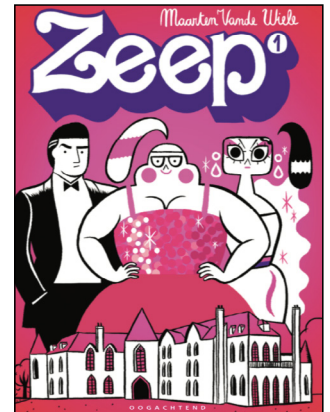




# Maarten Vande Wiele **Zeep**<sup>1</sup>



## 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. Maak samen met twee andere leerlingen een lijst van alle soaps die je kent.
  - Waarom kijken jullie (niet) naar deze programma's?
  - Welke gelijkenissen vinden jullie tussen verschillende soaps? Zien jullie ook opvallende verschillen?
  - Hoe verschillen deze programma's van andere genres?
3. Wat weet je over televisiesoaps? Formuleer een antwoord op volgende vragen.
  - Werden soaps genoemd naar zeep, het product dat centraal stond tijdens de reclameblokken?
  - Welke tv-soap kwam in Vlaanderen het eerst op televisie?
  - Hoe oud is het genre van de tv-soap?
  - Welk van volgende voorbeelden van beeldtaal komt het meeste voor in tv-soaps: long shot, vogelperspectief, kikkerperspectief, travel shot of close-up?
  - Hoe heet de populairste Amerikaanse soap uit de jaren '80?
  - Werd de eerste soap uitgezonden op radio, op tv of verscheen deze in een krant?
  - Noteer drie typische kenmerken voor de verhaallijn van een seizoensfinale bij een soap.
4. Wanneer 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.
  - In opdracht 2 stelde je samen met enkele klasgenoten een lijst van verschillende soaps op. Hoe komen de verhaalelementen die je hierboven opsomde voor in deze programma's? Welke typische invullingen stel je vast?
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?



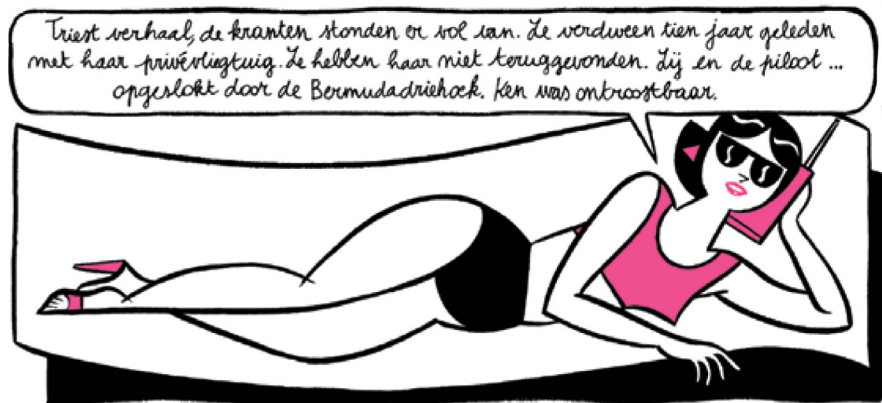


6. Kies uit je lijst bij 4 en uit je lijst bij 5 telkens één element waar je tijdens het lezen van deze graphic novel op zal letten.

**A.** Zoek zowel voor de grafische elementen als voor de verhaalelementen vijf concrete voorbeelden (tekstelementen, vakken, pagina's...) van hoe Maarten 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 Maarten 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?)

**B.** Beoordeel de manier waarop Maarten met de verhaalelementen en grafische elementen aan de slag gaat. Vertelt hij een soap of speelt hij met de conventies van het genre?



## LEESERVARING

7. In **Zeep** maken we kennis met verschillende personages (Barbra Roberts, Kenneth Castelson, Skinny, Rachella Kabuki, Todd, Tracy, Hilda Adelhard, Ruben "Mister Ling" Johnson, Midge, Margaret, Kens moeder, Rachella's moeder...).

