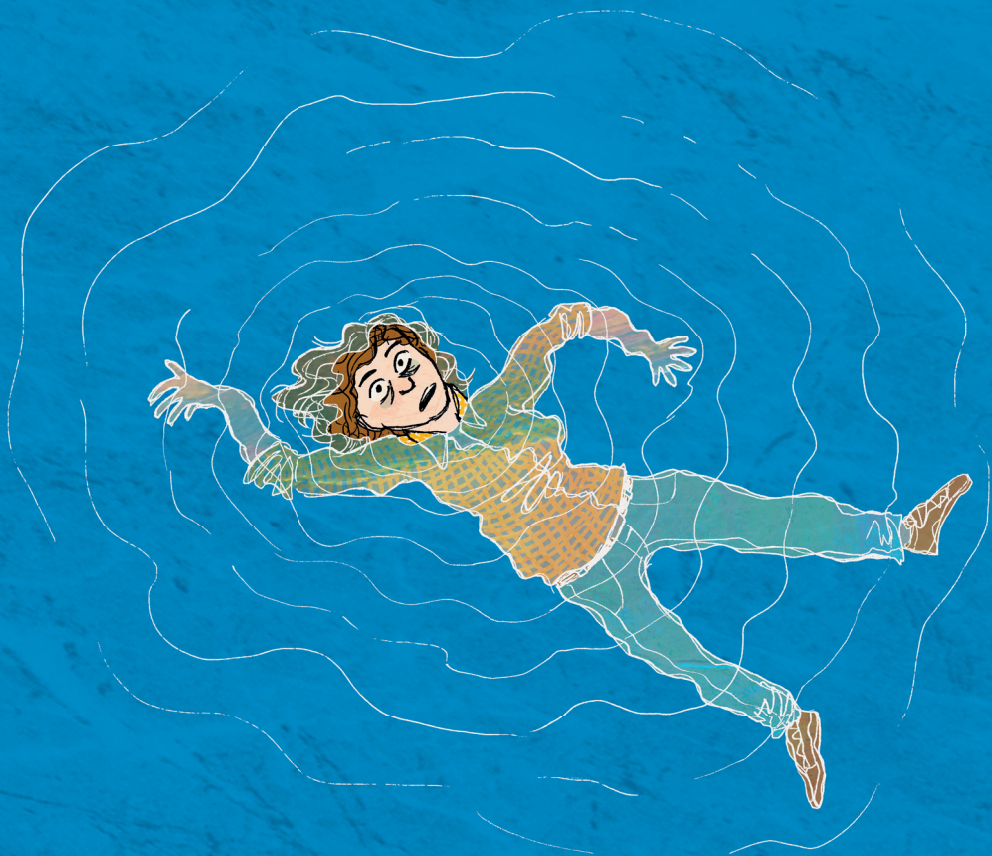


Hoe kan ik geraakt worden door strips?

Een analytisch essay over gevoel
& de kracht van verhalen vertellen



HILLIANNE LEUPEN



Hoe kan ik geraakt worden door strips?

Een analytisch essay over gevoel
& de kracht van verhalen vertellen

GESCHREVEN DOOR HILLIANNE LEUPEN

Onder begeleiding van
Jacqueline Cove en Wilhelm Weitkamp

COMIC DESIGN

ArtEZ Hogeschool voor de Kunsten, Zwolle

2020

Inhoud

INLEIDING	4
WAT BEDOEL IK MET GERAAKT WORDEN?	6
Verskillende vormen van media	6
Verskillende gebieden van geraakt worden	6
Voor mij persoonlijk	9
GERAAKT WORDEN EN HET SUBLIEME	10
Wat is het sublieme?	10
Wat is geraakt worden ten opzichte van het sublieme?	11
WAT KAN IK LEREN VAN ANDERE STRIPMAKERS?	12
Welke strips raken mij?	12
Wat doet het met me als ik deze strips lees?	13
Heeft het met de thematiek van het verhaal te maken?	13
Heeft het met de personages zelf te maken?	14
Wat is de invloed van het gebruik van humor?	16
Heeft het te maken met bepaalde verwachtingen?	18
De onderliggende sfeer of de toon van het verhaal?	19
Vanuit wie wordt het verteld?	20
Hoe wordt het verteld?	21
Wat is de rol van de climax van het verhaal?	21
CONCLUSIE	24
BRONNENLIJST	26

Inleiding

Een jaar of twee geleden las ik Goliath van Tom Gauld. Het is een stripboek wat het bekende verhaal van David en Goliath vertelt, maar volledig vanuit Goliaths gezichtspunt. Het einde is van tevoren natuurlijk al bekend: de kleine David verslaat de grote, enge reus Goliath en neemt zijn afgehakte hoofd mee naar het Israëliëse kamp om de overwinning te vieren. Echter in dit boek wordt Goliath neergezet als een vredelievend man die helemaal niet van vechten houdt. Hij daagt de Israëliëten uit, omdat het moet van zijn bevelhebber, niet omdat hij het zelf wil. Ik leefde helemaal mee met Goliath en, ondanks dat ik wist wat het einde zou zijn, werd ik er toch door verrast. Het verhaal was geëindigd en ik staarde naar de pagina's met tranen in mijn ogen. Dit einde deed iets met me. Dit verhaal deed wat met me. Het heeft op zo'n manier emotioneel indruk op me gemaakt dat ik opnieuw tranen in mijn ogen krijg, al lees ik het voor de tiende keer.

Af en toe vind ik een stripverhaal dat zo'n zelfde gevoel bij mij losmaakt. Een die indruk op me maakt, die me blijft, die me emotioneel heeft weten te raken door middel van het verhaal. In dit essay wil ik onderzoeken waar dat precies mee te maken heeft. Hoe komt het dat een stripverhaal zo'n emotionele impact op me kan hebben?

