

DESIGN MUSEUM

BRUSSELS

18.10.2025 -
01.03.2026

DESIGN

AND

COMICS

*LIVING IN
A BOX*

INHOUD

1	INTENTIEVERKLARING	3
2	PERSBERICHT	4
3	TEKSTEN VAN DE TENTOONSTELLING	5
4	VITRA DESIGN MUSEUM	10
5	DE ANDRÉ FRANQUIN SECTIE	11
6	DESIGN MUSEUM BRUSSELS	12
7	ACTIVITEITENPROGRAMMA	13
8	COLOFON	15
9	PRAKTISCHE INFORMATIE	16

1 INTENTIEVERKLARING

Het Design Museum Brussels is verheugd om de tentoonstelling *Design and Comics: Living in a Box* te mogen verwelkomen, georganiseerd in samenwerking met het Vitra Design Museum. De tentoonstelling dompelt je onder in twee creatieve werelden en belicht de fascinerende dialoog tussen design en stripverhalen, een uitwisseling die al meer dan een eeuw voortduurt en nog steeds in beweging is.

Als universele beeldtaal weerspiegelt het stripverhaal de esthetische, sociale en culturele evoluties van elk tijdperk. Vanaf het begin van de 20e eeuw vinden alledaagse voorwerpen en designcreaties er hun plaats en worden ze zowel decorelementen als symbolen van moderniteit. Van Hergé en André Franquin tot Charles Schulz (Peanuts), Tove Jansson (Moomins), Guido Crepax (Valentina), Angela en Luciana Giussani (Diabolik) en Javier Mariscal: tal van striptekenaars hebben design in hun grafische universum geïntegreerd en zo bijgedragen aan de verrijking van onze collectieve verbeelding.

Aan de hand van een parcours vol historische verwijzingen en iconische creaties illustreert de tentoonstelling hoe design en stripverhalen een inventieve beeldtaal, een vermogen tot innovatie en een unieke verwonderingskracht delen. De tentoonstelling benadrukt ook de essentiële bijdrage van België, het land van de grote namen uit de stripwereld en de bakermat van de Atoomstijl, een speels en vrolijke modernisme dat zijn stempel op zijn tijdperk heeft gedrukt, en opent tegelijkertijd het perspectief naar een resoluut internationale dialoog.

We nodigen iedereen van harte uit om deze unieke ontmoeting tussen twee disciplines te komen ontdekken, die ons dagelijks leven vormgeven en onze verbeelding prikkelen.

Geoffroy Coomans de Brachène

Voorzitter van de Raad van Bestuur van het Atomium en het Design Museum Brussels

Arnaud Bozzini

Directeur van het Design Museum Brussels

2 PERSBERICHT

Van 18 oktober 2025 tot 1 maart 2026 presenteert het Design Museum Brussels *Design and Comics: Living in a Box*, een originele tentoonstelling die de nauwe banden tussen design en stripverhalen onderzoekt. Deze reizende tentoonstelling, ontworpen door het Vitra Design Museum, vertelt een visueel verhaal dat zich afspeelt tussen het begin van de 20e eeuw en vandaag, tussen alledaagse voorwerpen en stripverhalen.

Aan de hand van een rijke selectie uit de collectie van het Vitra Design Museum onderzoekt *Design and Comics: Living in a Box* de vele manieren waarop stripauteurs design in hun verhalen integreren. Om een onmiddellijk herkenbare visuele vertelling op te bouwen, hebben deze makers een universeel grafische woordenschat ontwikkeld waarin meubels, accessoires en alledaagse voorwerpen volwaardige narratieve instrumenten worden.

Vanaf de jaren 1900 werden stripverhalen populair in de Amerikaanse pers en staken ze vervolgens de Atlantische Oceaan over naar Europa. In België introduceerden belangrijke figuren als Hergé en Franquin in hun strips verwijzingen naar hun huiselijke omgeving of naar hedendaagse voorwerpen, soms beïnvloed door industrieel design en populaire stijlen. Hoewel we bij Hergé moeilijk kunnen spreken van 'modern design' in strikte zin, weerspiegelt zijn werk niettemin een zorg voor precisie en aandacht voor vormen die aansluiten bij de esthetische codes van zijn tijd. In de jaren 1930 verschijnt het stripboek, een nieuw formaat dat deze beeldtaal nog meer democratiseert.

