

VOOR HET LEZEN

1. Bekijk de omslag van deze graphic novel.

- Wat verwacht je van het verhaal?
- Welke thema's zullen aan bod komen?
- Wie is de auteur? Weet je iets over hem?

2. Lees de achterflap van *Aaron* en formuleer drie dingen die volgens jou aan bod zullen komen in het verhaal.

3. Hoe ga jij om met twijfels en moeilijke situaties? Houd je ze voor jezelf of deel je ze met andere mensen?

- Hoe belangrijk zijn je ouders en broers/zussen hierbij?
- Heb je een vriendin of vriend bij wie je terecht kunt?
- Ken je andere personen of organisaties die hulp kunnen bieden bij problemen?

4. Als auteurs een verhaal vertellen, dan gebruiken ze een aantal bouwstenen: vertelstandpunt, ruimte, personages...

- Maak een lijst van alle verhaalelementen die je kent.
- Geef telkens één voorbeeld van wat een auteur ermee kan doen om een bepaald effect te bereiken.

5. Naast deze bouwstenen, spelen bij films, tv-reeksen en stripverhalen beelden een heel belangrijke rol.

- Hoe ziet een pagina in een stripverhaal er uit? Welke elementen bevat deze en hoe kan een stripmaker hiermee aan de slag om zijn verhaal te vertellen?
- Welke camerastandpunten ken je? Wat is het effect hiervan op de kijker?

6. Kies uit je lijst bij 4 en uit je lijst bij 5 telkens één element waar je tijdens het lezen van deze graphic novel op zal letten. Zoek zowel voor de grafische elementen als voor de verhaalelementen vijf concrete voorbeelden (tekstelementen, panelen, pagina's...) van hoe Ben deze verhaalelementen en grafische elementen gebruikt bij het vertellen van zijn verhaal. Geef voor elk van deze voorbeelden:

- de juiste paginavermelding, zodat je het voorbeeld achteraf snel terugvindt;
- een korte beschrijving van wat Ben concreet doet;
- een korte beschrijving van het effect hiervan (*Wat doet dit met de boodschap?; Wat is het effect op de manier waarop deze gebeurtenissen verteld worden? Wat voel je hier als lezer bij?*)



LEESERVARING

7. Sta stil bij je eerste indruk na het lezen. Wat vond je van deze graphic novel?

- Beoordeel volgende aspecten door een aantal sterren te kleuren.
- Geef vier woorden die je eendoordeel samenvatten.

☆☆☆☆☆ VERHAAL

☆☆☆☆☆ TEKENWERK

☆☆☆☆☆ THEMA

☆☆☆☆☆ MEELEVEN MET HET HOOFDPERSONAGE

☆☆☆☆☆ ALGEMEEN OORDEEL

8. In opdracht 2 deed je enkele voorspellingen over de inhoud van deze graphic novel. Kijk naar het antwoord dat je toen formuleerde en vergelijk dit met hoe Ben het verhaal uitwerkte.

- Welke gelijkenissen en verschillen zie je?
- Wat vind je van de reactie van Aaron? Waar begrijp je hem (niet)?
- Heb je iets bijgeleerd tijdens het lezen? Zijn er dingen waar je van schrok of die je niet verwacht had?

9. Blader in duo door het stripverhaal en ga op zoek naar vakken die je mooi, grappig, hard, ontroerend en vreemd vond. Vertel daarbij aan elkaar

- waarom je dit bijvoeglijk naamwoord bij een bepaald vak plaatst;
- of het een belangrijk moment in het verhaal is;
- wat je vindt van de manier waarop Ben de gebeurtenissen naar de lezer brengt.

10. Heeft dit verhaal je doen nadenken? Zijn er gebeurtenissen in dit verhaal die je anders hebben doen kijken naar mensen, situaties of relaties?

11. Aan wie zou je deze graphic novel aanraden? Aan wie niet?

- Leg ook telkens uit waarom je dit (niet) zou doen.
- Schrijf een opdracht voor een persoon aan wie je het boek cadeau doet.





