Aventures de Tintin, une bande dessinée publiée dans le supplément du journal Le Petit Vingtième. Inspiré à l'origine par des éléments de bande dessinée américains tels que les bulles, Hergé a ensuite créé son propre style de dessin, la ligne claire, qui se caractérise par des contours noirs prononcés, des couleurs unies et une absence d'ombrage. Il n'est donc pas surprenant qu'Hergé ait souvent représenté ses personnages assis sur des modèles formellement réduits tels que la chaise n° 14 de Thonet ou la MR 10 de Mies van der Rohe, toutes deux représentées ici dans le cinquième volume de la série Tintin de 1936, intitulé Le Lotus bleu. Bien que la publication de cette histoire ait marqué un changement dans l'approche d'Hergé - jamais auparavant les intrigues et les destinations des aventures de Tintin n'avaient été aussi bien

documentées - la bande dessinée a depuis été critiquée pour ses représentations coloniales et racistes. Néanmoins, Les Aventures de Tintin ont été traduites dans plus de 70 langues et sont devenues l'une des bandes dessinées les plus populaires au monde.

BOOK FROM THE GROUND

La communication visuelle est devenue si courante aujourd'hui que les gens remplacent souvent le mot écrit par des GIF, des emojis et des émoticônes lorsqu'ils s'expriment. L'artiste visuel chinois Xu Bing explore ces formes de communication dans son roman graphique *Book from the Ground: From Point to Point*, publié en 2014. Le livre est structuré comme une bande dessinée - avec des images séquentielles côte à côte - mais au lieu du texte, du dialogue et des illustrations dessinées à la main que l'on trouve souvent dans les bandes dessinées, il s'appuie uniquement sur des symboles, des icônes et des logos de la vie moderne pour raconter une histoire. Bien que l'artiste tente de créer un langage universel avec ce livre, les pictogrammes numériques peuvent être difficiles à lire lorsqu'ils sont retirés de leur contexte d'origine. À la lumière de l'intérêt croissant de la société pour les médias numériques, le livre met également en lumière l'avenir incertain des bandes dessinées imprimées. Dans le même ordre d'idées, la *Chubby Chair* de Dirk van der Kooij, datant de 2012, nous oblige à nous interroger sur la manière dont les méthodes de haute technologie sont désormais utilisées dans le design pour créer des versions contemporaines de formes traditionnelles. Bien qu'elle soit produite à l'aide de techniques avancées d'impression en 3D qui offrent des possibilités de conception infinies, la chaise ressemble en fin de compte à un siège conventionnel à quatre pieds avec un dossier, bien qu'il s'agisse d'une version plus ludique de l'artefact standard. En laissant des indices en surface sur la production de la chaise - qui implique un bras robotisé «pressant» le matériau synthétique recyclé couche par couche - le designer brouille les frontières entre l'esthétique low-tech et hacker d'aujourd'hui et les possibilités high-tech du futur.

MANGA CHAIRS

Bien qu'il soit souvent assimilé à la bande dessinée en Occident, le manga japonais existe véritablement dans une catégorie à part. Il existe des genres pour tous les âges et tous les groupes sociaux imaginables, et avec des centaines de mangas imprimés chaque semaine, ce média représente 22 % de tous les documents imprimés au Japon. En guise de clin d'œil à ce phénomène culturel désormais mondial, le studio de design japonais Nendo a publié la série *Manga Chairs* en 2015. Chacune des chaises est conçue pour représenter un élément distinct du langage visuel complexe des mangas : une chaise traverse la pièce à la vitesse de la lumière, une autre rebondit sur le sol, tandis que la troisième s'effondre sur elle-même - sans bouger du tout. À l'instar des mangas eux-mêmes, la surface réfléchissante des chaises agit comme un miroir de la société, invitant de nouveaux personnages à se joindre à l'histoire.

4 LE VITRA DESIGN MUSEUM

Le Vitra Design Museum compte parmi les principaux musées de design au monde. Il se consacre à la recherche et à la présentation du design, passé et présent, et examine la relation du design avec l'architecture, l'art et la culture quotidienne. Dans le bâtiment principal du musée, conçu par Frank Gehry, le musée présente chaque année deux grandes expositions temporaires, telles que « Plastic: Remaking Our World » (2022), « Here We Are! Women in Design 1900 – Today » (2021), « Home Stories: 100 Years, 20 Visionary Interiors » (2020), « Objects of Desire: Surrealism and Design 1924 – Today » (2019), « Balkrishna Doshi: Architecture for the People » (2019), or « Charles & Ray Eames. The Power of Design » (2017/18). En outre, des expositions plus petites sont présentées dans la galerie du Vitra Design Museum, qui suivent souvent une approche plus contemporaine et expérimentale.

Le Vitra Schaudapot, conçu par Herzog & de Meuron, présente environ 400 objets clés de la vaste collection et s'apparente ainsi à l'une des plus grandes collections permanentes et à l'un des plus grands sites de recherche sur le design de meubles modernes au monde. La présentation annuelle au Vitra Schaudapot dévoile chaque année la collection sous une lumière nouvelle. Souvent conçues en collaboration avec des designers de renom, de nombreuses expositions du musée abordent des thèmes contemporains très pertinents, tels que les technologies du futur, la durabilité ou des questions comme la mobilité et la responsabilité sociale. D'autres présentent des sujets historiques ou des expositions monographiques sur des designers emblématiques.

