

MATTIAS YSEBAERT  
**UITZICHT  
MET KAMER**



**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? Wat kom je over hem te weten?
2. In dit verhaal volgen we Laura die haar eerste jaar in Brussel op kot gaat.
  - Wil je zelf op kot? Waarom (niet)?
  - Hoe denk je dat je eerste week op kot eruit zal zien?
  - Waar kijk je het meeste/minste naar uit?
  - Denk je dat je vaak contact zal hebben met je ouders, broers of zussen? Of zullen zij vooral met jou contact opnemen?
3. Het verhaal speelt zich af in Brussel.
  - Welk beeld heb je van deze stad? Met welke vijf woorden zou jij Brussel omschrijven?
  - Zoek via Google of een andere zoekmachine foto's over Brussel op. Passen deze bij het beeld dat jij hebt? Welke gelijkenissen en verschillen stel je vast.
  - Som vier plaatsen op die je kent in deze stad.
  - In haar eerste week op kot verkent Laura Brussel. Op welke plaatsen komt ze? Wat maakt ze mee?
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 Mattias 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 Mattias 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 **Uitzicht met kamer**?

A. Beoordeel volgende aspecten door een aantal sterren te kleuren.

B. Geef vier woorden die je eendoordeel samenvatten.

VERHAAL ☆☆☆☆☆

TEKENWERK ☆☆☆☆☆

THEMA ☆☆☆☆☆

MEELEVEN MET LAURA ☆☆☆☆☆

ALGEMEEN OORDEEL ☆☆☆☆☆



8. Als je in een hotel een 'kamer met uitzicht' boekt, dan kijk je uit op een fraai landschap, een mooie zee, een knap dorpje... Figuurlijk betekent 'kamer met uitzicht': een avontuurlijk leven, met veel mogelijkheden, kansen en actie; een leven dat niet beperkt wordt door wat andere mensen denken of wat de maatschappij wil.

A. Passen deze betekenissen bij Laura's situatie?

B. Waarom kost Mattias er volgens jou voor om de volgorde van de woorden in de titel van deze graphic novel om te draaien?

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 Mattias de gebeurtenissen naar de lezer brengt.

10. Centraal in dit verhaal staat de achtergrond van Laura. We volgen haar tijdens haar eerste week op kot en komen gaandeweg te weten dat 'de man aan de overkant' een ingebeelde voorstelling van haar papa is.

A. Had je deze ontknoping zien aankomen?

B. Hoe kwam het achtergrondverhaal over haar papa bij jou aan?

11. Aan wie zou je deze graphic novel aanraden? Aan wie niet? Leg ook telkens uit waarom je dit (niet) zou doen.

## 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.

Maak een portret van Laura, Joris of Olivia. Werk hiervoor in groepen van drie leerlingen: kies elk één personage en presenteer jullie analyse aan elkaar.

13. In opdracht 3 ging je in op Brussel.

- A. Komt het beeld dat jij van de stad had overeen met het beeld dat Mattias in **Uitzicht met kamer** voorstelt.
- B. Op welke plaatsen komt Laura? Hoe stelt Mattias deze voor?
- C. Je voorspelde wat Laura zou meemaken. Kwamen deze zaken effectief aan bod in dit verhaal? Verliepen ze zoals jij dit voorspeld had?
- D. Is je beeld van Brussel veranderd? Zijn er dingen waar je van schrok of die je nu net positiever bekijkt?

14. Kijk naar de passages in de graphic novel waar Laura met haar mama contact heeft.

- A. Waarover praat Laura's mama? Hoe communiceert ze met haar dochter?
- B. Komt dit overeen met wat jij voor jouw eigen situatie bij opdracht 2 beschreef?
- C. Kijk in detail naar deze passages. Hoe gaf Mattias deze visueel weer? Wat valt op aan de pagina's? Welke elementen komen opvallend in beeld of zijn net afwezig?

