

TENTOONSTELLING

MANGATOPIA

30 JAAR MANGA
DOOR KANA!

16/10/26 > 17/05/27

STRIPMUSEUM

ZANDSTRAAT 20 - 1000 BRUSSEL

PERSDOSSIER



REGION DE BRUXELLES-CAPITALE
BRUSSELS HOOFDSTEDERELK GEWEST
BRUSSELS CAPITAL REGION

FB FEDERATION
WALLONIE-BRUSSELES

M 京都国際マンガミュージアム
KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM

ソノマ 京都国際マンガミュージアム
SONOMA KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM

sonoma
LES ARCHIVES AUDIOVISUELLES

Japan-Dialog
BRUSSEL

EMBASSY OF JAPAN
IN BELGIUM

© IWAO ASANO



© PAULINE HUTIN, SCENOGRAF VAN DE TENTOONSTELLING

3D-simulatie en werkillustraties

Sinds het prille begin heeft het Stripmuseum de missie om het stripverhaal in al zijn diversiteit te tonen, om het erfgoed te bewaren, maar ook om veranderingen en nieuwe vormen in kaart te brengen. Daarom vonden we het erg belangrijk om een grote tentoonstelling aan manga te wijden, een stripvorm die vandaag onmiskenbaar een belangrijke plaats inneemt in het striplandschap en in de leespraktijk van verschillende generaties lezers.

De 30e verjaardag van Kana geeft ons hiervoor een gedroomde aanleiding. De voorbije drie decennia heeft de uitgeverij bijgedragen tot de duurzame installatie van een plek voor manga in onze stripwinkels, maar vooral in onze cultuur. Met de tentoonstelling *Mangatopia* wilden we verder gaan dan een gewone viering van een verjaardag. We wilden een reis uitwerken naar het hart van dit medium, naar zijn codes, zijn geschiedenis, zijn verbeeldingswereld en zijn buitengewone diversiteit.

Deze tentoonstelling is ook een gelegenheid om aan het publiek uitzonderlijke originele werken te tonen, waarvan sommige voor het eerst Japan verlaten. Zij herinneren ons aan een van de meest essentiële opdrachten van ons museum: de creatie en het werk van de kunstenaar centraal in beeld brengen. Achter reeksen die vaak internationale successen zijn geworden schuilen eerst en vooral auteurs, tekeningen, schetsen, correcties en pagina's die met de hand gemaakt worden.

Tenslotte brengt *Mangatopia* een boodschap die ons bijzonder na aan het hart ligt: de kracht van het stripverhaal om verhalen en werelden over grenzen heen te doen reizen. Tussen Japan en Europa werden in de loop der decennia banden en wederzijdse invloeden geweven die tot vandaag een nieuwe generatie lezers en makers blijven voeden.

We zijn bijzonder verheugd om de poorten van deze fictieve stad te openen en om u uit te nodigen om, op uw beurt, te verdwalen in de straten van *Mangatopia*.

Isabelle Debekker

Algemeen Directeur – Stripmuseum Brussel

MANGATOPIA, 30 JAAR MANGA DOOR KANA!



3D-simulatie en werkillustraties

© PAULINE HUTIN, SCENOGRAF VAN DE TENTOONSTELLING

Japanse stripverhalen, beter bekend als manga, waren nog nooit zo populair als vandaag. Hun aandeel in de stripverkoop in Europa wordt geschat op 40 tot 50%, terwijl ze op wereldschaal intussen de meest verspreide stripvorm zijn. Vaak worden ze eerst in zwart-wit afleveringen gepubliceerd - meestal wekelijks of maandelijks - in tijdschriften of online. Daarna worden ze gebundeld in albums van een 200-tal pagina's. Dit ritme begon

stigt verhalen in serievorm, die lezers voor lange tijd aan zich binden. Met een vaste set aan visuele en narratieve codes vormt de manga desondanks een immense wereld, met een grote rijkdom aan stijlen en heel diverse doelpublieken. Manga is er even goed voor entertainment in waanzinnige werelden als om de finesse van de Japanse cultuur te verkennen.