Le travail du Vitra Design Museum est basé sur sa collection, qui comprend non seulement des objets clés de l'histoire du design, mais aussi la succession de plusieurs personnalités importantes du monde du design. La bibliothèque du musée et les archives documentaires sont à la disposition des chercheurs sur demande. Le musée conçoit ses expositions de manière à ce qu'elles soient itinérantes, et elles sont présentées dans des lieux du monde entier. Sur le campus Vitra, elles sont complétées par un programme varié d'événements, de visites guidées et d'ateliers.

L'exposition *Design and Comics : Living in a Box* est basée sur le concept original de l'exposition « Living in a Box : Design and Comics » du Vitra Design Museum.

5 LA SECTION ANDRÉ FRANQUIN

Collectionneur passionné et expert reconnu du design belge du 20^e siècle, Thierry Belenger consacre depuis plus de vingt ans son travail à la mise en valeur du patrimoine du design et de l'architecture en Belgique. En 2007, il fonde Archives Design Projects, une structure dédiée à l'étude et à la diffusion du travail de designers et d'architectes belges. Sa démarche se distingue par une approche profondément humaine, où les anecdotes, les récits personnels et les archives intimes viennent compléter et nuancer la recherche académique.

C'est à l'occasion de l'exposition *Le bon et le mauvais goût* à la Fondation pour l'architecture en 2002 que Thierry Belenger rencontre Christophe Gevers, figure emblématique du design belge d'après-guerre. De cette rencontre naîtra une collaboration fidèle et deux monographies :

- *Inventaire d'un inventeur* (Fondation pour l'architecture, 2008)
- *Christophe Gevers, L'architecture du détail* (Design Museum Brussels, 2023)

Ces projets, alliant rigueur documentaire et sensibilité narrative, témoignent de sa volonté de replacer les designers dans leur contexte humain, culturel et social.

Dans le cadre de l'exposition *Design and Comics: Living in a Box*, présentée au Design Museum Brussels, Thierry Belenger a également été invité à être le curateur de la section belge consacrée à André Franquin, explorant les liens subtils entre l'univers du créateur de Gaston Lagaffe et le design moderne. Cette approche inédite souligne une fois encore sa capacité à faire dialoguer disciplines, époques et imaginaires autour de cette culture matérielle.

6 LE DESIGN MUSEUM BRUSSELS

Le Design Museum Brussels, projet muséal initié et développé par l'Atomium, est un lieu consacré au design du 20^e siècle à nos jours et à son évolution. Bien plus qu'un objet formel, esthétique et fonctionnel, le design y est présenté comme le témoin des dynamiques économiques, sociales, idéologiques, culturelles et techniques d'une époque. Depuis 2015, [the Plastic Design Collection](#) explore l'usage du plastique dans le design, du milieu des années 1950 jusqu'à aujourd'hui. Cette collection emblématique constitue une clé de lecture du paysage créatif et technique de la seconde moitié du 20^e siècle. En septembre 2020, le musée a inauguré [belgisch design belge](#), un espace d'exposition permanente dédié au design belge, mettant en lumière sa richesse, sa diversité et sa singularité.

Au-delà de ses collections, le Design Museum Brussels se veut une plateforme vivante de réflexions et d'échanges. Ses expositions temporaires et sa programmation culturelle et de médiation traduisent une volonté de promouvoir une approche transversale, inclusive et accessible, croisant disciplines et regards. Ce faisant, le musée trace le récit culturel et technique des objets qui ont façonné nos environnements quotidiens, révélant la manière dont ces créations traduisent les évolutions de nos modes de vie, de nos valeurs et de nos savoir-faire.

Dans cette perspective, le musée accompagne les grandes transitions de notre époque, en interrogeant le rôle du design. Espace de sensibilisation et d'éducation, il contribue à développer l'esprit critique et à rapprocher le design de la société. Il s'attache également à l'archivage des savoirs, en préservant et en transmettant l'héritage matériel et immatériel du design, pour en nourrir la compréhension par les générations présentes et futures. En conjuguant héritage et innovation, mémoire et prospective, le Design Museum Brussels affirme sa mission : faire du design un outil de compréhension du monde et un levier de changement.

Depuis plusieurs années, le musée s'engage dans une démarche d'éco-conception, en plaçant la durabilité au cœur de ses expositions. Dans ce contexte, 80 % des éléments scénographiques sont issus de matériaux de récupération ou ont été conçus pour être réutilisés dans de futurs projets. Cette approche contribue à réduire l'empreinte environnementale, à prolonger le cycle de vie des matériaux, à limiter les déchets et à encourager la circularité. En repensant sa manière de concevoir et de produire ses expositions, le musée affirme sa volonté d'allier créativité et responsabilité, et de faire de la durabilité une part essentielle de sa mission culturelle.