Ik raak geïnspireerd door de makers die mij hebben geraakt en ik streef ernaar om ook op die manier anderen te kunnen raken met mijn eigen verhalen. Ik wil een emotionele indruk op anderen achter kunnen laten en hen intense emoties laten voelen binnen de veiligheid van een strip.

Ik vind het zelf namelijk heel prettig wanneer verhalen zoiets met mij doen. Het voelt dan alsof ze me iets meegeven en me iets hebben laten voelen wat ik nog niet eerder heb gevoeld in mijn eigen leven. Alsof ik de wereld en de mensen om me heen iets beter kan begrijpen, door wat een stripverhaal me heeft doen ervaren.

In dit essay zal ik allereerst uitleggen wat ik bedoel met geraakt worden. Vervolgens ga ik erop in hoe er vanuit de kunsttheorie en filosofie over na wordt gedacht. Hierbij leg ik een verbinding met het Sublieme zoals uitgelegd door Edmund Burke.

Om te ontdekken wat strips precies weten te bereiken bij mij en hoe ze dat doen, zal ik de twee strips gaan onderzoeken die mij hebben geraakt, Goliath door Tom Gauld en Mob Psycho 100 door ONE. Hierbij kijk ik voornamelijk naar het verhaal, omdat dit voor mij het belangrijkste onderdeel is van een strip.

Aan het einde van dit essay hoop ik meer inzicht te hebben in waar het door komt dat bepaalde strips mij hebben weten te raken tot in het diepste van mijn ziel.



Wat bedoel ik met geraakt worden?

VERSCHILLENDE VORMEN VAN MEDIA

We herkennen het waarschijnlijk allemaal wel. Je hebt net een mooi boek uitgelezen of een goede film gekeken of je hebt eindelijk dat ene narratieve videospel uitgespeeld. Je klapt het boek dicht, zet de tv uit en staart nog even voor je uit. Je hebt nog wat tijd nodig om het verhaal te laten bezinken, om te kunnen verwerken wat die karakters allemaal is overkomen en wat daar nou mee is verteld. Je moet het even tijd geven, zodat het een plekje kan krijgen in je hart.

Zelfs jaren nadat je dat boek voor het eerst hebt gelezen, die film hebt gezien of dat videospel gespeeld hebt, weet je nog precies wat het met je deed toen je er de eerste keer mee geconfronteerd werd.

Het verhaal van dat boek, die film of die videogame heeft je weten te raken. Als lezer, kijker of speler heb je een bepaalde verbinding gelegd met dat verhaal en daardoor is het je bijgebleven.

Met deze vormen van media zijn de meeste mensen al wel bekend, maar ook stripboeken kunnen de eigenschap hebben om mensen te raken. Een stripboek is immers ook een medium waarmee een verhaal kan worden verteld en wanneer ergens een verhaal mee kan worden verteld, kan je door dat verhaal worden geraakt.

VERSCHILLENDE GEBIEDEN VAN GERAAKT WORDEN

Er zijn verschillende betekenissen van geraakt worden. Toen er 25 mei dit jaar bijvoorbeeld opnieuw een zwarte man werd neergeschoten in de Verenigde Staten¹ werden daar zoveel mensen door geraakt, dat ze tot actie overgingen en gingen demonstreren, zelfs hier in Nederland, omdat ze datzelfde onrecht herkenden in onze eigen samenleving. Hier worden mensen geraakt op een manier die hun aanzet om iets te ondernemen, ze worden bewogen om mee te strijden voor de goede zaak. Een ander voorbeeld hiervan is wanneer iemand besluit om vegetariër te worden, nadat ze een slachthuis hebben bezocht.

Deze uitleg is echter niet waar ik het over wil hebben in mijn essay. Ik wil het hebben over hoe iemand emotioneel geraakt kan worden (door strips).

Binnen emotioneel geraakt worden zijn er echter ook verschillende gebieden. Zo kan iemand boos of bang worden wanneer ze ergens door geraakt zijn. Iemand kan beledigd worden of juist aangeslagen en geschrokken. Zoals bijvoorbeeld de mensen die het juist niet mee eens zijn met de anti-racisme-demonstranten en zich beledigd voelen dat zwarte mensen zoveel aandacht durven te vragen. Dit is echter ook niet helemaal waar ik het over wil hebben. Boosheid en angst

¹FOX9 KMSP-TV, *Timeline: Death of George Floyd, reactions and protests (2020)*



Brecht Evens, *Het Amusement* (2018)

zijn niet de soort emoties die ik wil oproepen met mijn strips. Ik wil niemand beledigen, ik wil geen statements maken of choqueren. Wat ik anderen wel wil geven zijn gevoelens van blijdschap of verdriet of de mooie combinatie van catharsis, waarbij je angst of verdriet voelt wat gevolgd wordt door opluchting, wanneer er na een slechte gebeurtenis toch een goed einde blijkt te zijn.

Ik ben me bewust van het feit dat persoonlijke omstandigheden ook invloed kunnen hebben op hoe een verhaal binnen kan komen. Het leven is nu eenmaal chaotisch en hoe je je op een dag voelt, kan van grote invloed zijn op de indruk die een verhaal dat je op dat moment aan het lezen bent, op je maakt. Als je bijvoorbeeld zelf huisdieren hebt of hebt gehad, kan je ontroerd raken wanneer in een verhaal de hond komt te overlijden. Dan koppel je de gevoelens van je eigen leven aan het verhaal, maar dat het op dat moment zo binnenkomt, betekent niet dat het iets te maken heeft met het verhaal zelf. In dit

essay wil ik de persoonlijke omstandigheden of emotionele toevalligheden zoveel mogelijk achterwege laten en focussen op de invloed van het stripverhaal zelf.

