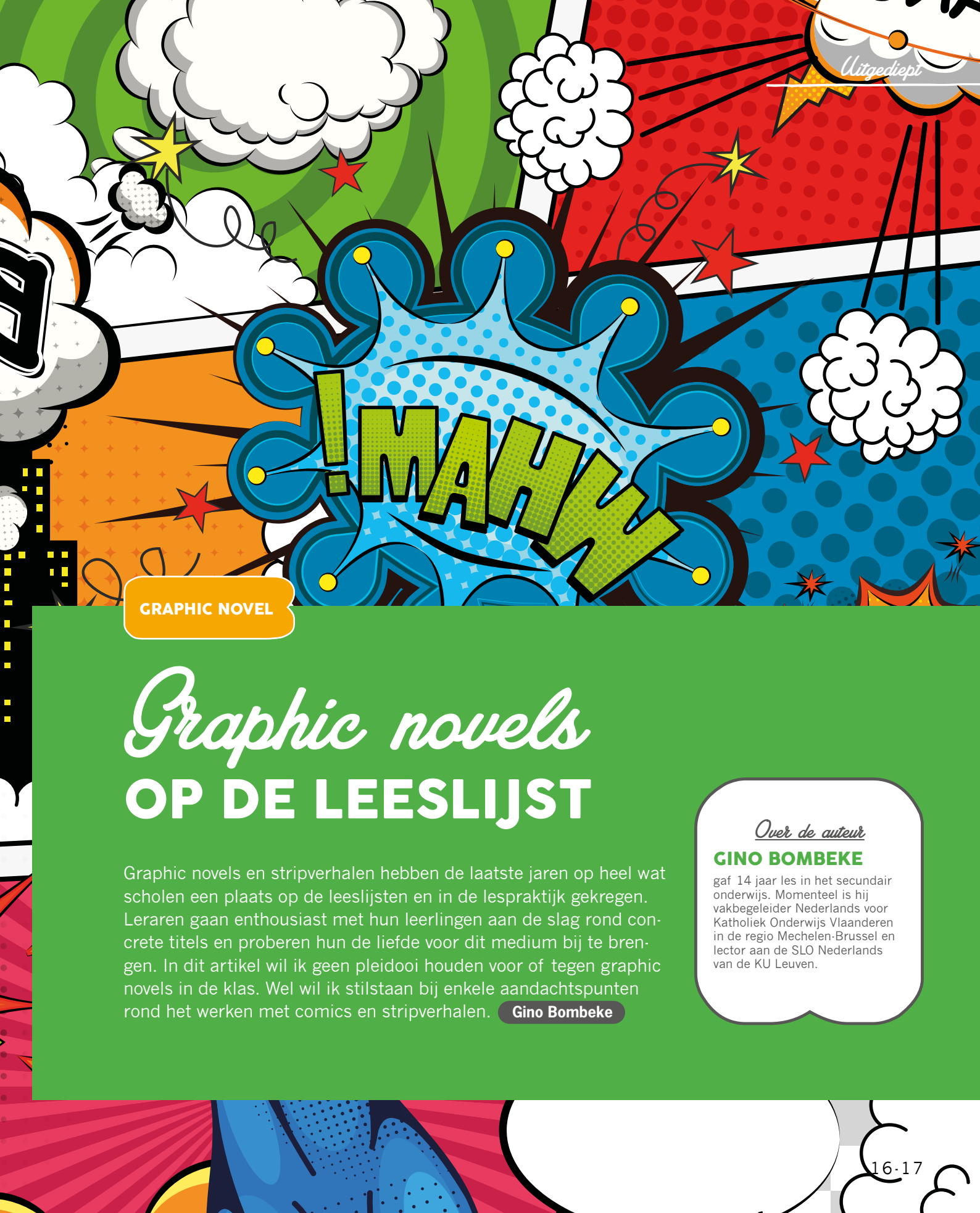




GRAPHIC NOVEL

Graphic novels OP DE LEESLIJST

Graphic novels en stripverhalen hebben de laatste jaren op heel wat scholen een plaats op de leeslijsten en in de lespraktijk gekregen. Leraren gaan enthousiast met hun leerlingen aan de slag rond concrete titels en proberen hun de liefde voor dit medium bij te brengen. In dit artikel wil ik geen pleidooi houden voor of tegen graphic novels in de klas. Wel wil ik stilstaan bij enkele aandachtspunten rond het werken met comics en stripverhalen.