Uitgeverij Kana was een van de pioniers in het uitgeven van

manga in het Frans, en viert in 2026 zijn 30e verjaardag. Dé gelegenheid om je uit te nodigen in onze fictieve stad Mangatopia. Ontdek via een grote kaart tien verschillende wijken die je meenemen in alle aspecten van het manga-universum, aan de hand van een fantastische selectie werken uit de catalogus van Kana.

*Ter herinnering aan
Yves Schirf, oprichter
van uitgeverij Kana*

MANGATOPIA IN ENKELE CIJFERS

30 jaar
manga door Kana

7 maanden
tentoonstelling

10
wijken om te verkennen

Een veertigtal
*vertegenwoordigde
auteurs*

36
originele platen

39
fukusei genga

47
reproducties

5
shikishi

10
reproducties op muren

KANA, 30 JAAR DIALOOG TUSSEN CULTUREN

Toen Kana in 1996 werd opgericht, speelde manga in Europa nog een vrij onopvallende rol. Het was een nichefenomeen, vrijwel onbekend bij het grote publiek en vaak enkel verkrijgbaar in het Japans. De Franstalige uitgeverwereld was nog niet voorbereid op de komst van deze nieuwe stripvorm: de codes, ritmes en esthetiek weken sterk af van wat onze lezers gewend waren.

Maar wij kozen ervoor om erin te geloven.

Die keuze was allesbehalve vanzelfsprekend. In die tijd stond de internationalisering van manga nog in zijn kinderschoenen. De contacten tussen Japanse uitgeverij en de rest van de wereld waren nog beperkt. Bij Shueisha, de grootste manga-uitgeverij ter wereld, was er slechts één persoon verantwoordelijk voor internationale relaties. Deze realiteit zegt veel over de weg die we intussen hebben afgelegd.

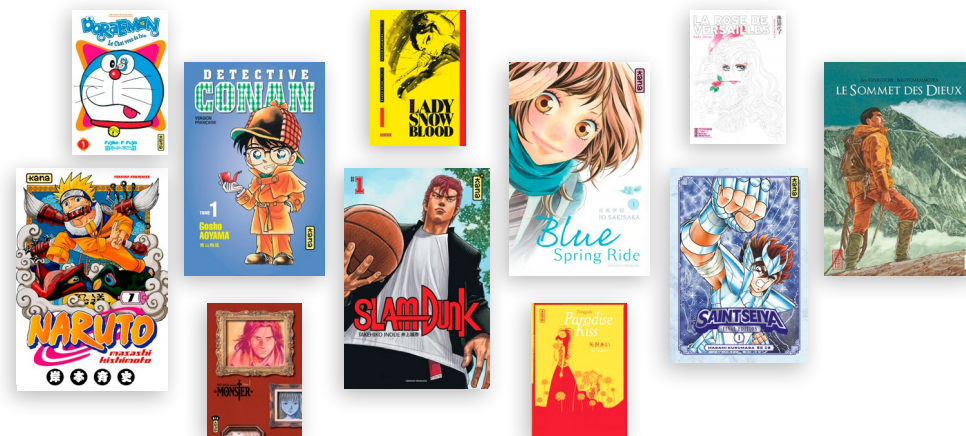
De eerste jaren stonden in het teken van ontdekking, maar ook van educatie. Het volstond niet om werken te vertalen; er moesten omstandigheden worden gecreëerd waarin ze een nieuw publiek konden bereiken.