De tentoonstelling laat zien hoe strips door de decennia heen inspiratie hebben geput uit de grote esthetische stromingen van hun tijd. Populaire genres – superhelden, sciencefiction, horror of romantiek – beïnvloeden de grafische taal van strips. Ontwerpers putten op hun beurt soms uit de visuele verbeeldingswereld van strips. De voorwerpen die in de strips worden getekend, worden dan symbolen van moderniteit of culturele iconen. In de jaren zestig versmelten de werelden van popart en stripverhalen, wat een directe invloed heeft op het ontstaan van gedurfde objecten zoals het Boomerang-bureau van Maurice Calka (1969) of de Tomato Chair van Eero Aarnio (1971).

In de jaren 70 en 80 kwamen hybride ontwerpers op, tegelijkertijd ontwerper en striptekenaar, zoals Joost Swarte en Javier Mariscal, die bewust de grenzen tussen fictie en functionaliteit vervaagden. Vandaag de dag, nu strips zich opnieuw uitvinden in de vorm van graphic novels en digitale manga's, laten designstudio's zoals Nendo zich hierdoor inspireren om iconische stukken te creëren, zoals de serie **Manga Chairs** (2015).

De Brusselse presentatie van de tentoonstelling, gecureerd door Thierry Belenger, onderscheidt zich door een unieke focus op de **Atoomstijl** en **het speelse Belgische modernisme**, belichaamd door het werk van **André Franquin**. Zijn tekeningen, doordrenkt van humor en modernistische utopie, getuigen van een verbeelding waarin de klare lijn de vluchtlijnen van modern meubilair kruist.

3 TEKSTEN VAN DE TENTOONSTELLING

INTRODUCTIE

Aan de hand van de collectie van het Vitra Design Museum onderzoekt de tentoonstelling *Design and Comics: Living in a Box* het design en zijn relatie met de wereld van strips. Om een visueel verhaal te creëren dat universeel begrepen kan worden, hebben striptekenaars codes ontwikkeld voor het overbrengen van informatie, waaronder de plaatsing van designobjecten.

Aan het begin van de 20e eeuw drongen persagentschappen het stripverhaal op in het Amerikaanse perslandschap. Toen hun populariteit in Europa in de jaren 1920 explodeerde, begonnen striptekenaars, aangevoerd door Belgen als Hergé en Franquin, designobjecten te gebruiken om hun werk te illustreren. Striptekenaars van over de hele wereld volgden dit voorbeeld. In de jaren 1930 ontdekten lezers het uitgebreide formaat van strips in de vorm van stripboeken.

Tijdens de jaren 1940 en 1950 wonnen nieuwe genres zoals superhelden, horror, romantiek en sciencefiction aan populariteit. Hoe meer strips er werden gepubliceerd, hoe meer designobjecten er in de tekeningen voorkwamen. In het begin van de jaren 1960, toen de popartbeweging centraal kwam te staan, drukte de kleurrijke, fantastische beeldtaal van strips zijn stempel op design, zoals te zien is in het bureau Boomerang van Maurice Calka in 1969 en de Tomato Chair van Eero Aarnio in 1971. In de jaren 1970 en 1980 ontstonden nieuwe talenten op het kruispunt van design en strips, zoals de striptekenaars/designers Joost Swarte en Javier Mariscal.

Vandaag maken gedrukte versies van tijdschriften plaats voor digitale formaten en zijn graphic novels en manga een inspiratiebron geworden voor opmerkelijke designobjecten zoals de Manga Chairs serie (2015) ontworpen door de designstudio Nendo.