Nu kan je op twee manieren door een stripverhaal worden geraakt: het vakmanschap van de beeldende stijl en de inhoud en uitvoering van het verhaal. Wanneer je geraakt wordt door het vakmanschap ben je vol bewondering over hoe de strip is gemaakt, hoe iets is getekend, hoe het eruitziet en hoeveel aandacht er is besteed aan alle details en het maken van beeldende keuzes. Dit gaat vooral over vorm en uiterlijk van de strip. Een prachtige stijl inspireert en motiveert om dat ook te willen kunnen. Ook beeldende oplossingen voor pagina-lay-outs of panel-indelingen vallen onder deze manier van geraakt worden door een stripverhaal.

Zo heb ik bijvoorbeeld vrij weinig onthouden van het verhaal van Iedereen op Claudia van

Wat bedoel ik met geraakt worden?

Sam Peeters, maar herinner ik me heel goed een specifiek aantal pagina's waarin meerdere stroken panels boven elkaar waren geplaatst, waarbij iedere strook een ander personage volgde en een ander verhaal vertelde. De verhalen overlaptten onderling en gingen in elkaar over. Dat stuk heeft indruk op me gemaakt, maar qua verhaal en inhoud weet ik helaas niet zo veel meer.

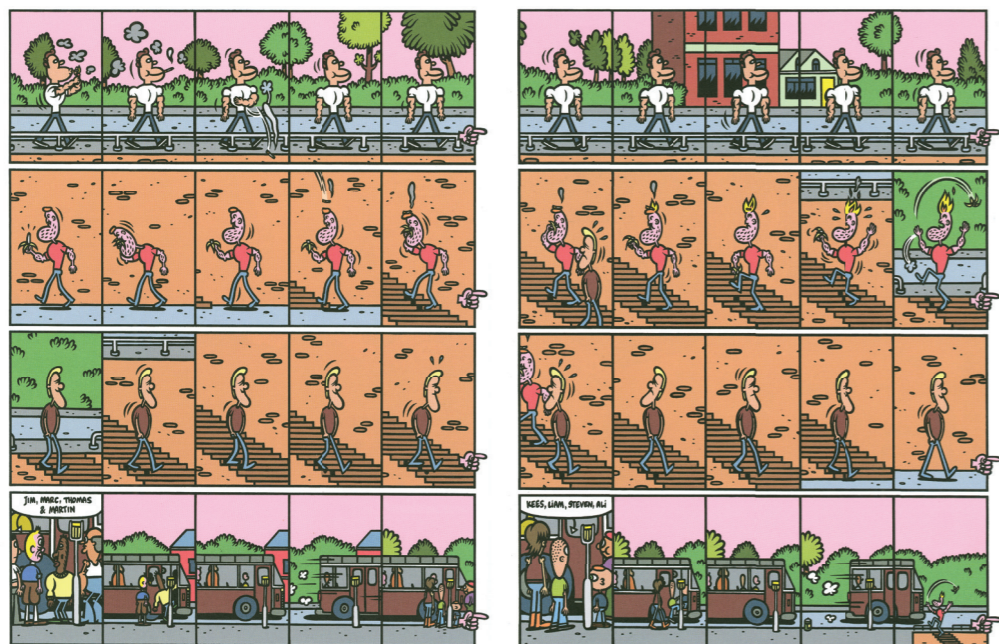
Hetzelfde voel ik ook bij Brecht Evens' werk (te zien op de vorige pagina). Zijn manier van werken, de techniek en het resultaat op papier is fantastisch, maar het verhaal is vaak qua onderliggende sfeer net niet mijn ding, waardoor het verhaal niet helemaal binnenkomt op de manier waarop de stijl wel binnenkomt.

Wat ik wil onderzoeken in mijn essay is hoe je geraakt kan worden door het verhaal van het stripverhaal. Ik ben me ervan bewust dat stijl ook

daarin zeker meespeelt. Waar ik de focus op wil leggen, is hoe het verhaal van een stripverhaal je kan raken. Een verhaal heeft inhoud en een vertelstructuur waar die inhoud in past.

Een verhaal kan je laten meeleven en je een band laten creëren met de personages en wat hen overkomt of de keuzes die ze maken. Het verhaal maakt zo'n indruk op je dat je er een blijvende verbinding mee legt. En zelfs als een strip qua uiterlijk en stijl niet zo mooi is, kan het verhaal me alsnog enorm raken. Ik wil onderzoeken hoe dit komt en waar dit verhaaltechnisch mee te maken kan hebben.

Nu is een stripverhaal wel een beeldend medium, dus beeld en stijl blijven belangrijk. Ik focus voornamelijk op verhaal, maar beeld heeft ongetwijfeld alsnog invloed op je beleving van de strip, omdat dit het medium is via wat er wordt verteld. Ook al is de stijl van een strip misschien niet mooi, het beeld kan alsnog juist worden



Sam Peeters, Iedereen op Claudia (2017)

ingezet en ervoor zorgen dat dingen zo verbeeld zijn dat het alsnog goed en duidelijk het verhaal over kan brengen. Mob Psycho 100 is hier een goed voorbeeld van, want daarbij is de stijl vrij ruw en snel en kloppen proporties niet altijd, maar het verbeeldt de actie en emoties van de personages wel heel goed naar mijn mening.