Uitleggen zonder te vereenvoudigen. Begrijpelijk maken zonder afbreuk te doen aan de essentie. De identiteit van de manga behouden en tegelijkertijd toegankelijk maken. Jonge lezers herkenden onmiddellijk de kracht van deze verhalen. Toch was er veel weerstand. De manga kreeg kritiek vanwege het vermeende geweld, de vreemdheid en soms zelfs vanwege het succes. Een deel van de stripwereld keek sceptisch naar de komst van deze nieuwe culturele spelen.

Dertig jaar later is het landschap volledig veranderd.

Manga is niet langer een rareiteit uit het buitenland. Vandaag is het een van de belangrijkste verhalende vormen. De invloed ervan reikt veel verder dan het boek: manga beïnvloedt film, series, videogames, design en, in bredere zin, de collectieve verbeelding. Meerdere generaties zijn opgegroeid met Naruto of Hunter x Hunter. Deze werken hebben hun kijk op het verhaal, de personages en de emotie gevormd.

We zien deze verandering vooral bij jonge auteurs. Velen zijn zowel door manga als door de Frans-Belgische strip gevormd. Voor hen staan deze werelden niet



langer tegenover elkaar, maar naast elkaar, ze gaan in dialoog. Voor hen is manga een natuurlijk onderdeel geworden van hun artistieke cultuur.

Daarin ligt ongetwijfeld het grootste succes van de afgelopen dertig jaar: hebben bijgedragen aan het openbreken van culturele grenzen.

Want ons vak bestaat niet alleen uit het uitgeven van boeken. We zijn bruggenbouwers. We willen verbeeldingswerelden, gevoeligheden en manieren om de wereld te beschrijven laten circuleren. Japan en Europa zijn twee verschillende werelden met een heleboel verschillen. Dat kan soms zorgen voor onbegrip, maar laat het vooral ook een bron van rijkdom zijn. In een wereld waarin spanningen en tegenstellingen steeds sterker op de voorgrond treden, is het meer dan ooit onze verantwoordelijkheid om

mensen en culturen met elkaar te verbinden.

Al dertig jaar lang streeft Kana ernaar deze rol met toewijding en enthousiasme te vervullen.

Manga heeft vandaag nog steeds datgene wat me vanaf het eerste moment heeft gefascineerd: het unieke vermogen om een band te creëren. De kunst van het vertellen in afleveringen, het gevoel voor ritme en de bijna filmische enscenering slepen de lezer mee in een stroom waaruit hij niet meer wil stappen. Elk hoofdstuk roept het volgende op, elke pagina opent een nieuwe deur. Via deze verhalen ontdekken we ook een andere cultuur, een andere manier om naar de wereld te kijken.

