

## P A N T E R

BRECHT EVENS

## 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. Aan het begin van deze graphic novel leren we Kristientje kennen. Haar mama is weggegaan en haar kat sterft. Hoe denk je dat het meisje hierop zal reageren? Ken je romans of films die gaan over kinderen in een soortgelijke situatie? Bij wie verwacht je dat zij steun kan vinden?

3. Kies samen met een klasgenoot één van onderstaande onderwerpen. Zoek kort op wat de term inhoudt en omschrijf deze in jullie eigen woorden. Neem vervolgens een kort audiobestand op waarin jullie de omschrijving geven en voorspellen hoe dit onderwerp in **Panter** aan bod zal komen

*Antropomorfisme – traumaverwerking – fabel – praten met knuffels – rouwproces kinderen – manipulatie – Bildungsroman – allegorie – dierenverhaal – eenoudergezin – oedipuscomplex*

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, vakken, pagina's...) van hoe Brecht 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 Brecht 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. Heeft dit verhaal je doen nadenken? Zijn er gebeurtenissen in dit verhaal die je anders hebben doen kijken naar mensen, situaties of relaties?
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 Brecht het verhaal uitwerkte.
- Welke gelijkenissen en verschillen zie je?
  - Wat vind je van de reactie van Kristientje? Waar begrijp je haar (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 tekeningen die je mooi, grappig, hard, ontroerend en vreemd vond. Vertel daarbij aan elkaar:
- waarom je dit bijvoeglijk naamwoord bij een bepaalde tekening plaatst;
  - of het een belangrijk moment in het verhaal is;
  - wat je vindt van de manier waarop Brecht de gebeurtenissen naar de lezer brengt.
10. In zijn dankwoord vermeldt Brecht 'aan Heleen, die Panter eens op bezoek heeft gehad'.
- Heb je dit verhaal graag gelezen? Waarom (niet)?
  - Vind je dit een realistisch verhaal?
  - Vind je het belangrijk dat dit verhaal een biografische basis heeft? Waarom (niet)?
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 de 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.

In **Panter** krijgen we dit laatste niet; Brecht gebruikt geen vertelstem.

Maak op basis van de andere technieken een portret van Kristientje, haar papa, Panter en Bonzo. Werk hiervoor in groepen van vier: kies elk één personage en presenteer jullie analyse aan elkaar.

13. Hoe is de relatie tussen Kristientje en haar papa.

- Geef een globale beoordeling waarbij je één positief aspect van hun relatie geeft, één aspect dat je vreemd vindt en één aspect waar je je echt vragen bij stelt.
- Vergelijk de relatie tussen Kristientje en haar papa met de relatie die jij met je vader hebt. Welke gelijkenissen en verschillen stel je vast?
- Blijft de band tussen deze twee personages gelijk in deze graphic novel of zie je een evolutie? Verduidelijk je antwoord met drie concrete passages.

14. Kristientje en Panter zijn niet los van elkaar te zien.

- Op welk moment komt Panter in het leven van Kristientje?
- Is Panter een positief personage of een negatief? Geef twee argumenten voor je antwoord. Ga vervolgens samenzitten met iemand die dezelfde mening heeft én iemand die een andere mening heeft. Wissel jullie argumenten uit.
- Brecht koos als titel voor deze *graphic novel* 'Panter' en niet 'Kristientje'. Waarom deed hij dit volgens jou?
- Geef zelf een alternatieve titel voor dit verhaal.
- Neem alle elementen uit de vorige vragen samen en beantwoord de vraag: **Wie of wat is Panter?**

15. Deze graphic novel is opgedeeld in 6 hoofdstukken. We zien een duidelijke verandering in de loop van de hoofdstukken.

- Voelde je van bij de start dat er iets dreigends van het verhaal uitging?
- Was er een bepaald moment in het verhaal dat je anders deed kijken naar Kristientje en Panter? Geef aan waar en waarom dit zo was.
- Bekijk de verschillende hoofdstuktitels. Welke passen bij de leeftijd die Kristientje in dit boek heeft, welke niet?
- Vergelijk wie Kristientje is aan de start van deze graphic novel met wie ze is aan het einde van het verhaal. Welke evolutie heeft ze doorgemaakt? Is het einde positief of niet?



16. Naast Panter komen we in dit verhaal nog andere knuffels tegen.
- We zien wat de knuffels zeggen, maar niet wat ze denken. Maak een kopie van één pagina waarop een of verschillende knuffels tegen Kristientje praten. Voeg gedachteballonnen toe die weergeven wat zij denken.
  - Maak een vergelijking tussen Panter en de andere knuffels die in dit verhaal voorkomen.
  - Leg een link tussen de knuffels en wat Kristientje in de realiteit ziet of meemaakt.
17. In opdracht 3 kregen jullie in duo een term die jullie moesten verklaren in een audiobestand.
- Beluister alle audiobestanden.
  - Maak een opdeling in (1) termen die volgens jou sterk op Panter van toepassing zijn, (2) termen die redelijk bij deze graphic novel horen en (3) termen die er volgens jou niet bij passen.
  - Overloop in groepen van vier jullie lijsten. Maak een gemeenschappelijke top-5 van termen die op deze graphic novel van toepassing zijn. Geef ook twee termen die volgens jullie niet bij **Panter** horen. Zeg ook telkens waarom.