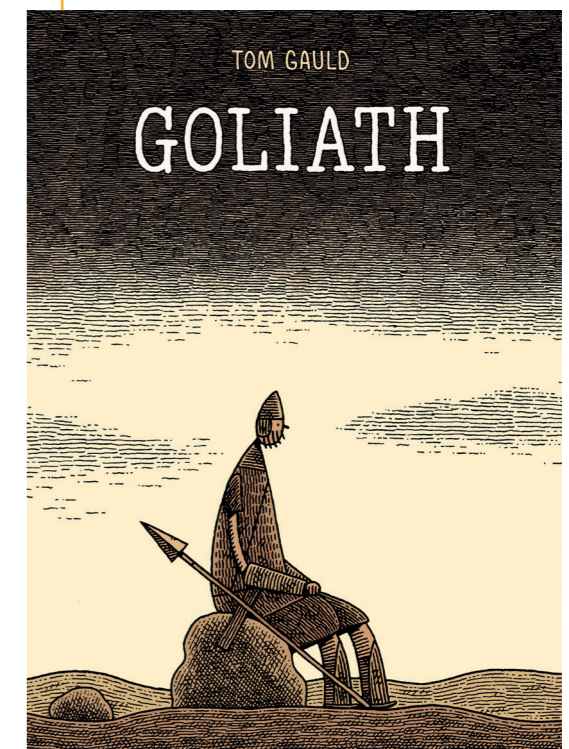
VOOR MIJ PERSOONLIJK

Er is een handjevol strips die mij hebben weten te raken. De verhalen die in die strips werden verteld, zijn me nog altijd bijgebleven en als ik terugblader raak ik soms nog ontroerd bij bepaalde pagina's. Ik ben mee gaan leven met de personages en hun belevenissen, waardoor ik een emotionele verbinding heb kunnen leggen met het verhaal.

Dit gebeurt niet bij elke strip die ik lees, maar een paar voorbeelden van strips die het wel gelukt is, zijn Goliath van Tom Gauld en Mob Psycho 100 door ONE. Dat zijn strips die iets hebben weten te bereiken in mijn hart, waarvan ik niet wist dat een verhaal daar bij kon komen. Op de climax van hun verhalen komen alle elementen bij elkaar en dat maakt op dat moment een heleboel gevoel los in mij. Op die manier raak ik verbonden met het verhaal. Het verhaal heeft mij geraakt en niet meer losgelaten.

De stripverhalen die mij hebben geraakt, heb ik onderzocht en ga ik verderop in dit essay inhoudelijk bespreken, zodat ik kan uitleggen welke elementen eraan hebben bijgedragen.

Tom Gauld, Goliath [cover] (2012)



ONE, Mob Psycho 100 Volume 1 [cover] (2012)

Geraakt worden en het sublieme

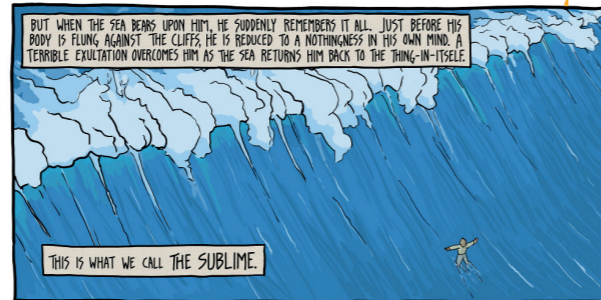
WAT IS HET SUBLIEME?

Zoals ik geraakt worden nu heb uitgelegd, doet het me sterk denken aan wat we bij filosofie en kunstgeschiedenis hebben geleerd over het sublieme.² Verschillende filosofen hebben hierover geschreven, maar ik wil vooral ingaan op wat Edmund Burke erover te zeggen heeft.

De Ierse filosoof Edmund Burke heeft een uitgewerkte theorie over het sublieme.³ Volgens hem is het sublieme de sterkst mogelijke emotie die je als mens kunt voelen. Het schakelt je denken compleet uit en je kan je nergens anders meer op richten dan op datgene wat het sublieme bij je oproept. Voor Burke is het sublieme angstaanjagend, het is verschrikking. Burke noemt dingen die boven onze menselijke maatstaven uitsteken en daardoor vreeswekkend zijn, subliem. Daarmee ziet hij het sublieme dus als een eigenschap van dingen.

Corey Mohler heeft een strip gemaakt waarin het sublieme van Burke wordt verbeeld.⁴ We zien een man die over het strand langs een klif loopt, terwijl een enorme vloedgolf zich vormt in de zee tegenover hem. De man is echter niet alleen maar bang. Door deze gebeurtenis wordt hij zich ervan

Corey Mohler, *The Wrath of the Sea* (2014)



bewust dat zijn eigen leven niets is vergeleken met de grootsheid en kracht van de zee. Hij voelt zich immens klein, zo klein tegenover de grootsheid van de oceaan dat hij angst en bewondering voelt als één emotie.

Jarenlang heeft de mens zichzelf boven de natuur en alles wat daarbij hoort, gesteld. Daarin zijn we vergeten dat de zon en de natuur juist ons bestaan heeft bepaald. We zijn vergeten hoe onbeduidend we eigenlijk zijn tegenover de natuur.

Vlak voor de volle kracht van de vloedgolf de man overweldigt en hem tegen de rotsen werpt, begrijpt hij dat hij eigenlijk heel nietig is. Op het moment dat de zee hem meesleurt tegen de klifwand, voelt hij een verschrikkelijk geluk. Die overweldiging is volgens Burke het sublieme.