Christel Hoolans,
Algemeen directeur
van uitgeverij Kana

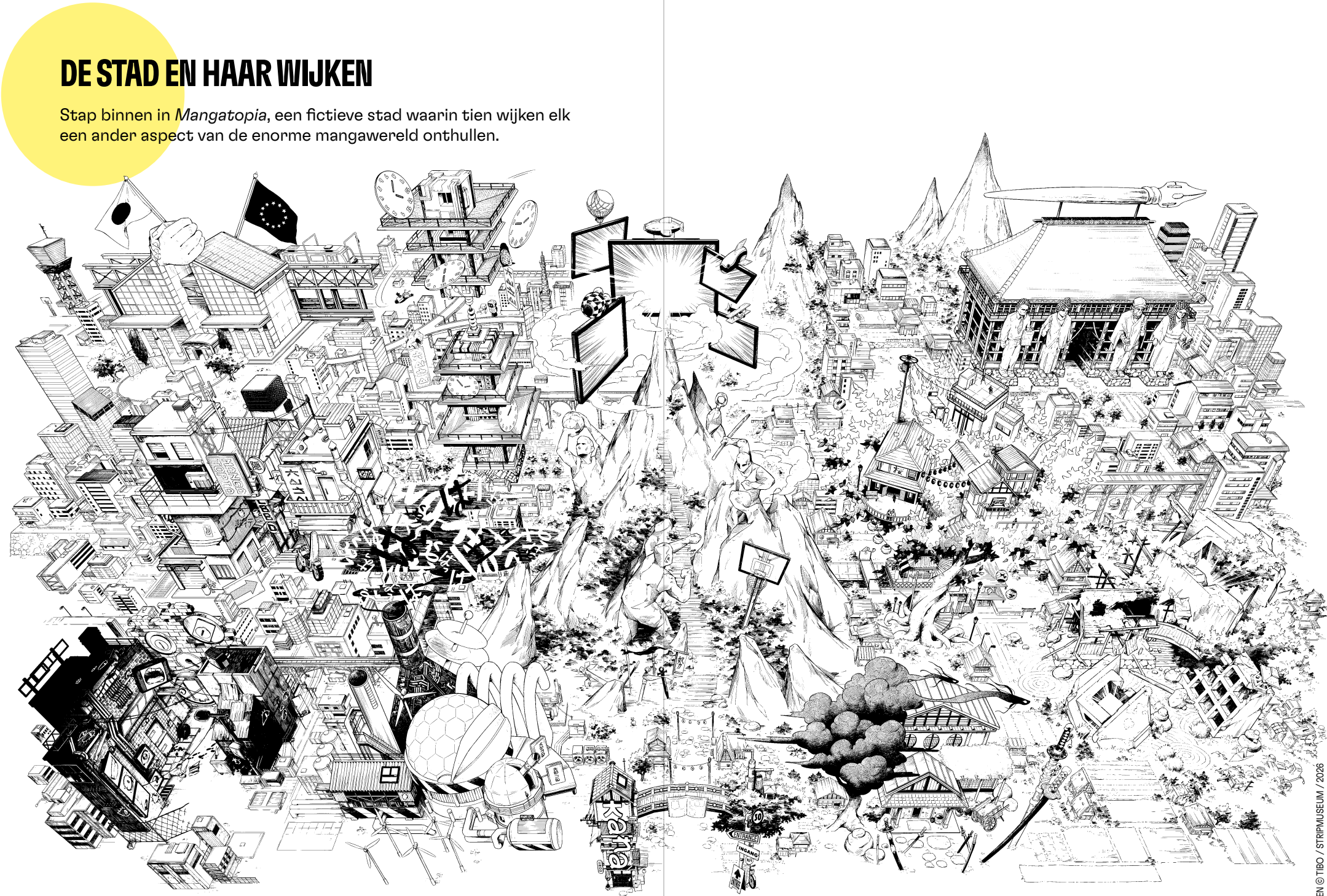
DE STAD EN

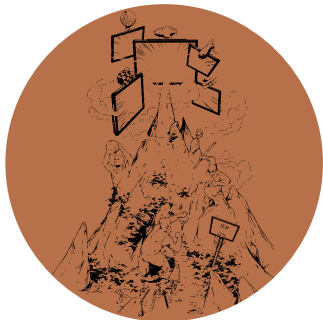
Stap binnen in M
een ander aspect



DE STAD EN

Stap binnen in M
een ander aspect





1. Bergopwaarts doorzetten

Actie, avontuur, je grenzen verleggen en teamgeest: dynamische strips waarin inspanning en samenwerking de kern van het verhaal vormen.



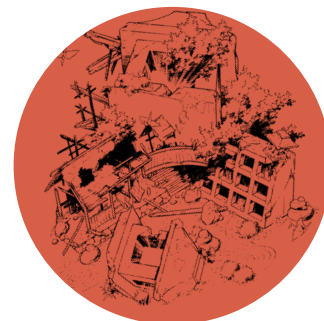
2. De Kersenbloesemwijk

Een wijk die je uitnodigt tot introspectie. Hier staan gevoelens, relaties en emoties centraal.



3. De Herberg der tradities

Een duik in de Japanse cultuur en geschiedenis via manga.