De tentoonstelling *Design and Comics: Living in a Box* zal in Brussel een bijzondere aandacht besteden aan design in Belgische strips, en meer bepaald aan de atoomstijl en aan het speelse modernisme in Belgische stijl dat kenmerkend is voor Franquin.

SUPERMAN

Sinds zijn eerste verschijning in 1938 heeft Superman de aandacht getrokken van striplezers met zijn bovenmenselijke kracht en een boeiend dubbelleven waarin Clark Kent, de onopvallende krantenverslaggever, wanneer er problemen zijn, verandert in de opvallende superheld van de planeet Krypton. Superman zweefde niet alleen door Metropolis - een fictieve stad gebaseerd op de indrukwekkende skylines van Toronto en New York City - om regelmatig schurken te confronteren, hij vocht ook om gerechtigheid, de American Way en niet in de laatste plaats om zijn geheime identiteit te beschermen. De hier gepresenteerde stoel vertegenwoordigt de dubbele aard van Superman's eigen persoon: van de ene kant is het een bescheiden gestoffeerde bureaustoel, van de andere kant een gestroomlijnde aluminium machine. De ondergaande zon in Gaetano Pesce's werk *Tramonto a New York*, dat de stedelijke skyline vertegenwoordigt, vormt de perfecte achtergrond en herinnert ons aan het Metropolis van Superman.

PEANTUS & DIABOLIK

Ontworpen door de broers Achille & Pier Giacomo Castiglioni, respectievelijk in 1962 en 1967, werken de Taccia en Snoopy tafellampen tegelijkertijd als sculpturale bustes en speelse personages. De Taccia, die een statussymbool is geworden en sinds zijn lancering in talloze stripverhalen verschijnt, zoals het Italiaanse Diabolik, zet ironisch genoeg onze verwachtingen op hun kop door indirect licht te geven van wat lijkt op een omgekeerde lamp. De naam en de vorm van de Snoopy-lamp zijn letterlijker: geïnspireerd door de beagle met de herkenbare snuit in het stripverhaal Peanuts, heeft de lamp zich gevoegd bij enkele van de meest geliefde personages aller tijden.

BRETECHER

Javier Mariscal maakte deel uit van de voorhoede van ontwerpers die de visuele identiteit van Spanje opnieuw uitvonden aan het einde van het Franco-tijdperk. Onder invloed van de bloeiende underground stripscene van de jaren 70 creëerde Mariscal geestige hoofdpersonen voor een volwassen publiek, zoals de Garriris, een stel hedonistische muizen die het grootste deel van hun tijd op het strand doorbrengen - of, zoals Mariscal ze omschreef, een "psychedelische versie van de creaties van Disney". Met zijn visie op de nieuwe, hedendaagse Spaanse samenleving vervaagde Mariscal de grenzen tussen strips, grafisch ontwerp en product- en industrieel ontwerp. De Duplex Stool uit 1980 komt voor in zijn strips en de Garriris Chair uit 1987/88 zou nooit hebben bestaan zonder het eerste succes van de gelijknamige personages. Dankzij zijn ludieke benadering van design werd Mariscal in 1981 door Ettore Sottsass uitgenodigd om ontwerpen bij te dragen aan de eerste collectie van de Memphis Group: het spreekt voor zich dat al het werk van Memphis - waarvan een selectie te zien is op de planken hiernaast - opvallende "personages" zijn.

STYLE ATOME

Geboren in de golf van optimisme die volgde op de Tweede Wereldoorlog en gepopulariseerd in België tijdens Expo 58, belichaamt de Atoomstijl een collectieve fascinatie voor wetenschap, technologie en de toekomst. Gekenmerkt door zijn gedurfde geometrische vormen, strakke lijnen, felle kleuren en het gebruik van moderne materialen zoals plastic, aluminium en glas, weerspiegelt hij het geloof in een tijdperk van vooruitgang synoniem voor comfort, efficiëntie en schoonheid. Het Atomium, het emblematische monument van Expo 58, symboliseert perfect deze collectieve verbeelding door de structuur van een ijzeren kristal om te vormen tot een futuristische en monumentale architectuur die wetenschap en moderniteit viert.