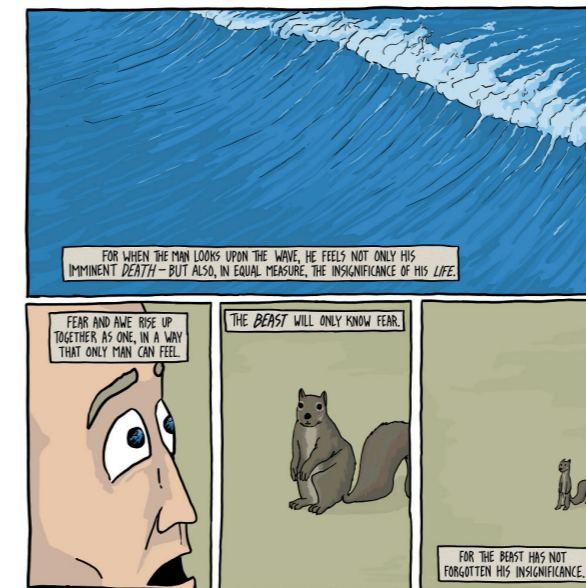
² Elize de Mul, *Hoorcollege filosofie Blok 1: 1750-1850 / Les 5: Hoe wordt er over esthetica gedacht* (2014)

³ Edmund Burke, *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757)

⁴ Corey Mohler, *The Wrath of the Sea* (2014)

WAT IS GERAAKT WORDEN TEN OPZICHTE VAN HET SUBLIEME?

Geraakt worden heeft veel weg van een sublieme ervaring, maar het is niet hetzelfde. Waarin beide van elkaar verschillen is dat sublimiteit vrijwel onbereikbaar is. Zoals Burke het omschrijft is het vergelijkbaar met de soort angst die je voelt als je op het punt staat om verpletterd te worden tussen een tsunami en een klif. Op dat moment ben je volledig verstijfd van angst, maar voel je enorme ontzagwekking en respect voor de kracht van de natuur en voel je tot in het diepste van je bestaan hoe klein en kwetsbaar je bent. Je bent je intens bewust van je bestaan als mens.



Corey Mohler, *The Wrath of the Sea* (2014)

Bij emotioneel geraakt worden door een stripverhaal is het eigenlijk alsof je je juist intens onbewust bent van je bestaan als mens. Je bent helemaal opgenomen in de wereld van de personages via wie je het verhaal beleeft. Daarbij kan het wel voorkomen dat ik een hele sterke emotie voel, maar dat is vooral de emotie die op dat moment in het verhaal wordt afgebeeld of de emotie die het verhaal bij me wil oproepen.

Bovendien is geraakt worden niet iets eenmaligs, het kan meerdere keren bij hetzelfde stuk in het verhaal voorkomen, telkens als ik het opnieuw lees. Het is meer dan alleen een ervaring.

Geraakt worden door een verhaal is iets overkoepelends en onderliggends tegelijk. Het bewustzijn van het medium speelt niet mee, het gaat niet om de leeservaring, maar om de inwerking van het verhaal zelf – het is niet één moment, zoals bij een sublieme ervaring, want ook als je tussendoor stopt met lezen en een ander moment verder gaat kan het volledige verhaal nog steeds indruk op je maken. Wanneer je op het punt wordt om verpletterd te worden door een tsunami kan je niet even weglopen en later weer terugkomen op datzelfde punt en diezelfde ervaring voelen.

Wat kan ik leren van andere stripmakers?

In dit stuk bespreek ik de strips Mob Psycho 100 door ONE en Goliath door Tom Gauld, omdat deze strips mij hebben geraakt en ik wil weten hoe dat komt. Ik bespreek specifieke elementen en vergelijk de strips daarin met elkaar. Ik ga inhoudelijk in op het volledige verhaal van de strips, dus als je bepaalde stukken nog niet gelezen hebt en geen spoilers wilt, kan je dit gedeelte waarschijnlijk beter overslaan en weer verder lezen vanaf de conclusie.

WELKE STRIPS RAKEN MIJ?

MOB PSYCHO 100 DOOR ONE

Mob Psycho 100 vertelt het verhaal van de veertienjarige Shigeo Kageyama, bijgenaamd Mob, die enorm sterke psychische krachten heeft. Hij gebruikt ze echter maar sporadisch en kiest er juist voor om op andere manieren te groeien, door bijvoorbeeld lid te worden van de Body Improvement Club om zijn conditie en spierkracht te verbeteren. Hij wil graag indruk

kunnen maken op het meisje waar hij verliefd op is, Tsubomi Takane. Mob werkt als assistent voor Arataka Reigen, een charismatische oplichter die een bedrijf heeft voor geesten uitdrijven. Hier heeft hij Mob voor nodig, omdat hij zelf geen bovennatuurlijke krachten bezit. Ook is hij Mobs mentor en begeleidt hij hem in het leren om te gaan met zijn krachten. Mob komt in conflicten met kwaadaardige geesten, andere espers (zo worden mensen met bovennatuurlijke krachten zoals Mob genoemd) en andere bovennatuurlijke fenomenen.

GOLIATH DOOR TOM GAULD

Goliath vertelt het klassieke verhaal van David en Goliath, een verhaal over de zwakke die de sterke verslaat, maar dan vanuit Goliaths gezichtspunt. Tom Gauld geeft Goliath een zachtmoedige persoonlijkheid en laat het persoonlijk conflict zien van een personage dat gedwongen wordt de tegenstanders uit te dagen voor een dodelijk gevecht, terwijl hij zelf nog geen vlieg kwaad zou doen.

WAT DOET HET MET ME ALS IK DEZE STRIPS LEES?

Goliath is een tragisch verhaal. Het einde komt voor mij op de een of andere manier altijd onverwacht, omdat ik, door mee te leven met Goliath, niet wil dat hij doodgaat. Als ik het lees voel ik mee met Goliath. Hij is goedaardig en beschermend, hij verdient het niet om op zo'n brute wijze te sterven, dat maakt het einde extra pijnlijk. Het maakt me vooral heel verdrietig. Telkens als ik de laatste paar pagina's lees voel ik de spanning stijgen wanneer David eraan komt lopen en zodra hij de steen slingert, begin ik te huilen.

