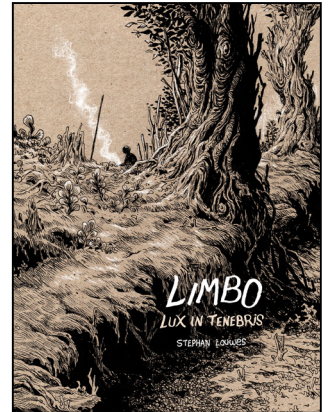


# LIMBO

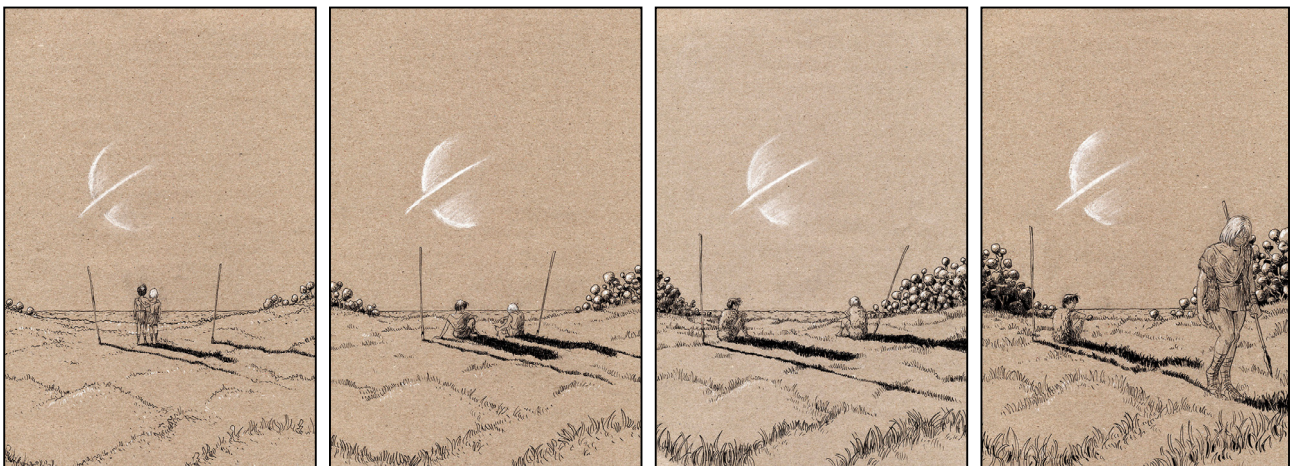
## LUX IN TENEBRIS

STEPHAN LOUWES



### 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. De ondertitel van dit verhaal is 'Lux in Tenebris'.
  - Zoek op wat dit letterlijk betekent.
  - Deze woordgroep wordt ook vaak figuurlijk gebruikt. Wanneer kun je dit over iets of iemand zeggen. Omschrijf een concrete situatie waarin deze uitdrukking van toepassing is.
3. Hieronder vind je vier prenten uit de 'Planet Sequence'. Vergelijk de vier afbeeldingen met elkaar.
  - A. Welke gelijkenissen en verschillen stel je vast?
  - B. Welk verhaal vertelt Stephan hier? Wat gebeurt er tussen de twee personages?
  - C. Schrijf in een halve pagina de gedachten en gevoelens van één personage uit. Het standpunt is dat van één van de twee jongens die achteraf terugblijkt en zijn verhaal vertelt in de ik-vorm.
  - D. Lees je tekst voor aan klasgenoten.
  - E. Vergelijk jouw versie met die van medeleerlingen. Wat komt in verschillende versies voor?
  - F. Welke versie draagt jouw voorkeur weg? Waarom?



4. Romans maken uitsluitend gebruik van tekst; bij strips en graphic novels spelen tekst en beeld in op elkaar.
- Lees je graag romans? Waarom (niet)?
  - Heb je een voorkeur voor een van deze media? Omschrijf waarom je het verkiest.
  - Wanneer vind je beschrijvingen in verhalen storend? Wanneer vind je deze net heel aangenaam om te lezen?
5. Bij films, tv-reeksen en stripverhalen hebben beelden een centrale rol.
- A. Hoe ziet een pagina in een stripverhaal er uit? Welke visuele elementen bevat deze en hoe gebruikt een stripmaker deze om zijn verhaal te vertellen?
  - B. Welke camerastandpunten ken je? Wat is het effect hiervan op de kijker?
6. Stephan Louwes maakte met *LIMBO* een woordloos beeldverhaal: elke pagina is één prent. Je leerkracht toont je één pagina.
- Welk woord roept deze prent bij je op?
  - Leg uit waarom je voor dit woord koos.