WE MISSEN JE, MAAR WE WETEN DAT JE OP JE EIGEN BENEN WILT STAAN. VERGEET NIET OM BOODSCHAPPEN TE DOEN EN ALTJD DE DATUM VAN HET VLEES TE BEKIJKEN. STRAKS LOOP JE NOG SALMONELLA OP. IK WAARSCHUW JE LIEVER OPVOORHAND.



15. Gaandeweg komen we in het verhaal te weten wat er met de vader van Laura gebeurde.
- Hoe brengt Mattias dit aan?
  - Blader door de roman en kijk op welke momenten Laura aan hem denkt. Wat voelt ze?
  - Hoe staat Laura tegenover haar papa aan het einde van het verhaal?
16. Herlees de eerste 11 pagina's van deze graphic novel en de laatste 6.
- Hoe zou je Laura omschrijven aan het begin van het verhaal?
  - Op welke vlakken is ze veranderd aan het einde van het verhaal?
  - Welke gebeurtenissen en relaties in het verhaal zorgen ervoor dat ze veranderd is?
  - Welke veranderingen vind je ook terug in het tekenwerk van Mattias. Zijn er dingen die terug komen of op een andere manier in beeld worden gebracht?
  - Heeft dit verhaal je doen nadenken? Zijn er elementen in dit verhaal die je anders hebben doen kijken naar mensen, situaties of relaties?
17. Geef je appreciatie van **Uitzicht met kamer**.
- Heb je dit verhaal graag gelezen? Waarom (niet)?
  - Welk adjectief zou je op dit verhaal plakken? Moeilijk, saai, herkenbaar, vreemd, realistisch, ontroerend, boeiend, filosofisch, pretentius, absurd...
  - Denk je dat dit verhaal een biografische basis heeft? Waarom (niet)? Vind je dit belangrijk voor verhalen?



### 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 Mattias 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 **Uitzicht met kamer** en let in het bijzonder op de kleuren in het verhaal.
- Welke kleuren gebruikt Mattias en welke niet? Waarom denk je dat dit het geval is?
  - Welk effect heeft dit op jou als lezer?
  - Focus op één bepaalde passage. Leg hier het verband tussen het kleurgebruik en de inhoud en sfeer.

20. Een pagina in een stripverhaal bevat over het algemeen een aantal rijen met vakken. Een stripmaker kan er echter voor kiezen om op een pagina of dubbele pagina slechts één afbeelding weer te geven. We noemen deze pagina's *splash pages*.

- Blader door **Uitzicht met kamer** en ga op zoek naar enkele *splash pages*.
- Wat staat er op deze afbeeldingen? Wanneer worden ze in het verhaal gebruikt?
- Wat is het effect van *splash pages*? Welk gevoel roepen ze bij de lezer op? Wat doen ze met het leestempo?
- Overloop de verschillende *splash pages* samen met je buur en geef aan welke jullie de sterkste vinden? Geef ook twee argumenten waarom jullie voor deze prent kiezen.

21. De tekenstijl van Mattias Ysebaert in deze graphic novel is over het algemeen realistisch. Hij gebruikt heel vaak close-ups om de emoties van de personages centraal te plaatsen.

- Maak een lijst van 8 vakken waaruit duidelijk de emotie van een personage blijkt. Vermeld de pagina en rij waarop dit vak terug te vinden is.
- Kijk gedetailleerd naar deze vakken en ga na hoe je de emotie kunt afleiden. Welke specifieke elementen zorgen ervoor dat je weet dat het om een bepaald gevoel gaat.
- Op sommige momenten wijkt Mattias af van een realistische weergave. Ga op zoek naar twee vakken of pagina's waar dit het geval is. Geef een argument waarom Mattias dit volgens jou doet.