Deze geest wordt volledig weerspiegeld in het werk van André Franquin, die zijn stripverhalen bevolkt met moderne designmeubels en -objecten. In de kantoren van Robbedoes en Kwabbernoot staan Tulip- fauteuils die doen denken aan de creaties van Eero Saarinen, lampen met verchromde voet en gekleurde lampenkappen die doen denken aan Guzzini, en salontafels met organische vormen die doen denken aan Scandinavische en Italiaanse meubels uit de jaren 1950 en 1960. Maar de Belgische ontwerper illustreert niet alleen de Atoomstijl, met het universum dat hij creëert tekent hij ook een tijdperk waarin vooruitgang soms sceptische verwondering oproept. Op deze manier lijken de stripverhalen van André Franquin en de Atoomstijl als twee complementaire uitdrukkingen van dezelfde veranderende maatschappij,

waarin de hoop op een betere toekomst evenzeer werd uitgedrukt in de vorm van een lamp of een stoel als in de getekende verhalen.

ASTERIOS POLYP

De 344 pagina's tellende Asterios Polyp van David Mazzucchelli is meer dan alleen een striproman: het is een verhaal van epische proporties, "een verhandeling over esthetiek, ontwerp en ontologie". De roman presenteert zijn gecompliceerde antiheld, Asterios Polyp, een arrogante professor in de architectuur die na een verwoestende brand zijn succesvolle carrière achter zich laat om de zin van het leven te vinden. Mazzucchelli maakt optimaal gebruik van alle voordelen van het stripverhaal en experimenteert door het hele boek heen met vormen: omdat Asterios geobsedeerd is door modernistische meubels, rationaliteit en esthetiek, wordt hij getekend in strakke geometrische vormen, met rechthoekige tekstballonnen. Aan de andere kant is zijn aan-en-uit-liefde, een vrijgevochten beeldhouwster genaamd Hana, een en al rondingen en arceringen. Wanneer de personages elkaar voor het eerst ontmoeten, smelten hun vormen, stijlen en tekstballonnen samen op de pagina, wat hun onmiddellijke verbondenheid aangeeft. De complexiteit van de roman - vol symboliek en puttend uit herinneringen en emoties - betekent dat één keer lezen nooit een optie is.

LEESHOEK

Zin in een pauze? Neem hier rustig plaats, blader wat rond, droom weg... en vertrek weer met een hoofd vol beelden en ideeën!

Deze ruimte maakt deel uit van de tentoonstelling Design and Comics: Living in a Box en is opgezet als een rustgevende en inspirerende tussenstop. Je vindt er strips om van te genieten, helden en heldinnen om te (her)ontdekken, en boeken die het verhaal van design vertellen: over objecten en hun geschiedenis.

Design en stripverhalen spreken dezelfde taal: in vormen, kleuren, verhalen... Laat je dus verrassen: observeer, vergelijk, fantaseer... en waarom niet je eigen verhalen bedenken?

Of je nu met familie, vrienden, in groep bent, een liefhebber of gewoon nieuwsgierig: deze ruimte is er voor jou. Neem de tijd om te lezen, te praten... of om weer even kind te zijn. De boeken zijn enkel ter plaatse te raadplegen, zo kan iedereen ervan genieten. Gelieve ze na het lezen terug op hun plaats te leggen.

Veel leesplezier... en fijne ontdekking !