*Dwing leerlingen om één woord te kiezen. We raden aan om de leerlingen via een elektronisch platform (bijvoorbeeld Mentimeter) hun antwoord te laten insturen. Zo kun je een woordwolk projecteren waarin de verschillende termen gerangschikt worden volgens frequentie. Je sluit ook uit dat leerlingen zich geremd voelen om te delen of enkel verwijzen naar antwoorden van medeleerlingen.*

## LEESERVARING

7. Kies samen met een klasgenoot één van onderstaande onderwerpen. Zoek kort op uit welke specifieke onderdelen jullie onderwerp bestaat en omschrijf deze in jullie eigen woorden. Ga vervolgens in *LIMBO* voor elk onderdeel op zoek naar een afbeelding die er volgens jullie bij aansluit. Formuleer kort waarom je voor deze afbeeldingen koos.
- De vier seizoenen – de vier windsteken – de zeven dagen van de week – de zes basisemoties – de zeven zonden – de vijf zintuigen – de zeven deugden – de zeven werelddelen – tien tarotkaarten (naar keuze) – de twaalf maanden – de tekens van de dierenriem – tien sterrenbeelden (naar keuze)*
8. In opdracht 2 stond je stil bij de ondertitel van dit verhaal. Verzin een alternatieve ondertitel die weergeeft waar dit verhaal over gaat. Je mag ook gebruik maken van een citaat of een fragment uit een gedicht of songtekst. Geef aan waarom je voor deze ondertitel koos.
9. Blader in duo door het stripverhaal en ga op zoek naar pagina's die je mooi, grappig, hard, ontroerend en vreemd vond. Vertel daarbij aan elkaar
- A. waarom je dit bijvoeglijk naamwoord bij een bepaald vak plaatst;
  - B. of het een belangrijk moment in het verhaal is,
  - C. wat je vindt van de manier waarop Stephan de gebeurtenissen naar de lezer brengt.
10. In opdracht 4 stond je stil bij 'tekst' in romans en graphic novels.
- A. Heb je tekst gemist tijdens het lezen van deze graphic novel?
  - B. Je hebt gemerkt dat *LIMBO* een beeldverhaal is in de meest letterlijke zin van het woord. Stephan Louwes kiest ervoor om geen enkel tekstelement in zijn werk op te nemen. Zit er even veel tijd tussen elke tekening? Zijn er 'hoofdstukjes' binnen het geheel? Illustreer je antwoord met een concreet voorbeeld.



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 het verhaal

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 becommentarieert. Veel van deze elementen ontbreken in *LIMBO*. Zoom in op de twee hoofdpersonages in dit verhaal.

- A. Hoe geeft Stephan hen weer? Welke gelijkenissen en verschillen zie je tussen de twee jongens?
- B. Geef van beiden een karakterschets. Let hierbij op hun lichaamstaal, hun gelaatsuitdrukking, wat ze doen, de houding en afstand die ze tegenover elkaar innemen...
- C. Wat is hun onderlinge relatie? Is deze constant of verandert die in de loop van het verhaal?
- D. Herken je elementen uit de relatie tussen beide personages? Vind je in deze beeldroman situaties uit je eigen leven terug of herken je bepaalde elementen uit boeken, films of tv-reeksen?

13. Zoom in op het decor en de periode van dit verhaal. Waar en wanneer speelt dit verhaal zich af? Zijn deze periode of plaats belangrijk voor het verhaal? Waarom (niet)?

14. Op de achterflap van *LIMBO* vinden we volgende tekst terug: 'Een jongen ziet zijn vrienden één voor één in de duisternis afdalen. Zet hij zijn eigen leven op het spel om ze te redden?'

- A. Wanneer komen de personages in de duisternis terecht? Beschrijf ook wat er met hen gebeurt wanneer ze daar zijn.
- B. In veel sprookjes en fantasyverhalen moeten personages hun weg vinden door een bos. Deze plaats kan naast zijn letterlijke betekenis ook als beeld gelezen worden: het bos is een moment in het leven waarin iemand zich alleen voelt en in een onbekende en onveilige omgeving een hindernis moet overwinnen. Kun je de duisternis en het zwarte meer in dit verhaal ook als beeld lezen?
- C. Hieronder lees je een fragment uit een interview met Stephan Louwes op de site enola.be. Vergelijk dit met wat je bij A. en B. antwoordde.

**enola:** Dat maakt van het Limbo een beeldverhaal in de meest letterlijke betekenis van het woord. Waarbij bovendien het verhaal aan de lezer overgelaten wordt, zo lijkt het wel.