Ik vind het moeilijk te verwoorden wat Mob Psycho 100 precies met me doet, omdat het zoveel met me doet. Ik word blij van het lezen van deze strip. Ik kan enorm genieten van hoe het wordt verteld en de humor die gebruikt wordt. Mob Psycho 100 is een serie van 16 delen en daarin gebeuren veel verschillende dingen, die allemaal verschillende emoties oproepen bij mij. Het ene moment voel ik de spanning oplopen, ik voel verbazing wanneer iets goed uitpakt, ik voel schaamte wanneer een personage voor schut wordt gezet, ik voel ongeloofelijk veel liefde en trots voor de personages. ONE zorgt ervoor dat ik mee kan voelen met al zijn personages in deze manga.

Ik word ook gewoon erg blij van de kwaliteit van het verhaal, de diepgang ervan en de

ontwikkeling van de personages. Als ik het begin opnieuw lees word ik eraan herinnerd hoe trots ik ben op de ontwikkeling die Mob doormaakt, zonder zijn persoonlijkheid te verliezen. De personages voelen als echte mensen, zelfs met de bovennatuurlijke krachten is dit verhaal voor mij volledig geloofwaardig. Er zit zoveel in dat ik telkens weer nieuwe inzichten krijg als ik het opnieuw lees.

HEEFT HET MET DE THEMATIEK VAN HET VERHAAL TE MAKEN?

In Goliath is de thematiek vasthouden aan je eigen waarden ook al wordt je geforceerd andere waarden uit te dragen en toe te passen. Het is ook een overdenking op hoe je om kan gaan met deel zijn van een groter geheel zonder dat je daar iets tegenin te brengen hebt, je neerleggen bij verlies van controle.

De boodschap van Mob Psycho 100 gedurende de hele serie is dat iedereen, hoe slecht ze zich ook gedragen, het verdient om vriendelijk behandeld te worden. Een tweede boodschap is dat je emoties, ook de negatieve en hoe sterk ze zich ook uiten, deel van je zijn en dat je dat moet leren accepteren. Ook is een onderliggende boodschap dat trauma verwerkt kan worden door je emoties toe te laten, niet door ze te verdringen. Ik denk dat dit thema's zijn waar ieder mens zich wel in zou kunnen vinden, of je je bewust bent van trauma of niet.

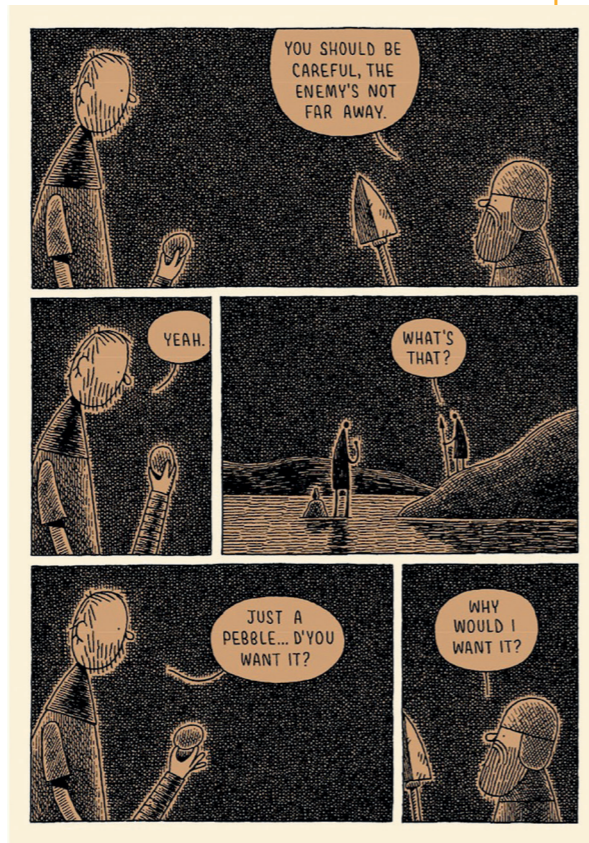


Wat kan ik leren van andere stripmakers?

Tom Gauld, Goliath, p. 7 (2012)

Het interessante aan thematiek is dat het vrijwel altijd om een universeel gevoel gaat. Het is de onderliggende boodschap van het verhaal; hoe die zich precies uit, is puur vorm. Het is wel belangrijk dat je thematiek centraal blijft staan en je je daar als maker van bewust bent. De vorm is er om de thematiek zichtbaar te kunnen maken. Op die manier kan de boodschap duidelijk worden overgebracht, anders kan de lezer in de war raken over wat de maker nou eigenlijk wil zeggen.

Eigenlijk is bij beide strips een onderliggend thema dat je moet leren je neer te leggen bij het verliezen van controle. Mob leert dit aan het einde en Goliath komt eigenlijk ook vrij snel tot deze conclusie. Dit is ook de thematiek die ik in mijn meesterproef wil leggen. Het verhaal van mijn meesterproef is gebaseerd op mijn eigen ervaringen toen mijn beide armen overbelast waren en ik er de controle over kwijt was.



HEEFT HET MET DE PERSONAGES ZELF TE MAKEN?

Als het op Goliath aankomt, voelt de hoofdpersoon zelf voor mij een beetje afstandelijk. Ik weet niet goed of het met de stijl te maken heeft of de weinig close-ups waardoor het moeilijk is voor mij om Goliath goed te kunnen doorgronden. Misschien heeft het er ook mee te maken dat dit maar een kort verhaal is en er weinig tijd en ruimte is voor veel diepgang. Het is niet erg dat er een beetje afstand is, ik begrijp alsnog zijn motivatie en keuzes goed, doordat Gauld deze duidelijk verbeeld en Goliaths persoonlijkheid laat zien door zijn acties in plaats van door zijn

expressie. Dus zelfs als er enige afstand is tot een personage, kan hun verhaal en de tragedie ervan me alsnog raken.