7 PROGRAMME D'ACTIVITÉS

Programmation culturelle *Design and Comics: Living in a Box*

RENCONTRES

Meet the Curator – Thierry Belenger

Date à confirmer - FR

Visitez l'exposition en compagnie du commissaire Thierry Belenger

Through the eyes of Eric Verhoest

Date à confirmer - FR

Découvrez l'exposition à travers les yeux de l'auteur et éditeur Eric Verhoest

Visites guidées intergénérationnelles

07.12.2025 et 15.02.2026 – 14h30 (NL) et 15h (FR)

Laissez-vous guider par nos guides à la découverte de l'exposition

En collaboration avec Korei Guided Tours

ACTIVITÉS EN FAMILLE, ENTRE AMI·E·S

Atelier BD/Illustration

16.11.2025 – 14h > 16h - NL

Atelier créatif pour les enfants avec l'illustratrice Karolina Szejda

En collaboration avec la Bibliothèque néerlandophone de Laeken et à l'occasion de Kusnten

Dag voor Kinderen

Design Brunch

14.12.2025 – 11h > 14h30

Visite des expositions, activités pour les enfants, découverte des coulisses du musée dans le cadre d'un brunch convivial

Lire au musée (FR)

12.11.2025, 10.12.2025, 14.01.2026, 11.02.2026 – 14h > 16h

Lecture d'histoires pour les enfants (à partir de 7 ans)

En collaboration avec la Bibliothèque francophone de Laeken

Lire au musée (NL)

07.02.2026 – 14h > 15h

Lecture d'histoires pour les enfants (à partir de 7 ans)

En collaboration avec la Bibliothèque néerlandophone de Laeken

NOCTURNE

Nocturne

12.02.2026 – 19h > 22h

Soirée pleine d'expériences : visites des expositions, performances et ambiance festive

STAGES

Voyage à travers le temps

27.10 > 31.10.2025 - FR

Stage créatif pour les enfants entre 8 et 12 ans

Stage de détente

23.02 > 27.02.2026 - FR

Stage créatif pour les enfants entre 8 et 12 ans

GROUPES

Vous êtes un groupe scolaire, un groupe d'ami·e·s, une asbl, un groupe culturel ou une entreprise ?

Nous vous proposons, sur réservation, des visites guidées adaptées à votre groupe.

Contactez-nous via info@designmuseum.brussels

Ce programme pourrait connaître des modifications, n'hésitez pas à consulter notre site internet pour y retrouver les dernières informations et vous inscrire aux activités :

designmuseum.brussels/agenda

8 COLOPHON

ATOMIUM + DESIGN MUSEUM BRUSSELS CHAIRMAN

Geoffroy Coomans de Brachène

GENERAL DIRECTOR

Julie Almau Gonzalez

DEPUTY DIRECTOR

Johan Vandenperre

DEPUTY DIRECTOR

Arnaud Bozzini

DESIGN MUSEUM BRUSSELS DIRECTOR

Arnaud Bozzini

EXHIBITIONS

Valentine Mathieu

PUBLIC AND ACTIVITIES

Terry Scott, Vesara Molla

COMMUNICATION AND PRESS

Rachel Van Nevel, Elisabeth Wielemans,
BE CULTURE

ADMIN

Gadiel Ulanovsky, Florent Sandron, Glenn
Olivier

TECHNICAL TEAM

Johan Vandenperre, Vargas L.A.

SCENOGRAPHY

Valentine Mathieu

GRAPHIC DESIGN

Oilinwater

GRAPHICS PRODUCTION

Nickel

CONDITION REPORTS

Eline van der Velde, Amélie Van
Liefferinge

PROOFREADING

Yvonne Boodts

INTERN

Lauréanne Lacasse

TRANSPORT

CS4, Sablon Express

WELCOME TEAM AND MAINTENANCE

Zouhair Ftouh, Younes Louchi, Fatima
Stitou, Silke De Corte, Hamsa Bouzian

SHOP

Jérôme Petit, Gala Faura

Acknowledgements to the Atomium
Team

The Design Museum Brussels would like to express their warmest gratitude to all the people, designers, collections and institutions for their authorisation to present the works in this exhibition. However, despite a due diligence search to identify the right holders of certain reproductions, some right holders could not be identified or located. We therefore invite these right holders or beneficiaries to manifest themselves by contacting the Design Museum Brussels.

9 INFORMATIONS PRATIQUES

Design and Comics: Living in a Box

18.10.2025 > 01.03.2026

Design Museum Brussels

Place de Belgique 1
1020 Bruxelles

Facebook : @designmuseumbrussels

Instagram : @designmuseumbrussels

TikTok : @designmuseumbrussels

LinkedIn : @designmuseumbrussels

Ouvert du lundi au dimanche 11h > 19h

Tickets : 10 € (+ autres réductions)

Expositions permanentes :

[the Plastic Design Collection](#)

[belgische design belge](#)

designmuseum.brussels

CONTACT PRESSE



BE CULTURE
ALL ABOUT ARTS COMMUNICATION

BE CULTURE

Founder & General Manager: Séverine Provost

Project Leader: Laura Vanham

laura@beculture.be - +32 470 19 56 74

info@beculture.be - beculture.be