Gino Bombeke

Over de auteur

GINO BOMBEKE

gaf 14 jaar les in het secundair onderwijs. Momenteel is hij vakbegeleider Nederlands voor Katholiek Onderwijs Vlaanderen in de regio Mechelen-Brussel en lector aan de SLO Nederlands van de KU Leuven.

GEEN GARANTIE OP LEESPLEZIER

In gesprekken met leraren valt op dat graphic novels vooral aangeboden worden om leesplezier bij leerlingen te bereiken. Toch zullen deze werken niet zonder meer bij leerlingen in de smaak vallen. Alle begeleiding die we leerlingen bieden bij het kiezen van een roman (informatie geven over thema, verbinden met voorkennis, leesvoorkeur en leeservaring, handvaten in verband met stijl, onderwerp en historisch, cultureel of maatschappelijk kader) zijn even noodzakelijk bij het aanreiken van stripverhalen.

Ook voor dyslectische lezers zijn deze titels niet altijd een zegen. De creatieve en grafische lettertypes, een veelheid aan tekstvakken binnen één paneel en een wisselende en niet-lineaire leesrichting kunnen extra barrières opwerpen.

STERK ALS INTRODUCTIE

In stripverhalen vinden we de unieke combinatie van (statisch) beeld en tekst. Hierdoor worden heel wat bouwstenen van een verhaal (vooral ruimte, tijd, vertelinstantie en spanningsopbouw) visueel onderstreept. Zo zullen sfeerschepping en symboliek bij ruimte duidelijker naar voren komen en zullen flashbacks en flashforwards afwijkende kleuren hebben. Graphic novels zijn daarom heel bruikbaar als inleiding bij verhaalanalyse. Het is ook bijzonder boeiend om met leerlingen in te gaan op genre-elementen en -conventies. Een bijzondere vermelding verdient Matt Maddens *99 manieren om een verhaal te vertellen*. Madden vertrekt van één concrete, banale situatie en brengt die op 99 manieren door te spelen met verhaalelementen, grafische elementen en intertekstualiteit.

STRIPS ZIJN EEN MEDIUM, GEEN GENRE

Als graphic novels enkel in een introductiefase aan bod komen, dan geef je als leraar impliciet de boodschap dat deze titels slechts een opstap zijn naar literatuur. Het is daarom belangrijk om stil te staan bij de mediums specifieke eigenschappen. Zo zijn het aantal en de grootte van de panelen op een pagina bepalend voor de snelheid van het verhaal. Stripauteurs gaan ook heel bewust om met de relatie tussen beeld en tekst: soms illustreert de afbeelding de tekst, soms is de tekst figuurlijk en het beeld letterlijk, soms levert de combinatie een ironisch effect op of is er een tegenstelling tussen wat de *voice over* vertelt en wat het beeld toont. Bij klasbezoeken valt op dat leraren veel tijd steken in het ontwikkelen van bundels over de werking van het medium. Er is echter al heel wat knap en bruikbaar materiaal. In het kaderstuk hieronder vind je enkele vindplaatsen met uitgewerkte lessuggesties.

JE KUNT GEEN FAN ZIJN VAN BATMAN

De eerste Batman-strip werd geschreven in 1939, het eerste avontuur van Captain America werd verteld in 1941. Superman, The Shadow en Zorro zijn nog ouder. De voorbije 75 jaar kregen deze personages nieuwe helpers en vijanden, maar werd er ook aan hun ontstaan en invulling grondig gesleuteld. Afhankelijk van welke auteur met deze figuren aan slag ging, krijg je een ander type verhaal. Het is daarom moeilijk om te zeggen dat je fan bent van Spider-man of Daredevil. Comiclezers zullen het altijd hebben over Spider-man door Todd McFarlane of Daredevil door Kevin Smith. Dit opent mogelijkheden voor onderzoeksopdrachten rond de vraag wat een auteur doet met een concept, een personage of een verhaal. Dichter bij ons zien we nu een golf aan herinterpretaties van bekende stripklassiekers. Zo kregen Suske en Wiske een nieuwe – volwassen – invulling in *Amoras* en keerde Jerom terug in de superheldenreeks *J.ROM*. Dit jaar staan