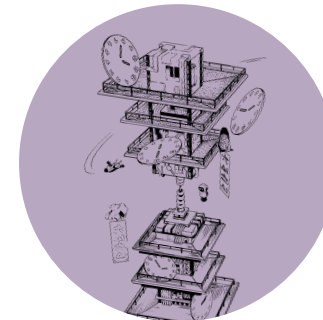
4. De Tuin met de littekens

De rampen die hun stempel op Japan hebben gedrukt, zoals de atoombombardementen in 1945, nemen een belangrijke plaats in binnen de manga.



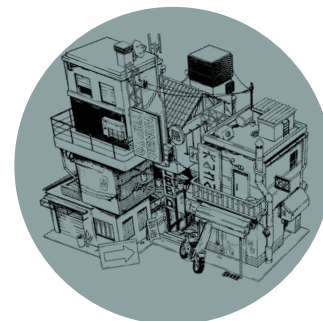
6. Het Laboratorium

De wijk van het experiment. Nieuwe vormen, nieuwe codes, grafische en verhalende innovaties: een ruimte gewijd aan unieke stemmen.



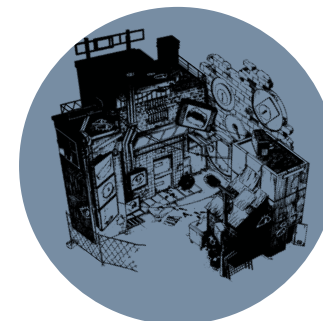
7. De toren van de verbeelding

Waar komen de mangawerelden vandaan? Folklore, tradities, mode, muziek, robots en popcultuur vormen allemaal bronnen van inspiratie.



8. Verborgene achterstraatjes

Ontdek de verborgen kant van de Japanse samenleving en de minder zichtbare realiteiten.

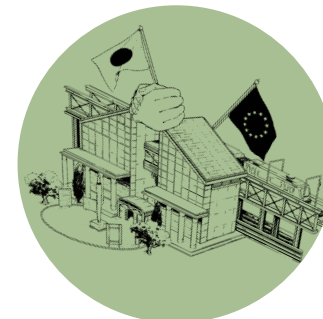
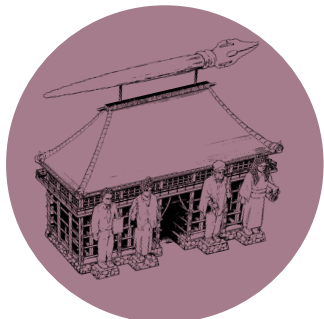


9. De doodlopende straat van de angst

Spanning, misdaad en mysterie: manga is het uitgelezen terrein voor thrillers en misdaadverhalen.

5. De Tempel van de voorouders

Wat gebeurt er met een werk wanneer de mangaka overlijdt of zich terugtrekt uit het vak? Hoe kan een universum worden voortgezet, doorgegeven of opnieuw uitgevonden?



10. De internationale wijk

Van Japan naar Europa en van Europa naar Japan: hoe reizen beeldtaal en verteltradities tussen beide culturen, en hoe beïnvloeden ze elkaar?

DE BLIK VAN DE CURATOR

Frederico Anzalone, curator van de tentoonstelling

UITZONDERLIJKE ORIGINELEN

Een van de belangrijkste troeven van *Mangatopia* zijn volgens Frederico Anzalone de originele tekeningen. Sommige daarvan zullen voor de allereerste keer buiten Japan getoond worden.

Op een originele tekening ontdek je details die meestal op de gedrukte versie onzichtbaar

zijn geworden: blauwe potloodlijnen, aantekeningen, correcties, collages, stukken die zijn overplakt, soms zelfs koffievlekken, en allerlei andere sporen van het creatieproces. Het zijn stuk voor stuk details die iets onthullen over hoe de mangaka tewerk is gegaan en geven zijn werk opnieuw een tastbaar, materieel karakter.