**Louwes:** “Het idee was om het inderdaad over te laten aan ieders persoonlijke interpretatie, al ben ik wel vanuit bepaalde ideeën vertrokken. Het is begonnen bij een vriend die depressief is. Een zinnetje uit de oorlogsfilm ‘The Thin Red Line’, ‘I’ll see you on the other side of dark waters’, werkte daarbij inspirerend: depressie als een rivier, die de duisternis in leidt, als stap naar de ultieme hel. Daar kwam uiteindelijk de titel Lux in tenebris vandaan: licht in het duister in het Latijn.

Verder heb ik een hoop (auto)biografische onderdeeljes gecombineerd: een van de personages is gebaseerd op een vriend wiens vriendin het uitgemaakt had. Ik heb ook ooit te maken gehad met een meisje met stemmingswisselingen, dat zit er ook in verwerkt. Bovendien zijn er veel dingen die terugkomen, als een vicieuze cirkel.”

**enola:** Wie dat wil, kan er ook een broedermoord in zien?

**Louwes:** “Tijdens het maken begon ik zelf te beseffen dat er meer interpretaties mogelijk waren dan ik aanvankelijk bedoeld had. Zo kan je er ook angst voor het ouder worden in zien. Twee personages zijn bij het begin nog kinderen, heel blij wanneer ze naar de zon kijken. Maar naarmate ze ouder worden, wordt de sfeer grimmiger, alsof hun kinderdromen vervlogen zijn en de realiteit hen raakt. Zelfs een drugverslaving kan je er in zien: het clean proberen blijven en steeds opnieuw in het donkere terecht komen. Dat is het leuke aan het verhaal: iedereen kan er zijn eigen interpretatie aan geven.”

<https://www.enola.be/2019/02/21/interview-stephan-louwes/>

15. Stephan koos als titel voor deze graphic novel *LIMBO*.

- Waarom deed hij dit volgens jou?
- Geef zelf een alternatieve titel voor dit verhaal.

16. Herlees de laatste tien pagina's van *LIMBO*.

- Stel samen met een klasgenoot een lijst op van wat je ziet: wie kom je tegen; waar bevinden deze personages zich; hoe komen ze daar...
- Hoe eindigt dit verhaal volgens jou? Is dit een positief einde of niet?
- Vind je dat dit verhaal een open of een gesloten einde heeft?





17. Geef je interpretatie en appreciatie van *LIMBO*.

- A. Neem alle elementen uit de vorige vragen samen en beantwoord de vraag: **Waarover gaat LIMBO?**
- B. Heb je dit verhaal graag gelezen? Waarom (niet)? Welk adjectief zou je op dit verhaal plakken? Moeilijk, saai, herkenbaar, vreemd, realistisch, ontroerend, boeiend, filosofisch, pretentiefus, absurd...
- C. Vind je het belangrijk dat dit verhaal een biografische basis heeft? Waarom (niet)?

### Inzoomen op het medium

18. In opdracht 5 ging je na van welke grafische bouwstenen stripauteurs gebruik kunnen maken.

- A. Blader opnieuw door *LIMBO* en bekijk in detail 5 pagina's naar keuze. Hoe ging Stephan met om met beeldtaal en grafische bouwstenen bij het uitwerken van zijn graphic novel.
- B. Ga samenzitten met twee klasgenoten. Wissel informatie uit en vul je voorbereiding aan. Welke voorbeelden vonden jullie? Wat viel jullie op? Welke keuzes maakte de auteur?

19. Blader door *LIMBO* en let in het bijzonder op het kleurgebruik van deze graphic novel.

- Welke kleuren gebruikt Stephan? Leg een verband tussen het kleurgebruik en de sfeer in deze graphic novel.
- Kijk in het bijzonder naar de achtergrondkleur. Welk effect heeft dit op jou?
- Als je 1 kleur zou toevoegen aan het verhaal, welke kleur zou dit dan zijn? Waarom kies je hiervoor? Beschrijf voor twee concrete pagina's waar je deze kleur gebruikt.

20. Let op de pagina-indeling en het formaat van *LIMBO*.

- A. Vergelijk de kaft en de grootte met andere strips en graphic novels die je kent. Wat wijkt er af? Wat is het effect hiervan?
- B. Wat staat er op de kaften (binnen- en buitenkant) van deze graphic novel?
- C. Stephan koos ervoor om elke pagina uit één prent te laten bestaan.
  - Wat is het effect van deze aanpak?
  - Welk gevoel roepen ze bij jou op?
  - Wat doen ze met het leestempo?

21. Stephan Louwes noemt zichzelf een liefhebber van grootmeesters als Rosinski, Loisel, Moebius, Frazetta, Hergé en Tardi. Het zal hem ongetwijfeld plezier doen dat zijn stijl in recensies heel vaak vergeleken wordt met die van **Rosinski**. Ook met **Frazetta** en **Moebius** worden links gelegd.