FRANQUIN

De jaren 1950 markeerden een grote verschuiving in de vormgeving in het naoorlogse Europa, en de Frans-Belgische strips uit die tijd kenden vergelijkbare formele veranderingen: in tegenstelling tot de grafische aanpak klare lijn van Hergé, de maker van Kuifje, verscheen er een meer gevarieerde, energieke stijl in het werk van Jijé (Joseph Gillain). Jijé maakte de strip Robbedoes en Kwabbernoot bekend en verrijkte zijn werk met afbeeldingen van hedendaags design. Hij was ook de mentor van een groep getalenteerde studenten, waaronder de

toekomstige makers van Lucky Luke, De Smurven en Gil Jourdan. Maar het was Jijé's leerling André Franquin - die Robbedoes en Kwabbernoot overnam nadat hij Jijé had opgevolgd in 1947 en die het meest bekend is met zijn personages Guust en Marsupilami - die de dynamische, afgeronde atoom-stijl ("atomaire stijl") in strips tot bloei bracht. Bovendien gebruikte hij design als symbool voor naoorlogs jeugdig optimisme en vooruitdenkende gevoeligheden: Franquin verlaat de donkere, burgerlijke interieurs van de oudere generatie en omringt zijn jongeren met meubels die worden gekenmerkt door vrije vormen, zoals de emblematische Lady Chair van Marco Zanuso of de P40 Chair van Osvaldo Borsani.

KUIFJE

In 1929 liet de Belgische striptekenaar Georges Remi, bekend onder zijn pseudoniem Hergé, het publiek kennismaken met de nieuwsgierige jonge reporter/ontdekkingsreizeiger Kuifje en zijn hondje Bobbie, in De avonturen van Kuifje, een stripverhaal dat werd gepubliceerd in de krantenbijlage Le Petit Vingtième. Oorspronkelijk geïnspireerd door stripelementen uit de Verenigde Staten, zoals tekstballonnetjes, ontwikkelde Hergé zijn eigen kenmerkende tekenstijl, de klare lijn, die werd gekenmerkt door sterke zwarte contouren, effen kleuren en een gebrek aan arceringen; het is dan ook niet verwonderlijk dat Hergé zijn personages vaak afbeeldde zittend op formeel gereduceerde ontwerpen zoals de No. 14 Chair van Thonet of de MR 10 van Mies van der Rohe, beide hier afgebeeld in het vijfde deel van de Kuifje-serie uit 1936, getiteld De Blauwe Lotus. Hoewel de uitgave van dit verhaal een verschuiving in Hergé's aanpak betekende - nooit eerder waren de plotlijnen en bestemmingen van Kuifje's avonturen zo goed onderzocht - is de strip sindsdien bekritiseerd vanwege de koloniale en racistische afbeeldingen. Desondanks zijn De avonturen van Kuifje in meer dan 70 talen vertaald en is het een van de populairste stripavonturen ter wereld geworden.

BOOK FROM THE GROUND – PODIUM 12 – ELEVATION J

Visuele communicatie is tegenwoordig zo wijdverspreid dat mensen het geschreven woord vaak vervangen door GIF's, emoji's en emoticons als ze zich uitdrukken. De Chinese beeldend kunstenaar Xu Bing verkent deze vormen van communicatie in zijn graphic novel Book from the Ground: From Point to Point, uitgebracht in 2014. Het boek is opgezet als een stripverhaal - met opeenvolgende beelden naast elkaar - maar in plaats van de tekst, dialogen en handgetekende illustraties die vaak in strips te vinden zijn, vertrouwt het uitsluitend op symbolen, iconen en logo's uit het moderne leven om een verhaal te vertellen. Hoewel de kunstenaar met het boek een universele taal probeert te creëren, kunnen de digitale pictogrammen moeilijk te lezen zijn als ze uit hun oorspronkelijke context worden gehaald. In het licht van de groeiende belangstelling van de maatschappij voor digitale media, belicht het boek ook de onzekere toekomst van gedrukte strips. Op een vergelijkbare manier dwingt Dirk van der Kooij's Chubby Chair uit 2012 ons om vraagtekens te zetten bij de manier waarop high-tech methoden nu worden gebruikt in design om eigentijdse versies van traditionele vormen te creëren. Hoewel hij geproduceerd is met behulp van geavanceerde 3D-printtechnieken die eindeloze ontwerp mogelijkheden bieden, lijkt de stoel uiteindelijk op een conventionele stoel met vier poten en een rugleuning, zij het een speelsere versie van het standaard artefact. Maar door oppervlakkige aanwijzingen achter te laten over de productie van de stoel - waarbij een robotarm het gerecyclede synthetische materiaal laag voor laag "uitperst" - vervaagt de ontwerper de grenzen tussen de low-tech, hacker esthetiek van vandaag en de high-tech mogelijkheden van de toekomst.