MANGA OP EEN ANDERE MANIER VERTELLEN

In Japan wordt manga traditioneel ingedeeld in categorieën, onder meer op basis van doelpubliek, leeftijd of genre. *Mangatopia* kiest er bewust voor om dat anders aan te pakken.

In plaats van de bestaande indelingen te volgen, legt de tentoonstelling de nadruk op de grote verhalende en grafische krachten van manga:

actie, grenzen verleggen, emoties, tradities, herinnering, experiment, verbeelding en de blik op de samenleving.

De fictieve stad en haar tien wijken laten zo werken, genres en generaties met elkaar in dialoog gaan die in de gebruikelijke indelingen soms van elkaar gescheiden zouden blijven.

“Ik vind het geweldig als er vlekken zijn, ik wil vlekken. Koffievlekken, sporen van Tipp-Ex... Ik vind het fantastisch, omdat het stille getuigen zijn van het maakproces. Al die details, echte werken die door de auteur zelf zijn aangeraakt... Dat vind ik ontzettend ontroerend.”

FREDERICO ANZALONE

3D-simulatie en werkillustraties

© PAULINE HUTIN, SCENOGRAF VAN DE TENTOONSTELLING





© PAULINE HUTIN, SCENOGRAAF VAN DE TENTOONSTELLING

3D-simulatie en werkillustraties

DE GROTE UITDAGINGEN VAN *MANGATOPIA*

Mangatopia vormgeven was een enorme uitdaging, niet in de laatste plaats door de coördinatie met Japan. De tentoonstelling verzamelt het werk van een veertigtal mangaka: dat zijn evenveel werken waarvan de presentatie moet worden goedgekeurd door de uitgeverijen, auteurs en/of rechthebbenden. Een geheel van contacten, goedkeuringen en coördinatie werd tot een goed einde gebracht om de getoonde stukken te verzamelen. Naargelang de mogelijkheden en de keuzes maakten sommige werken de reis uit Japan in originele vorm, terwijl andere getoond worden als fukusei genga of als reproductie.

De tweede grote uitdaging was de inhoud. Hoe moest een tentoonstelling worden vormgegeven die de manga in de volle breedte wilde tonen, en die zowel sleutels tot begrip wilden aanreiken aan wie manga nog amper kent, als iets nieuws bieden aan meer fanatieke lezers? Hoe omvat je de diversiteit van manga zonder ze te reduceren tot enkele genres, codes en grote iconische reeksen?

De 30e verjaardag van Kana was uiteraard het uitgangspunt van het project, maar *Mangatopia* is geen retrospectieve van de uitgeverij. De rijkdom en diversiteit van de catalogus dienden eerder als een uitvalsbasis om manga, zijn evolutie, zijn vormen en de werelden die ze opent te ontsluiten.

ORIGINELEN, FUKUSEI GENGA EN REPRODUCTIES

EEN TENTOONSTELLING IN VERSCHILLENDE VORMEN

Wat *Mangatopia* zo bijzonder maakt, is de grote verscheidenheid aan werken en documenten. De tentoonstelling brengt originele tekeningen, *fukusei genga* en reproducties samen. Die drie vormen weerspiegelen niet alleen de uiteenlopende praktijken binnen de mangawereld, maar ook de bijzondere manier waarop in Japan wordt omgegaan met originele werken.

De originele werken

Dit zijn de tekeningen die mangaka's rechtstreeks op papier hebben gemaakt en die gebruikt werden voor de publicatie van hun manga. Ze geven een unieke inkijk in het creatieve proces: potloodlijnen,

correcties, collages, aantekeningen en verbeteringen zijn soms nog duidelijk zichtbaar op het papier. Het geeft een tastbaarheid aan het maakproces.