- Zoek afbeeldingen van deze drie kunstenaars op.
- Vergelijk hun werk met dat van Stephan. Zie je gelijkenissen? Waarom denk je dat recensenten de link leggen?
- Met welke kunstenaar zie je de meeste gelijkenissen? Leg uit waarom je dit vindt.

**Reflectie**

22. In bovenstaande vragen onderzocht je het verhaal en de manier waarop Stephan 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 Stephan Louwes omschrijven als een kunstenaar of niet?
- Kijk je anders naar stijl en de manier waarop een stripverhaal verteld wordt? Hoe?

**UITDIEPEN**

23. In opdrachten 6, 7 en 20 stond je stil bij de prenten in *LIMBO*. Je gaat nu met één concrete pagina aan de slag.

- Kies één pagina uit.
- Maak voor jezelf een lijst van wat je op deze pagina ziet.
- Kijk naar hoe de pagina is vormgegeven. Zijn de vormen herkenbaar? Is de tekening duidelijk of net vreemd?
- Vat de pagina samen in één gevoel. Dit kan het gevoel zijn dat jij hebt bij het bekijken van de pagina of het gevoel dat een van de personages op deze pagina volgens jou op dat moment heeft.
- Leg kort uit waarom je voor dit gevoel koos. Maak gebruik van de antwoorden die je hierboven gaf, maar zorg dat je niet te snel prijsgeeft om welke pagina het gaat.
- Geef je omschrijving aan een klasgenoot. Deze leest je tekst en gaat op zoek naar de bijhorende pagina in *LIMBO*.
- Draai de rollen om: nu krijg jij de tekst van de klasgenoot en zoek jij de bijhorende pagina in deze graphic novel.
- Wissel jullie ervaringen uit. Wat vonden jullie van elkaars tekst? Welk gevoel had jij bij de pagina die je klasgenoot koos? Wat vinden jullie van de manier waarop Stephan deze pagina heeft vormgegeven?

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

*STAP 1 – Kies een van volgende onderwerpen*

**A.** In aan aantal films, strips en graphic novels wordt bewust geen of nauwelijks gebruik gemaakt van tekst. Voorbeelden hiervan zijn: **Le Bal** (E. Scola), **The Artist** (M. Hazanavicius), **The Bear** (J.J. Annaud), **The Arrival** (S. Tan), **In the Sounds and the Sea** (M. Galloway) en **A Sea of Love** (W. Lupano en G. Panac cione).

**B.** Stephan Louwes gebruikt 'duisternis', 'licht' en 'water' symbolisch in zijn graphic novel. Kies een van deze elementen en leg uit hoe hij dit beeld uitwerkt in zijn verhaal.

**C.** Centraal in dit boek staat vriendschap. We zien hoe twee mensen opgroeien en wat het effect is van liefde, verlies, moeilijkheden en andere mensen op hun vriendschapsrelatie.

*STAP 2 – Informatie opzoeken*

**A.** Kies een film of strip waarin geen of nauwelijks tekst voorkomt. Je mag ook een van de titels uit stap 1 nemen. Beantwoord volgende vragen: *Waarover gaat dit verhaal?; Wie is het hoofdpersonage? en Zou je dit verhaal willen bekijken of lezen?*

**B.** Ga voor een van deze elementen na hoe Stephan ze symbolisch in de graphic novel laat terugkomen. Beantwoord hierbij volgende vragen: *Wat wil Stephan met dit symbool uitdrukken?; Wat voegt dit toe aan het verhaal?* en *Welk effect heeft dit op jou als lezer?*

**C.** Zoek informatie op over hoe vriendschap verandert. Kies één aspect (bijvoorbeeld: problemen, depressie, huwelijk...) en ga na wat het effect hiervan is op de vriendschappen die iemand heeft. Vergelijk wat je vindt met de situatie in deze graphic novel. Hoe reageren de personages? Wat vind je hiervan? Wat zou jij doen? Welk advies zou jij geven?

### 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 *LIMBO*. 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.

25. Ga online op zoek naar drie recensies over deze graphic novel.

**A.** Lees deze en 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.** Schrijf vervolgens een kort verslag waarin je twee aspecten uitwerkt.

- Vermeld met welke recensie je het het meeste eens bent. Geef ook duidelijk aan waarom dit het geval is.
- Geef aan wat je hebt bijgeleerd uit het lezen van deze recensies. Heb je tijdens het lezen dingen ontdekt? Gaf de recensent je informatie over elementen waar je zelf niet aan gedacht had of verbanden die je zelf niet had gelegd?