- Welke drie personages zijn het meest typisch voor een soap? Waarom vind je dit?
- Welk personage is het minst typisch voor een soap? Waarom vind je dit?

8. Maarten Vande Wiele laat **Zeep** eindigen op een cliffhanger en geeft enkele scènes uit het volgende deel. Wil je ook dit deel lezen? Leg uit waarom dit (niet) het geval is.

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 Maarten de gebeurtenissen naar de lezer brengt.

10. In **Zeep** maken we kennis met een grote cast. Er worden ook heel wat gebeurtenissen geïntroduceerd of kort aangehaald.

Geef voor elk van deze voorbeelden:

**A.** Beschrijf drie verhaallijnen die in **Zeep 2** aan bod zullen komen:

- één over de relatie tussen Barbra, Ken en Rachella,
- één over een bijpersonage,
- één over het bedrijf Castelson.





B. Vertrek bij de uitwerking (10 regels per verhaallijn) van concrete elementen die je te zien krijgt in **Zeep**. Welke suggesties geeft Maarten al in dit deel.

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 Barbra en Midge aan de hand van het eerste hoofdstuk van dit verhaal (*Barbra*). Werk hiervoor in duo: kies elk één personage en presenteer jullie analyse aan elkaar.



13. In opdracht 3 kreeg je voor het lezen enkele vragen over de kenmerken en de geschiedenis van de soap.

- A. Ga na of de antwoorden die je daar gaf correct waren.
- B. Beantwoord samen met je buur de vragen die je toen open liet.
- C. Zoek online de antwoorden op die je niet kreeg tijdens het lezen.
- D. Heb je iets bijgeleerd tijdens deze opdracht? Zijn er dingen waar je van schrok of die je niet verwacht had?

14. Maarten Vande Wiele speelt in **Zeep** met de typische vorm- en inhoudselementen van de Amerikaanse glamour soaps van de jaren '80.

- A. Zoek op wat onderstaande termen betekenen en rangschik ze samen met je buur van meest tot minst toepasbaar op deze graphic novel.
- B. Leg voor elke term uit waarom je deze een specifieke plaats gaf.  
*parodie – pastiche – adaptatie – kopie – verstripping – satire – cliché – karikatuur*





15. De gebeurtenissen in dit verhaal worden met heel wat humor naar de lezer gebracht. Maarten gebruikt bij de uitwerking van zijn verhaal zowel uitvergrotingen als subtiele vormen van humor.

**A.** Blader samen met je buur door **Zeep** en zoek van volgende elementen telkens drie voorbeelden. Vermeld duidelijk over welk vak het gaat.

- Talige humor (bijvoorbeeld woordspelingen of scherpe beeldspraak);
- Humor bij de gebeurtenissen of acties in dit verhaal (bijvoorbeeld slapstick of grappige gebeurtenissen);
- Humor in de relatie tussen woord en beeld (bijvoorbeeld figuurlijk taalgebruik dat letterlijk getekend wordt of contrast tussen wat er in de tekst staat en hoe dit afgebeeld is).

**B.** Welke twee voorbeelden uit jullie opsomming vonden jullie het meest geslaagd?

16. Hoe reageert de buitenwereld op de verloving van Kenneth en Barbra?

**A.** Kijk naar drie concrete personages in dit verhaal. Welke reacties begrijp je (niet)? Welke argument en halen personages aan om hun reactie te verklaren?

**B.** Welke reacties vind je realistisch? Welke reacties passen perfect binnen het genre van de soap?

17. Van p. 92 tot 99 vertelt Rachella wat er gebeurde tijdens haar verdwijning. We komen te weten dat ze crashte in de zee, overleefde op een onbewoond eiland en de weg terug naar Castelmaine vond.