MANGA CHAIRS – PODIUM 12 – ELEVATION J

Hoewel manga in het Westen vaak op één hoop wordt gegooid met strips, is Japanse manga echt een klasse apart. Er bestaan genres voor alle denkbare leeftijden en groepen in de samenleving, en met honderden manga's die elke week worden gedrukt, vormt het medium 22 procent van al het gedrukte materiaal in Japan. Als knipoog naar dit inmiddels wereldwijde culturele fenomeen bracht de Japanse ontwerpstudio Nendo in 2015 de serie Manga Chairs uit. Elk van de stoelen is ontworpen om een afzonderlijk element van de ingewikkelde visuele taal van manga te vertegenwoordigen: één stoel flitst met de snelheid van het licht door de kamer, een andere stuitert over de vloer, terwijl de derde in elkaar zakt - zonder echt te bewegen. En net als de manga zelf werkt het reflecterende oppervlak van de stoelen als een spiegel van de samenleving, die nieuwe personages uitnodigt om zich bij het verhaal aan te sluiten.

4 VITRA DESIGN MUSEUM

Het Vitra Design Museum behoort tot de meest toonaangevende designmusea ter wereld. Het is gewijd aan het onderzoek en de presentatie van design uit heden en verleden en onderzoekt de relatie tussen design en architectuur, kunst en alledaagse cultuur. In het hoofdgebouw van Frank Gehry organiseert het museum jaarlijks twee grote tijdelijke tentoonstellingen, zoals "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), of "Charles & Ray Eames. The Power of Design" (2017/18). Daarnaast worden er kleinere voorstellingen gepresenteerd in de Vitra Design Museum Gallery, die vaak een meer hedendaagse en experimentele benadering volgen.

Het Vitra Schaudapot, ontworpen door Herzog & de Meuron, presenteert ongeveer 400 sleutelobjecten uit de omvangrijke collectie en lijkt daarmee op een van de grootste permanente collecties en onderzoekslocaties voor modern meubeldesign ter wereld. De jaarlijkse presentatie in het Vitra Schaudapot laat de collectie elk jaar in een nieuw licht zien. Veel van de tentoonstellingen in het museum, die vaak in samenwerking met gerenommeerde ontwerpers zijn ontwikkeld, behandelen zeer relevante hedendaagse thema's, zoals technologieën van de toekomst, duurzaamheid of kwesties als mobiliteit en sociale verantwoordelijkheid. Andere presenteren historische onderwerpen of monografische tentoonstellingen over iconische ontwerpers.

Het werk van het Vitra Design Museum is gebaseerd op de collectie, die niet alleen belangrijke objecten uit de designgeschiedenis bevat, maar ook de nalatenschappen van een aantal belangrijke designpersoonlijkheden. De museumbibliotheek en het documentenarchief zijn op verzoek beschikbaar voor onderzoekers. Het museum ontwerpt zijn tentoonstellingen voor rondreizende tentoonstellingen, die overal ter wereld te zien zijn. Op de Vitra Campus worden ze aangevuld met een gevarieerd programma van evenementen, rondleidingen en workshops.

De tentoonstelling *Design and Comics: Living in a Box* is gebaseerd op het oorspronkelijke concept van de tentoonstelling "Living in a Box: Design and Comics" van het Vitra Design Museum.

5 DE ANDRÉ FRANQUIN SECTIE

Thierry Belenger is een gepassioneerd verzamelaar en erkend expert op het gebied van 20ste-eeuws Belgisch design. Al meer dan twintig jaar zet hij zich in voor het belichten van het design- en architectuurpatrimonium in België. In 2007 richtte hij Archives Design Projects op, een organisatie die zich toelegt op de studie en verspreiding van het werk van Belgische ontwerpers en architecten. Zijn aanpak onderscheidt zich door een diep menselijke benadering, waarbij anekdotes, persoonlijke verhalen en privéarchieven het academisch onderzoek aanvullen en nuanceren.