EEN GRONDIGE BLIK

Dieper ingaan op de thematiek

12. In verhalen leren we personages kennen door wat ze zeggen, denken en doen, door wat andere personages over hen vertellen en door de manier waarop de verteller hen beschrijft en commentarieert. In *Aaron* krijgen we dit laatste niet; Ben gebruikt geen vertelstem.

Maak op basis van de andere technieken een portret van Aaron, zijn moeder, zijn broer Steven, Elise (de vriendin van Steven) en Lisa. Werk hiervoor in groepen van vijf: kies elk één personage en presenteer jullie analyse aan elkaar.

13. In opdracht 3 beschreef je hoe jij omgaat met twijfels en bij wie je terecht kunt in moeilijke situaties. Vergelijk jouw antwoord met de situatie van Aaron in deze graphic novel.

- Welke gelijkenissen en verschillen zie je?
- Welk advies zou jij aan Aaron geven?

Je gaat nu aan de hand van een interview en enkele recensies dieper in op de thematiek van Aaron.

14. Je krijgt een interview te horen uit *Culture Club*, een programma op Radio 1.

- Kijk op de site van dit programma.
- Welk soort interview mag je verwachten?
- Noteer drie dingen die jij over de graphic novel *Aaron* of over Ben Gijsemans te weten wil komen.

15. Beluister het fragment en neem notities. Beantwoord nadien samen met een medeleerling volgende vragen. (<https://radio1.be/luister/select/culture-club/het-gaat-over-een-jongeman-die-pedofiel-is-en-dat-moeilijk-kan-toegeven-voor-zichzelf>)

- Welke bronnen nam Ben als uitgangspunt voor deze graphic novel? Kies uit deze lijst: een reactie van een lezer op *Hubert* (zijn vorige graphic novel) – *Muidhond* (een film van Patrice Toye) – een bekentenis van een goede vriend – een documentaire – een interview met een andere auteur – een persoonlijke ervaring.
- Is Aaron een autobiografisch boek?
- Waarom koos Ben pedofilie als uitgangspunt en geen ander maatschappelijk probleem als alcoholisme of druggebruik?
- In het interview zegt Ben dat hij met zijn werk wil registreren en geen les, boodschap of mening geven. Is hij hierin geslaagd volgens jou? Leg uit waarom dit (niet) het geval is.





16. Lees een van volgende recensies over Aaron.

- <https://www.enola.be/2020/09/17/ben-gijsemans-aaron/>
- <https://www.stripspecialzaak.be/besprekingen/de-gootjes>
- <https://gekunst.nl/2020/09/22/ben-gijsemans-aaron-is-twee-letters-verwijderd-van-normaal/>
- <http://www.pulpdeluxe.be/verhoor-gijsemans-aaron/>
- <https://www.bruzz.be/culture/art-books/ben-gijsemans-verbluft-met-zijn-tweede-graphic-novel-aaron-2020-09-10>

a. Markeer in drie verschillende kleuren:

- wat de recensent zegt over de vorm (stijl, tekeningen, kleurgebruik) van dit verhaal;
- wat de recensent zegt over de inhoud van het verhaal;
- wat het oordeel van de recensent is.

b. Vergelijk dit met jouw reactie na het lezen (opdracht 7).

c. Geef aan wat je hebt bijgeleerd uit het interview en de recensie. Heb je tijdens het lezen dingen ontdekt? Gaf een bron je informatie over elementen waar je zelf niet aan gedacht had of verbanden die je zelf niet had gelegd?

17. Ga samenzitten met medeleerlingen die de andere recensie gelezen hebben.

a. Vertel aan elkaar wat je bijgeleerd hebt uit de recensies.

b. Bespreek samen deze stellingen:

- “Aaron gaat over een worsteling die zelfacceptatie met zich kan meebrengen”
- “Kunst is escapisme in het werk van Ben Gijsemans”
- “Aaron is een slice of life, eerder dan een verhaal dat eindigt op een climax”

c. In vraag 14 c noteerde je drie dingen die je te weten wou komen. Op welke vragen kreeg je een antwoord? Deel deze vragen en antwoorden met je groepsgenoten.

d. Leg de vragen waarop je geen antwoord kreeg voor aan je medeleerlingen.