**A.** Geloof jij dit verhaal of niet? Welke elementen uit **Zeep** gebruik je om je antwoord te onderbouwen?

**B.** Maarten Vande Wiele zet het genre van het overlevingsverhaal naar zijn hand. Hij speelt met de typische elementen uit deze verhalen. Herlees deze passage en bekijk elk vak in detail. Duid aan welke typische elementen hij gebruikt en geef drie concrete elementen die aantonen dat hij de draak steekt met het genre.





### 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 Maarten 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 **Zeep** en let in het bijzonder op het kleurgebruik in deze graphic novel.

- Welke kleuren gebruikt Maarten en welke niet? Waarom denk je dat dit het geval is?
- Welk effect heeft dit op jou als lezer?
- Leg een verband tussen het kleurgebruik en de inhoud en sfeer van deze graphic novel.

20. Een pagina in een stripverhaal bevat over het algemeen een aantal rijen met vakken. Maarten kiest in deze graphic novel doorgaans voor een strak patroon van drie rijen die bestaan uit twee vakken of een variatie waarbij de twee vakken binnen een rij worden samengenomen.

- Blader door **Zeep** en ga op zoek naar enkele plaatsen waar Maarten speelt met deze indeling of er bewust van afwijkt.
- Wat staat er op deze afbeeldingen? Wanneer worden ze in het verhaal gebruikt?
- Wat is het effect van deze afwijkende invullingen? Welk gevoel roepen ze bij de lezer op? Wat doen ze met het leestempo?

21. De tekenstijl van Maarten Vande Wiele in deze graphic novel is niet realistisch: de gezichten van de personages worden met een beperkt aantal lijnen getekend. Toch kunnen we de emoties en gevoelens aan de gelaatsuitdrukkingen aflezen. Blader door **Zeep** en focus op Kenneth Castelson.

- Maak een lijst van 8 vakken waaruit duidelijk de emotie van dit 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.

### Reflectie

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





## UITDIEPEN

23. **Zeep** begint in medias res. Herlees de passage van pagina 5 tot 11 en schrijf deze pagina's uit als een krantenartikel of een politieverlag waarin je objectief weergeeft wat er precies gebeurd is.

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

### STAP 1 – Kies een van volgende onderwerpen

**A. Zeep** is een graphic novel waarin wordt gewerkt met één steunkleur, roze. Er zijn nog stripverhalen waarbij de auteur er bewust voor kiest om zijn kleurgebruik tot het minimale te beperken. Voorbeelden hiervan zijn: **The Sculptor** (S. McCloud), **Emma – Nu ik hier toch ben** (M. Legendre en M. Van Goethem), **Sin Titulo** (C. Stewart), **Sin City** (F. Miller) en **l'Arabe du Futur** (R. Sattouf).

**B.** Rachella gaat shoppen in Bergdorf Goodman en past er kleren van verschillende designers (p. 120-125). Zoek informatie op over dit luxewarenhuis of één van de ontwerpers die genoemd worden.

**C.** In opdrachten 3 en 14 ging je in op verschillende aspecten van soaps en de geschiedenis van dit genre. Selecteer één van de vragen uit opdracht 3 om in je opname uit te werken.

**D.** Op pagina 17 en 18 vertelt een collega van Barbra over Dynasty. Uit dit gesprek blijkt dat de soap een bijzonder grote invloed heeft op haar leven. Ook elders in deze graphic novel komt de relatie tussen fictie (soaps of de roman House of Mirth) en het dagelijkse leven van mensen op de voorgrond. Werk één voor beeld uit van hoe soaps een invloed hebben op iemands leven.

### 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? Zou je dit verhaal willen lezen?

**B.** Maak een korte presentatie waarin je aan de hand van tien afbeeldingen een beeld geeft van het warenhuis of de designer. Je verwerkt deze afbeeldingen ook in je opname (stap 3).