© PAULINE HUTIN, SCENOGRAAF VAN DE TENTOONSTELLING

3D-simulatie en werkillustraties

De fukusei genga

Het Japanse woord *fukusei* (複製) betekent letterlijk 'reproductie' of 'kopie'. In de context van een mangatentoonstelling verwijst het naar zeer hoogwaardige reproducties van originele tekeningen. Het doel is om het uiterlijk, de afmetingen en de details van het origineel zo nauwkeurig mogelijk na te maken.

Het gebruik van *fukusei genga* is heel gangbaar in Japanse mangatentoonstellingen. Originele tekeningen zijn kwetsbare stukken, die vaak door de auteurs, uitgevers of rechthebbenden worden bewaard. Ze uitlenen, zeker voor tentoonstellingen in het buitenland, is dan ook niet altijd mogelijk. Een *fukusei genga* biedt de mogelijkheid om een tekening toch vrijwel zoals het origineel te tonen, zonder het origineel aan risico's bloot te stellen.

De reproducties

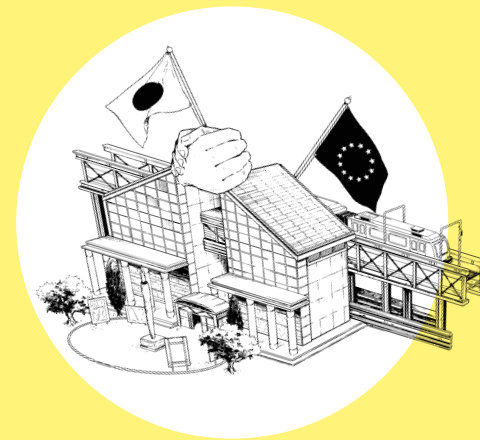
Mangatopia toont daarnaast ook reproducties die zijn gedrukt op basis van gepubliceerde werken of van digitale bestanden die door de rechthebbenden werden aangeleverd en goedgekeurd. Zo kunnen ook werken in de tentoonstelling worden opgenomen waarvan het origineel niet kan worden uitgeleend of waarvoor geen *fukusei genga* beschikbaar is.

De combinatie van originelen, *fukusei genga* en reproducties vormt een wezenlijk onderdeel van het project *Mangatopia*. Dankzij deze verschillende vormen kan de tentoonstelling het werk van een veertigtal mangaka's samenbrengen en een bijzonder breed beeld schetsen van de hedendaagse mangacreatie. Tegelijk wordt rekening gehouden met de vereisten voor het behoud van de werken en met de keuzes van de Japanse kunstenaars, uitgevers en rechthebbenden.



3D-simulatie en werkillustraties

© PAULINE HUTIN, SCENOGRAF VAN DE TENTOONSTELLING



VAN JAPAN NAAR EUROPA, EN TERUG

Manga ontstond in Japan, maar zijn hedendaagse geschiedenis reikt inmiddels ver voorbij de grenzen van de archipel. Al decennialang verspreiden de grafische codes, het vertelritme, de werelden en de publicatievormen van manga zich over de hele wereld, waar ze op hun beurt andere striptradities beïnvloeden en vernijken.

In Europa zijn verschillende generaties lezers opgegroeid met manga en Japanse animatie. Voor veel jonge stripauteurs maken deze invloeden inmiddels deel uit van een grafische cultuur die even vanzelfsprekend is als die van de Franco-Belgische strip.

Maar die invloeden bewegen niet slechts in één richting. Ook Japanse mangaka lieten zich inspireren door westerse cinema, muziek, mode, kunst en strips.

Mangatopia brengt deze kruisbestuivingen en wisselwerkingen in beeld, onder meer in het **Internationale Kwartier**. Dat Europese makers in de tentoonstelling naast Japanse mangaka te zien zijn, getuigt van deze voortdurende dialoog. Met Icare bijvoorbeeld belichaamden Moebius en Jiro Taniguchi op bijzonder krachtige wijze de ontmoeting tussen twee grote striptradities.