Tijdens de tentoonstelling *Le bon et le mauvais goût* in de Fondation pour l'architecture in 2002 ontmoette Thierry Belenger Christophe Gevers, een iconische figuur uit de naoorlogse Belgische designwereld. Deze ontmoeting leidde tot een trouwe samenwerking en twee monografieën:

- *Inventaire d'un inventeur* (Fondation pour l'architecture, 2008)
- *Christophe Gevers, de architectuur van het detail* (Design Museum Brussels, 2023).

Deze projecten, die documentaire nauwkeurigheid combineren met narratieve gevoeligheid, getuigen van zijn wil om ontwerpers terug te plaatsen in hun menselijke, culturele en sociale context.

In het kader van de tentoonstelling *Design and Comics: Living in a Box*, gepresenteerd in het Design Museum Brussels, werd Thierry Belenger uitgenodigd om de Belgische sectie gewijd aan André Franquin te cureren. In deze sectie onderzocht hij de subtiele verbanden tussen het universum van de bedenker van Guust Flater en modern design. Deze unieke benadering benadrukt eens te meer zijn vermogen om disciplines, tijdperken en verbeeldingen rond deze materiële cultuur.

6 DESIGN MUSEUM BRUSSELS

Het Design Museum Brussels, een museaal project geïnitieerd en ontwikkeld door het Atomium, is een plek gewijd aan design van de 20e eeuw tot vandaag en aan zijn evolutie. Design wordt er niet alleen voorgesteld als een formeel, esthetisch en functioneel object, maar ook als een getuige van de economische, sociale, ideologische, culturele en technische dynamieken van een tijdperk. Sinds 2015 onderzoekt [the Plastic Design Collection](#) het gebruik van plastic in design, van het midden van de jaren 1950 tot vandaag. Deze emblematische collectie vormt een sleutel tot het begrijpen van het creatieve en technische landschap van de tweede helft van de 20e eeuw. In september 2020 opende het museum [belgisch design belge](#), een permanente tentoonstellingsruimte gewijd aan Belgisch design, die zijn rijkdom, diversiteit en eigenheid belicht.

Naast zijn collecties wil het Design Museum Brussels een levendig platform zijn voor reflectie en uitwisseling. De tijdelijke tentoonstellingen, evenals het culturele en educatieve programma, weerspiegelen de wil om een transversale, inclusieve en toegankelijke benadering te promoten, waarin disciplines en perspectieven elkaar kruisen. Op die manier schetst het museum het culturele en technische verhaal van de objecten die onze dagelijkse leefomgeving hebben vormgegeven, en toont het hoe deze creaties de evoluties van onze levensstijlen, waarden en knowhow weerspiegelen.

Vanuit dit perspectief begeleidt het museum de grote transitie van onze tijd, door de rol van design in vraag te stellen. Als ruimte voor bewustwording en educatie draagt het bij tot de ontwikkeling van een kritische geest en tot het dichterbij de samenleving brengen van design. Het richt zich ook op het archiveren van kennis, door het materiële en immateriële erfgoed van design te bewaren en door te geven, om zo het begrip ervan te voeden bij huidige en toekomstige generaties. Door erfgoed en innovatie, geheugen en toekomstvisie te combineren, bevestigt het Design Museum Brussels zijn missie: van design een instrument maken om de wereld te begrijpen en een hefboom voor verandering te zijn.