Goliath en Mob zijn beide personages die weinig expressie tonen in hun gezicht, behalve op extreme momenten. Ik heb het gevoel alsof dit bij Goliath meer ligt aan de tekenstijl. Bij Mob Psycho 100 is het echt een karaktereigenschap van de hoofdpersoon. Dat Mob normaalgesproken weinig gezichtsexpressie heeft, maakt de momenten waarop hij dat wel toont extra krachtiger.

Goliath en Mob gaan ook allebei conflict het liefst uit de weg of willen het oplossen door zo

min mogelijk te hoeven vechten. Goliath wil geen onnodig bloedvergieten en heeft weinig vaardigheid in vechten. Mob is als de dood dat hij de controle over zijn krachten verliest en mensen pijn doet zonder dat hij dat zelf wil.

Mob is aan het begin van het verhaal heel onzeker. Hij heeft praktisch geen vrienden. Hij heeft wel een liefhebbende familie, maar met zijn broertje Ritsu heeft hij niet echt een connectie, mede doordat Ritsu een minderwaardigheidscomplex heeft ontwikkeld richting Mob. Maar gedurende de eerste aantal delen van het verhaal maakt Mob meer vrienden en zeker na de Mogami-Arc merk je dat hij echt zelfverzekerder is geworden en voor zichzelf



ONE, Mob Psycho 100, Volume 12, Hoofdstuk 89, p. 53 (2016)

opkomt. Mob heeft geleerd om zijn gevoelens duidelijk te verwoorden en over te brengen op anderen. Daarin ligt zijn ware kracht.

Mob wordt veel beïnvloed door zijn interacties met anderen, maar op hun beurt worden anderen ook beïnvloed door hun interacties met Mob. Zo is ieder personage dat werd geïntroduceerd als antagonist tegen het einde van de serie verandert in een goedaardige vriend of kennis van Mob. Zelfs Mogami geeft moedwillig zijn geestzijn op door toedoen van Mob.

Mob staat als personage dicht bij mijn hart, omdat hij, in mijn ogen, een heel aantal autistische kenmerken heeft. Hij heeft weinig expressie in zijn gezicht, wanneer hij wel emotie toont is dat als een uitbarsting van 100% die ene emotie, hij heeft moeite om ervoor te zorgen dat zijn eigen grenzen gerespecteerd worden (dit is deel van zijn groei in latere delen), hij heeft moeite met sociale signalen te lezen en vat bepaalde dingen soms anders op dan het was bedoeld, hij wordt makkelijk beetgenomen, hij kan soms per ongeluk bot uit de hoek komen, terwijl hij dat helemaal niet zo bedoelt en hij heeft moeite met het uiten van zijn emoties. Hij leert hier echter mee om te gaan en wordt steeds beter in zichzelf uitten en zijn vrienden helpen hem daarbij.

In dit gedeelte komt het door mijn persoonlijke omstandigheden dat Mobs karakterontwikkeling mij zo raakt, want ik heb zelf ook autisme. Het mooie aan Mob en wat mij erin raakt is dat hij groeit gedurende de serie en leert omgaan met zijn beperkingen en krachten.

Wat kan ik leren van andere stripmakers?

Naast Mob zijn er nog veel meer personages in de serie en het mooie aan hen is, is dat ze allemaal heel menselijk aanvoelen. Niemand is echt een plat karakter of een karikatuur. Iedereen heeft de potentie om ontwikkeling door te maken, om te veranderen. En dat staat in direct verband met de thematiek van Mob Psycho 100 zoals hierboven is beschreven. Het versterkt elkaar en ondersteunt elkaar en daardoor kan de boodschap beter overkomen.

WAT IS DE INVLOED VAN HET GEBRUIK VAN HUMOR?

Beide strips hebben een vrij droge vorm van humor. In Goliath zit de humor voornamelijk in licht-ongemakkelijke interacties tussen personages en in timing. Meestal is er niet meer dan één personage tegelijk aan het woord per panel. Het ene personage vraagt iets in het ene panel en het volgende panel geeft het andere personage pas antwoord. Hierdoor ontstaat er een pauze tussen interacties. Door zo'n pauze komt er extra nadruk te liggen op het panel erna, op het antwoord, op de punchline. Ook juist door afwisseling van pauzes, creëert Gauld een grappige situatie, door eerst de karakters in elk panel te laten praten, met vervolgens één panel rust, waarna de punchline volgt.

Door humor te gebruiken krijgt het verhaal van Goliath lucht. Humor staat in contrast met het lange, saaie wachten en de doem die Goliath (en de lezer) boven het hoofd hangt. Goliath wacht tot er een soldaat op hem af komt en hij gedwongen zal worden om te vechten.

Tom Gauld, Goliath, p. 50 (2012)