Inzoomen op het medium

18. In opdracht 4 en opdracht 5 ging je na van welke verhaalelementen en grafische bouwstenen stripauteurs gebruik kunnen maken. Je verzamelde tijdens het lezen (opdracht 6) voorbeelden van hoe Ben hiermee omging bij het uitwerken van zijn graphic novel.

- Ga samenzitten met iemand die hetzelfde verhaalelement onderzocht. Wissel informatie uit en vul je voorbereiding aan. Welke voorbeelden vonden jullie? Wat viel jullie op? Welke keuzes maakte de auteur?
- Ga vervolgens samenzitten met twee medeleerlingen die een ander verhaalelement onderzochten en leg aan elkaar uit wat jullie bij de vorige bullet bespraken.
- Doe vervolgens hetzelfde voor de grafische bouwstenen.

19. Aaron leest in de graphic novel comics. Als lezer krijgen we deze pagina's ook te zien.

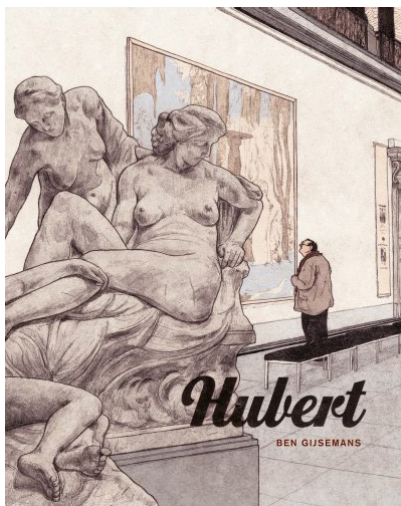
- Wat is het effect van deze ingevoegde comics? Welk gevoel roepen ze bij jou op? Wat doen ze met het leestempo?
- Kies een comics-pagina uit. Maak voor jezelf een lijst van wat je op deze pagina ziet. Kijk naar hoe de pagina is vormgegeven. Welke kleuren gebruikt Ben?
- Vergelijk deze pagina's met die van het hoofdverhaal. Stel samen met een klasgenoot een lijst van vijf verschilpunten op.

20. Wanneer je *Aaron* vastneemt, merk je dat de vormgeving afwijkt van andere stripverhalen en graphic novels.

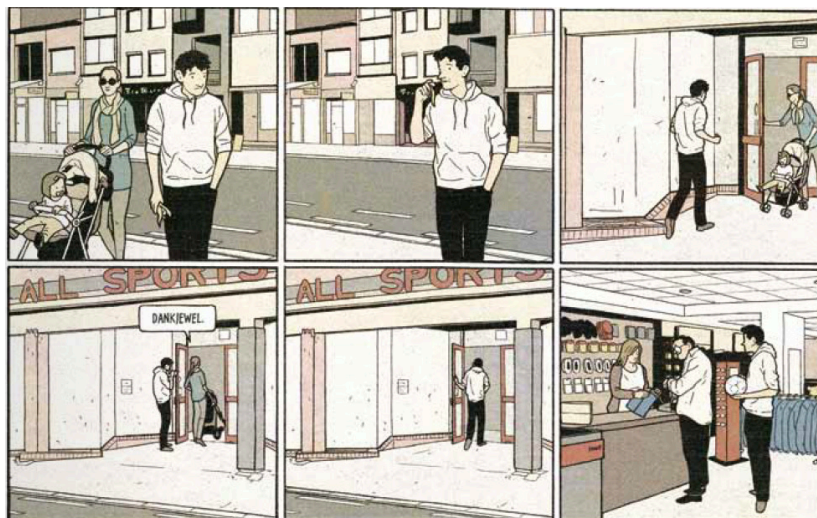
- Wat vind je van het formaat van dit boek?
- Wat vind je van de cover, kapt en de twee tekeningen op de achterflap. Geeft de informatie die je hier vindt een goed beeld van het verhaal of niet?
- Welke indruk geeft dit boek wanneer je het voor de eerste keer vastneemt.