Het museum zet zich al meerdere jaren in voor een ecologische ontwerpbenadering, waarbij duurzaamheid als leidraad wordt geïntegreerd in de opzet van de tentoonstellingen. In dit kader is 80% van de scenografische elementen die hier worden gepresenteerd afkomstig van hergebruikte materialen of ontworpen om in toekomstige projecten opnieuw gebruikt te worden. Deze langetermijnstrategie helpt niet alleen om de ecologische voetafdruk van onze activiteiten te verkleinen, maar verlengt ook de levenscyclus van materialen, beperkt afval en bevordert circulariteit. Door de manier waarop tentoonstellingen worden ontworpen en geproduceerd te herzien, toont het museum zijn vastberadenheid om creativiteit te combineren met milieubewustzijn, en om duurzaamheid een integraal onderdeel te maken van zijn culturele missie.

7 ACTIVITEITENPROGRAMMA

Cultureel programma *Design and Comics: Living in a Box*

ONTMOETINGEN

Meet the Curator – Thierry Belenger

Datum nog te bevestigen - FR

Bezoek de tentoonstelling met curator Thierry Belenger

Through the eyes of Eric Verhoest

Datum nog te bevestigen - FR

Ontdek de tentoonstelling door de ogen van auteur en redacteur Eric Verhoest

Intergenerationele rondleidingen

07.12.2025 en 15.02.2026 – 14u30 (NL) en 15u (FR)

Laat je door onze gidsen leiden door de tentoonstelling In samenwerking met Korei Guided Tours

ACTIVITEITEN MET HET GEZIN, MET VRIENDEN

Strip-/illustratieworkshop

16.11.2025 – 14u > 16u - NL

Creatieve workshop voor kinderen met illustratrice Karolina Szejda.

In samenwerking met de Nederlandstalige Bibliotheek van Laken en ter gelegenheid van de Kunstendag voor Kinderen

Design Brunch

14.12.2025 – 11u > 14u30

Bezoek de tentoonstellingen, doe mee aan kinderworkshops en ontdek wat er achter de schermen gebeurt tijdens een gezellige brunch

Lezen in het museum (FR)

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

Voorlezen van verhalen voor kinderen (vanaf 7 jaar)

In samenwerking met de Franstalige Bibliotheek van Laken

Strips lezen en tekenen in het museum (NL)

07.02.2026 – 14u > 15u

Voorlezen van verhalen voor kinderen (vanaf 7 jaar)

In samenwerking met de Nederlandstalige Bibliotheek van Laken

NOCTURNE

Nocturne

12.02.2026 – 19u > 22u

Een avond vol belevenissen: tentoonstellingenbezoeken, voorstellingen en een feestelijke sfeer

VAKANTIEATELIERS

Een reis doorheen de tijd

27.10 > 31.10.2025 - FR

Creative herfstatelier voor kinderen (8-12 jaar)

Krokusatelier

23.02 > 27.02.2026 - FR

Creative krokusatelier voor kinderen (8-12 jaar)

GROEPEN

Zijn jullie een schoolgroep, vriendengroep, non-profitorganisatie, culturele groep, groep uit de sociale sector of een bedrijf? Wij bieden jullie, op reservatie, rondleidingen aan die zijn aangepast aan je groep. Neem contact met ons op via info@designmuseum.brussels

Dit programma kan mogelijk gewijzigd worden, kijk op onze website voor de laatste informatie en om je te inschrijven voor de activiteiten: <https://designmuseum.brussels/nl/agenda/>

8 COLOFON

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 PRAKTISCHE INFORMATIE

Design and Comics: Living in a Box

18.10.2025 > 01.03.2026

Design Museum Brussels

Belgiëplein 1

1020 Brussel

designmuseum.brussels

Facebook: @designmuseumbrussels

Instagram: @designmuseumbrussels

TikTok: @designmuseumbrussels

LinkedIn: @designmuseumbrussels

Open van maandag tot zondag 11u > 19u

Tickets: €10 (+ andere kortingen)

Permanente tentoonstellingen:

[the Plastic Design Collection](#)

[belgische design belge](#)

designmuseum.brussels

PERSCONTACT



BE CULTURE
ALL ABOUT ARTS COMMUNICATION

BE CULTURE

Founder & General Manager: Séverine Provost

Project Leader: Florian Dooms

florien@beculture.be - +32 494 87 71 09

info@beculture.be -

beculture.be