Vindplaatsen

- Module twee van www.nieuwe-leescultuur.ugent.be bevat een historisch overzicht van de strip en verdere leessuggesties. De site is bedoeld als informatiepunt, leermiddel en onderzoeksinstrument voor leraren(-in-opleiding), cultuurwetenschappers en geïnteresseerden in media, literatuur en cultuur.
- De lesbrieven op www.stripguids.org vormen een aantrekkelijk uitgangspunt voor collega's die met hun leerlingen in de klas rond graphic novels willen werken.
- *De kunst van het Stripverhaal* en *Strips en de Grote Oorlog* zijn twee gebruiksklare dossiers van de educatieve dienst van het stripmuseum in Brussel. Je vindt ze op <https://www.stripmuseum.be/nl/educatieve-dienst>.

The Red Rider (adaptatie van De Rode Ridder) en een volwassen versie van Jommeke op de uitgeeflijst. Op de website van *Fons* vind je *Terug naar Amoras* terug, een complementair groepswork waarbij leerlingen inzoomen op verschillende facetten om de klassieke strips met hun hedendaagse spin-off te vergelijken.

Stripverhalen, graphic novels en comics

Het valt de lezer ongetwijfeld op dat in deze bijdrage de termen *stripverhaal*, *graphic novel* en *comics* naast elkaar gebruikt worden. Het onderscheid is hoofdzakelijk terminologisch en er worden, afhankelijk van de bron, verschillende criteria gebruikt om een werk onder een van deze noemers te plaatsen. Ik raad leraren dan ook aan om niet op dit onderscheid in te gaan, maar vooral te werken vanuit leesdoel ('Wat wil je bereiken met deze opdracht?'; 'Waarom kies je voor deze titel?') en effect ('Hoe ervaart een leerling dit verhaal?'; 'Hoe komt deze ervaring tot stand?'; 'Welke inhoudelijke en vormelijke elementen dragen hiertoe bij?').

BOEIEND OM IN TE GAAN OP REMIATIE

Er verschijnen ook regelmatig comics die gebaseerd zijn op bestaande klassiekers. Zo is *Batman Noël* gebaseerd op *A Christmas Carol* of gaan *The Fantastic Four* op tocht met Sinbad in *The Fantastic 4th Voyage of Sinbad*. Zowel internationaal als in Vlaanderen en Nederland zijn verstrippingen terug te vinden: graphic-novelversies van bestaande klassiekers. Zo waren bij ons het werk van Dick Matena en de stripversie van *Van den Vos Reynaerde* door René Broens en Marc Legendre enkele jaren geleden heel populair. Al deze voorbeelden leveren aantrekkelijke vergelijkingskansen op tussen bron en adaptatie. Dit wordt versterkt wanneer het bronverhaal ook in andere media (film, audioboek, theaterversie...) omgezet is. Leerlingen staan dan stil bij vragen als: welke aanpassingen zijn er gebeurd? Welke hiervan zijn eigen aan het medium? Wat is het effect van de aanpassingen? Hoe beleef je eenzelfde verhaal in een ander medium?

CONCLUSIE

De graphic novel is een boeiend en zinvol medium om mee aan de slag te gaan. Een doelgerichte aanpak en alle kenmerken van didactisch onderbouwd literatuuronderwijs blijven noodzakelijk om leerlingen tot een rijke ervaring, analyse en interpretatie te brengen. Hierbij reken ik ook het stilstaan bij mediumspecifieke kenmerken. Dit laatste is een noodzakelijke voorwaarde om leerlingen inzicht te laten krijgen in de mogelijkheden van het medium. Bovendien vermijdt het dat we in ons literatuuronderwijs één medium hoger of lager positioneren dan een ander.