**C.** Je eindresultaat geeft een uitgebreider beeld van één aspect van tv-soaps. Baseer je op een van de vragen die je in drie kreeg. Vertrek hierbij van (minimaal tien) feiten die je online vond en vul deze aan met interessante weetjes over het genre.

**D.** Je bespreekt hoe een soap het dagelijks leven van één concrete persoon beïnvloedt. Je kunt hierbij een interview afnemen of een gesprek aangaan met iemand die je kent of je kunt ervoor kiezen om online informatie en getuigenissen op te zoeken.





*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 **Zeep**. 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. Na haar terugkeer vertelt Rachella haar (vermeende) achtergrondverhaal aan Ken en Barbra (p. 92 tot 99). In opdracht 17 onderzocht je de manier waarop Maarten speelt met de conventies van het overlevingsverhaal; je keek daar naar hoe hij bewust speelt met de typische elementen van dit soort verhalen.

- Kies één van volgende bijpersonages uit deze graphic novel en geef hun back story op soortgelijke manier weer: Skinny, Todd, Tracy, Hilda Adelhard, Ruben “Mister Ling” Johnson, Margaret, Kens moeder of Rachella’s moeder. Wat gebeurde er met hen voor de gebeurtenissen die centraal staan in **Zeep**?
- Je kunt ervoor kiezen om dit als kortverhaal uit te schrijven of als korte sequentie te tekenen.

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

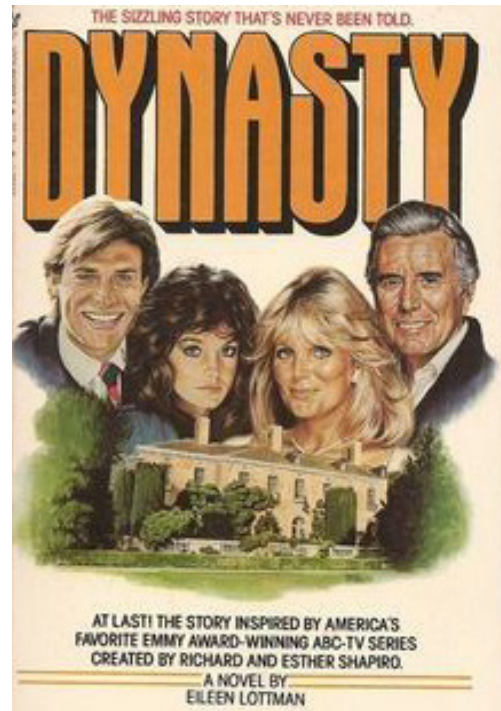
**A.** Lees deze en markeer in drie verschillende kleuren:

- wat de recensent zegt over de vorm (stijl, tekeningen, kleurgebruik) van dit verhaal;
- waar de recensent een vergelijking maakt met tv-soaps;
- 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?





27. Maarten Van de Wiele baseerde de cover van **Zeeep** op een originele affiche voor de tv-soap Dynasty.

- A. Zoek van de laatste drie films die je gezien hebt de affiche op. Welke elementen staan er op een filmaffiche? Welke verschillen vind je tussen de affiches? Wat zijn typische elementen voor een bepaald genre?
- B. Worden er affiches gemaakt voor tv-reeksen? Waarom (niet)?
- C. Vergelijk de affiches voor de drie films die je in A besprak met de dvd-covers van deze films. Welke gelijkenissen en verschillen stel je vast?
- D. Bekijk de dvd-covers van (een seizoen van) je twee favoriete tv-reeksen. Welke elementen staan hierop afgebeeld? Welke gelijkenissen en verschillen stel je vast met de dvd-covers van films?
- E. Hoe zou jij een cover en affiche maken voor een tv-soap? Welke elementen zet je op de cover, welke op de affiche? Zorg ervoor dat ze aansluiten bij de specifieke kenmerken van het genre.
- F. Vergelijk de cover die Maarten maakte met de affiche van Dynasty. Geef kort weer wat je van zijn interpretatie vindt.