### Reflectie

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



## UITDIEPEN

23. Op pagina 14 en 15 belt Laura haar mama op omdat ze een nachtmerrie had. Je krijgt enkel tekst te zien op deze pagina's. Maak er een afbeelding bij. Kies een van volgende opdrachten:

- Neem de paginalay-out over en vul elk vak met een afbeelding.
- Teken één *splash page* die weergeeft wat Laura beleeft op dat moment. Kijk naar de *splash pages* in dit verhaal om inspiratie op te doen.
- Maak een collage die Laura's emoties en gedachten samenbrengt.

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

### STAP 1 – Kies een van volgende onderwerpen

**A. Uitzicht met kamer** is een graphic novel waarin de relatie tussen een dochter en haar (overleden) vader centraal staat. Er zijn nog stripverhalen die focussen op de relatie tussen een vader en zijn zoon/dochter. Voorbeelden hiervan zijn: *Fun Home* (A. Bechdel), *Jimmy Corrigan* (Chris Ware), *Maria and Me* (M. Gallardo), *Violent Cases* (N. Gaiman), *Lone Wolf & Cub* (Kazuo Koike en Goseki Kojima) en *The Impostor's Daughter* (L. Sandell).

**B.** Brussel is zeer aanwezig in dit verhaal. De stad, het leven erin en verschillende locaties zijn veel meer dan enkel decor. Kies één element uit het verhaal en zoek hier informatie rond op. Je kunt kiezen voor een concrete locatie, maar je mag ook een ruimer aspect (zoals veiligheid) nemen.

**C.** In dit verhaal maken we kennis met Laura. Haar vader pleegde zelfmoord en zij vond hem. Uiteraard is dit een gebeurtenis met grote invloed op haar leven. Wat doet haar mama om haar te helpen? Je zoekt informatie over traumaverwerking bij jongeren op en vergelijkt wat je in informatiebronnen vindt met wat er in **Uitzicht met kamer** gebeurt.

### STAP 2 – Informatie opzoeken

**A.** Ga online of in een stripwinkel op zoek naar (fragmenten uit) deze graphic novel. Beantwoord volgende vragen: *Waarover gaat dit verhaal?; Welke kleuren worden erin gebruikt?; Is er een link tussen het verhaal en het kleurgebruik? en Zou je dit verhaal willen lezen?*

**B.** Maak een korte presentatie waarin je aan de hand van tien afbeeldingen een beeld geeft van één aspect van de stad. Je verwerkt deze afbeeldingen ook in je opname (stap 3).

**C.** Zoek informatie op over hoe jongeren trauma's verwerken. Wat kun je doen om iemand hierbij te ondersteunen. Vergelijk wat je vindt met de situatie in deze graphic novel. Hoe reageert Laura? Wat doet haar moeder? Wat vind je hiervan? Hoe zou jij Laura kunnen helpen? Welk advies zou jij aan haar mama 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 **Uitzicht met kamer**. 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. De focus ligt in dit verhaal op Laura. Neem één scène en beschrijf deze vanuit een ander personage. Je kunt dicht bij het verhaal blijven en je bijvoorbeeld afvragen hoe Joris zijn date met Laura beleeft of wat Laura's mama doet terwijl ze met haar dochter belt. Een andere mogelijkheid is dat je een nevenpersonage uitkiest en deze Laura laat observeren.

Je kiest ervoor of dit uitwerkt als stripverhaal, als volledig geschreven verhaal of als verhaal met illustraties.

26. 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. Vergelijk dit met het oordeel dat jij gaf bij opdracht 7.

C. 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?



27. De cover van **Uitzicht met kamer** vertoont overeenkomsten met het werk van Edmond Baudoin. Bekijk de afbeeldingen die hieronder staan.

- A. Welke overeenkomsten zie je?
- B. Zoek op waar Baudoin zijn werk over gaat. Focus hierbij vooral op zijn verhalen *Dali* en *Le Voyage*.
- C. Denk je dat Mattias Ysebaert zich bewust baseerde op het werk van Baudoin of gaat het hier om toeval? Gebruik de antwoorden die je bij A en B gaf om aan te geven waarom je dit vindt.