21. Welke link kun je leggen tussen dit boek en *Hubert*, het vorige boek van Ben Gijsemans?

- Geef op basis van onderstaande afbeeldingen (a en b) en de informatie die je kreeg in het interview en de recensies drie overeenkomsten.
- Zou je *Hubert* willen lezen? Omschrijf waarom dit (niet) het geval is.



a. Hubert



b. Aaron

Reflectie

22. In bovenstaande vragen onderzocht je het verhaal en de manier waarop Ben het naar de lezer bracht op een grondigere manier.
- Wat heb je bijgeleerd tijdens het uitvoeren van deze opdrachten?
 - Sta je anders tegenover stripverhalen?
 - Zou je Ben Gijsemans omschrijven als een kunstenaar of niet?
 - Kijk je anders naar stijl en de manier waarop een stripverhaal verteld wordt? Hoe?

UITDIEPEN

23. In deze opdracht maak je een korte audio- of videoclip waarin je één aspect uitdiept.

STAP 1 – Kies een van volgende onderwerpen

- In *Aaron* zoekt het hoofdpersonage afleiding voor zijn problemen in superheldenverhalen. Veel boeken, films en graphic novels gaan over een personage dat kunst of cultuur gebruikt om te vluchten uit de dagelijkse werkelijkheid. Voorbeelden hiervan zijn: *The Secret Life of Walter Mitty*, *Fish Tank*, *Finding Neverland*, *Big Fish* en *Sucker Punch*. Ook LARP, Dungeons and Dragons of cosplay zijn voorbeelden waarbij mensen een afleiding zoeken door populaire cultuur.
- Veel comics kregen de voorbije jaren een tweede leven als film of televisiereeks. Kies één comicreeks uit die je in detail bestudeert.
- Als je *Aaron* in de winkel vastpakt, dan wijkt het formaat en de kaft sterk af van andere strips. “Never judge a book by it’s cover” is misschien waar voor mensen, maar heel vaak kiezen we boeken, cd’s, blu-rays of strips op basis van hoe ze uitgegeven zijn.



STAP 2 – Informatie opzoeken

- A. Werk een voorbeeld uit van een persoon die of een personage dat vlucht in een fantasiewereld. Je mag vertrekken van een van de titels uit stap 1 of zelf op zoek gaan naar een voorbeeld. Beantwoord volgende vragen: Waarover gaat dit verhaal?; Wie is het hoofdpersonage?; Is er een link tussen de realiteit en de fantasiewereld binnen dit verhaal?; Herken je jezelf in het verhaal? en Zou je dit verhaal willen lezen?
- B. Maak een korte presentatie waarin je meer informatie geeft over de comicreeks die je koos. Focus niet alleen op het hoofdpersonage, maar bespreek het genre, typische gebeurtenissen, hoe de titel bekend is bij het grote publiek, waarom deze comic jou aanspreekt en wat deze comic uniek maakt.
- C. Maak een lijst van vijf cd's, strips, boeken en/of blu-rays die speciaal uitgegeven zijn. Beschrijf wat erop te zien is, maar geef ook een duidelijk beeld van het formaat, hoe ze voelen en de kleine elementen waardoor ze afwijken van andere voorbeelden.

STAP 3 – Neem je verslag op

Film jezelf of neem een audioclip op waarin je verslag uitbrengt van deze opdracht. Het eindresultaat bevat volgende elementen:

- In een korte introductie vertel je welke opdracht je koos en waarom je dit deed.
- Vervolgens schets je de verschillende zaken die je in stap 2 opgezocht of onderzocht hebt.
- Je sluit je fragment af met een link naar *Aaron*. Koppel wat je vond aan dit boek (het geheel, één aspect of de auteur) en geef een waardeoordeel over deze graphic novel.

Het eindresultaat is ongeveer 2 minuten lang.