Vandaag zijn de grenzen poreuzer dan ooit. Manga is niet langer alleen een genre dat Europa uit Japan importeert: het is uitgegroeid tot een wereldwijde grafische en narratieve taal, die nieuwe generaties zich eigen maken, transformeren en telkens opnieuw uitvinden.

KUNSTENAARS IN DEZE TENTOONSTELLING

Ai Yazawa · Akimine Kamijyo · Aoi Mamoru · Camille Broutin ·
Fujiko F. Fujio · Fujimomo · Fumi Yoshinaga · Fumiyo Kouno · Hiroshi
Takahashi · Hiroyuki Asada · Hiroyuki Takei · Inio Asano · Io Sakisaka
· Jiro Taniguchi · Jun Mayuzuki · Katsuhiro Otomo · Kazuichi
Hanawa · Kazuo Kamimura · Kazuto Tatsuta · Leiji Matsumoto ·
Manabu Yashiro · Mari Okazaki · Masami Kurumada · Moebius ·
Murasaki Yamada · Naoki Urasawa · NON · Riyoko Ikeda · Shohei
Manabe · Shotaro Ishinomori · Taiyo Matsumoto · Takehiko Inoue ·
Takeru Hokazono · Tibo · Tsugumi Ohba & Takeshi Obata · Tsutomu
Takahashi · Yoann Vornière · Yusei Matsui · Zac.

ENKELE BEKENDE WERKEN OM TE ONTDEKKEN

Paradise Kiss

Doraemon

Shaman King

Bonne nuit Punpun

Blue Spring Ride

Le Sommet des dieux

Lady Snowblood

Au cœur de Fukushima

Saint Seiya

Ushijima

Monster

La Rose de Versailles

Slam Dunk

Kagurabachi

Death Note

Naruto

MANGATOPIA

30 JAAR MANGA DOOR KANA!

Een coproductie van uitgeverij Kana en het Stripmuseum Brussel

Met de steun van het Brussels Hoofdstedelijk Gewest, de Fédération
Wallonie-Bruxelles, SONUMA, de Belgium-Japan Association & Chamber
of Commerce (BJA) en de Ambassade van Japan in België

Commissaire : Curator: Frederico Anzalone

Scenografie: Pauline Hutin

Tentoonstellingscoördinator Stripmuseum: Stéphane Regnier

Projectcoördinator Kana: Natan Paquet

Vertalingen: Tine Anthoni & Vincent Grimm

Beheer van de originelen: Shoko Takahashi, Christel Hoolans, Donatienne
Garnier, Natan Paquet, Sarah Courdè & Pierre Judon

Grafisch ontwerp: Studio Saysouk

Multimedia: Patrice Gautot

Drukwerk: Tavu & Numeris®Art

Inlijsting: Marie Van Eetvelde

Ontwerp van de kaart en de wijkvisuals: Tibo

Realisatie en opbouw: Quentin Van Tongelen & de teams van het
Stripmuseum

Communicatie & Pers: Thibaut Fontenoy, Marie Neefs, Stéphanie Nunez
& Natan Paquet

Affiche: Inio Asano

Praktische info

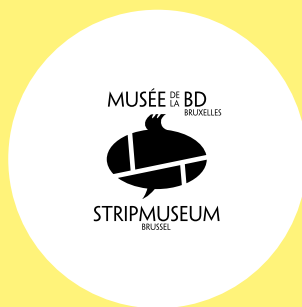
Data: 16/10/2026 tot 17/05/2027

Plaats: Stripmuseum – Brussel

Zandstraat 20 - 1000 Brussel

Openingsuren: van dinsdag tot zondag van 10u tot 18u

Website: www.stripmuseum.be



PERSCONTACT

Marie Neefs – Stripmuseum, Brussel

marie@stripmuseum.be

+32 (0) 470/30.58.87

Thibaut Fontenoy - What The Fox, la communication rusée.

www.whatthefox.be

+32 (0) 499/98.75.84

thibaut@whatthefox.be