### 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 Brecht 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. Blader door **Panter** en let in het bijzonder op het kleurgebruik in deze graphic novel.
- Gebruikt Brecht steeds dezelfde kleuren of merk je verschillen? Leg een verband tussen het kleurgebruik en de sfeer in deze graphic novel.
  - Wat vind je van het formaat van dit boek?
  - Kijk in het bijzonder naar de laatste (openvouw)pagina. Wat staat er op de buitenkant, wat op de binnenkant? Welk effect heeft dit op jou? Vind je dit een geslaagde afsluiter? Waarom (niet)?
20. Aan het einde van elk hoofdstuk, maar ook elders in deze *graphic novel*, maakt Brecht gebruik van paginagrote tekeningen. We noemen deze pagina's *splash pages*.
- Wat is het effect van *splash pages*?
  - Welk gevoel roepen ze bij jou op?
  - Wat doen ze met het leestempo?



21. In deze graphic novel wordt Panter nergens twee keer identiek weergegeven. Zijn uiterlijk lijkt constant te veranderen.

- Waarom kiest Brecht hiervoor? Sluit dit aan bij wie/wat Panter is?
- Kijk gedetailleerd naar de verschillende manieren waarop Panter is weergegeven. Brecht verwijst soms naar andere dieren uit (populaire) cultuur. Geef hiervan drie voorbeelden.

Een panterpkins furken je aan zijn fiera houding.



Ben een beetje misselijk.



Zullen we iets rustigers doen?



En die honden maar rennen, "Waar is de stok, waar is de stok!?"

HA HA  
JA

## Reflectie

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

## UITDIEPEN

23. In opdracht 20 stond je stil bij de *splash pages* in **Panter**. Je gaat nu met één concrete pagina aan de slag.

- Kies een *splash page* uit.
- Maak voor jezelf een lijst van wat je op deze pagina ziet.
- Kijk naar hoe de pagina is vormgegeven. Welke kleuren gebruikt Brecht? 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 *splash page* in **Panter**.
- 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 Brecht 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.** Veel boeken, films en graphic novels gaan over een kinderpersonage dat zijn verbeelding gebruikt om bepaalde gebeurtenissen uit de werkelijkheid te verwerken of een plaats te geven. Soms vlucht het hoofdpersonage in een fantasiewereld of verzint het een denkbeeldige vriend. Voorbeelden hiervan zijn: *Pan's Labyrinth*, *Where the Wild Things Are*, *Neverwas*, *Life of Pi* en *Sucker Punch*.
- B.** Ook in het dagelijkse leven praten kinderen met hun knuffel. Deed jij dit zelf ook? Ken je iemand die dit doet/deed? Je kunt ervoor kiezen om dit onderwerp te verdiepen.
- C.** In dit verhaal maken we kennis met Kristientje. Haar mama heeft haar verlaten en haar kat sterft. Hoe gaat ze om met deze twee gebeurtenissen? Wat doet haar papa om haar te helpen? Je zoekt informatie over traumaverwerking bij kinderen op en vergelijkt wat je in informatiebronnen vindt met wat er in **Panter** gebeurt.

*STAP 2 – Informatie opzoeken*

- A.** Kies een verhaal waarin een hoofdpersonage vlucht in een fantasiewereld of een denkbeeldige vriend verzint. Je mag ook een van de titels uit stap 1 nemen. Beantwoord volgende vragen: *Waarover gaat dit verhaal?; Wie is het hoofdpersonage?; Is er een link tussen de realiteit en de fantasiewereld binnen dit verhaal? Zou je dit verhaal willen lezen?*
- B.** Maak een korte presentatie waarin je uitlegt waarom kinderen met hun knuffels praten. Zoek informatie op en geef aan wanneer dit normaal is en hoe je hier als volwassene mee moet omgaan.
- C.** Zoek informatie op over hoe kinderen trauma's verwerken. Wat kun je doen om een kind hierbij te ondersteunen. Vergelijk wat je vindt met de situatie in deze graphic novel. Hoe reageert Kristientje? Wat doet haar papa? Wat vind je hiervan? Hoe zou jij Kristientje kunnen helpen? Welk advies zou jij aan haar papa 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:

- A.** In een korte introductie vertel je welke opdracht je koos en waarom je dit deed.
- B.** Vervolgens schets je de verschillende zaken die je in stap 2 opgezocht of onderzocht hebt.
- C.** Je sluit je fragment af met een link naar **Panter**. 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?