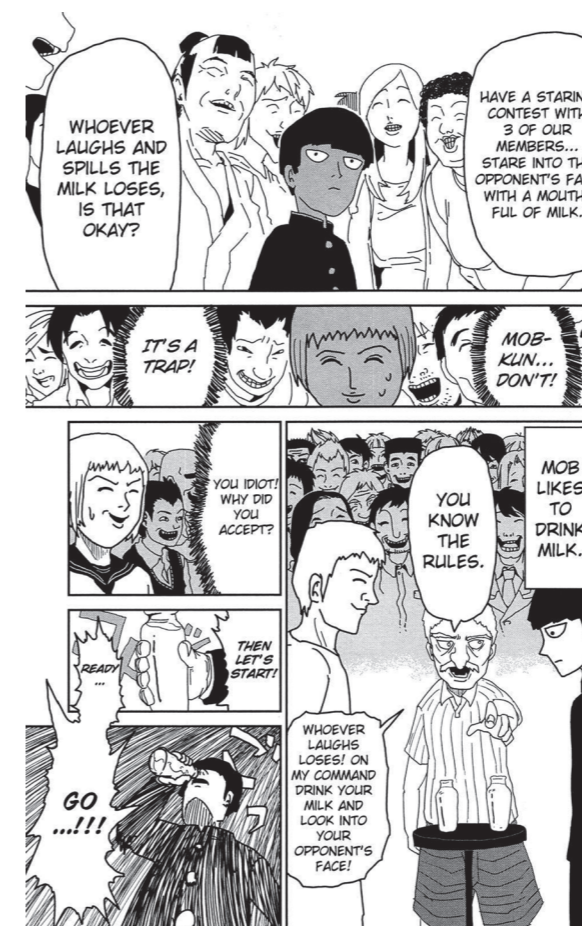


Als het verhaal alleen maar daaruit zou bestaan, zonder de grappige stukjes tussendoor, weet ik niet of ik het wel zou kunnen lezen. Dan zou de sfeer vooral heel drukkend zijn en dan zou het einde niet de impact hebben als het nu heeft. Juist doordat er humor tussendoor wordt gebruikt, kan je brein een beetje pauze nemen tussendoor, om zo het hele verhaal binnen te kunnen krijgen.

In Mob Psycho 100 zit ook veel humor, soms zelfs te midden van hele serieuze momenten. Het helpt opnieuw om het verhaal een beetje lucht te geven, maar het kan af en toe ook storend werken, zoals in het laatste hoofdstuk wanneer Reigen op het punt staat iets heel belangrijks aan Mob te vertellen, maar "even zijn neus moet snuiten", omdat hij

niet wil laten zien dat hij huilt. Gelukkig herpakt het verhaal zich snel en het voelt ook wel als iets dat het personage van Reigen zou doen, maar het past gewoon niet helemaal lekker op dat moment. Meestal echter, valt de humor van Mob Psycho 100 erg goed bij mij in de smaak. Wanneer ik iets grappig vind en ik oprecht moet lachen om bepaalde momenten in de serie, maakt het me blij en wil ik het verhaal graag verder lezen, omdat ik weet dat er meer van zulke momenten zullen komen.

Ook bij Mob Psycho 100 helpt de humor om de serieuze momenten sterker naar voren te laten



ONE, Mob Psycho 100, Volume 1, Hoofdstuk 7, p. 109 (2012)

komen. Als de sfeer een tijdje humoristisch en luchtig is, heeft het volgende stuk, als dat serieuzer is qua toon, meer impact vanwege het contrast met het humoristische gedeelte. In Mob Psycho 100 heeft een groot deel van de humor te maken met de verwachtingen van de lezer. Zo wordt Mob in hoofdstuk 7 uitgedaagd door Lord Dimple voor een wedstrijd waarbij de kandidaten een slok melk moeten nemen en vervolgens elkaar aan het lachen moeten zien te krijgen. Je verwacht dat Mob nee zou zeggen, want hij wil daar niet zijn, maar Mob kiest ervoor om wel mee te doen, met als verklaring van de verteller dat Mob van melk houdt.

Goliath gebruikt deze vorm van humor ook een paar keer, waaronder bij één van mijn favoriete scènes: de twee pagina's waarbij de kapitein zijn plan voorlegt aan de koning. Wanneer het is goedgekeurd en de kapitein weer door het kamp loopt, gaat hij zo van "yes!". Dat verwacht je niet bij het beeld dat je hebt van een kapitein die net een serieus oorlogsplan heeft voorgelegd aan de koning. Dat contrast met verwachtingen maakt dat het werkt als grap. Het maakt ook dat de het verhaal interactie aangaat met de lezer, omdat de maker inspeelt op wat hij verwacht dat de lezer zou verwachten.



Tom Gauld, Goliath, p. 11 (2012)

Wat kan ik leren van andere stripmakers?

HEEFT HET TE MAKEN MET BEPAALDE VERWACHTINGEN?

Zoals bij het stuk over humor al een beetje is uitgenoemd, speelt met name ONE veel met de verwachtingen van de lezer.

Mob Psycho 100 is een shōnen-manga, dat wil zeggen een Japanse stripserie met als doelgroep jongens tussen de acht en achttien.⁵

Bekende shōnen-series zijn Naruto, One Piece, Dragon Ball en Fullmetal Alchemist. Mob Psycho 100 past binnen de criteria van shōnen: het heeft

een jongen in de hoofdrol, er is veel actie en er wordt vaak geweld gebruikt.

ONE gaat echter vaak tegen de verwachtingen voor een shōnen-manga in. Zo is er in hoofdstuk 88 een gevecht tussen Mobs vrienden en een bijzonder krachtige esper (zo worden mensen genoemd met dezelfde bovennatuurlijke krachten als Mob). Zodra Mob ten tonele verschijnt wordt de indruk gewekt dat er een nog groter gevecht zal plaatsvinden, een show down tussen de slechterik en Mob. Maar in plaats daarvan komt Reigen (Mobs baas en mentor, zonder bovennatuurlijke

krachten krachten)

er rustig aanlopen en slaat de slechterik vol in zijn gezicht.

ONE speelt voortdurend met je verwachtingen in zijn verhaal. Hij doet steeds iets anders dan wat je denkt dat er zou gebeuren. Je verwacht een groot gevecht, krachten tegen krachten, maar dan komt het niet en maken de personages andere keuzes. Zo zijn tijdens Mobs gevecht tegen Dimple in hoofdstuk 97 Mobs krachten steeds sterker aan het groeien, maar in plaats van ze te richten op zijn tegenstander, kiest Mob ervoor om zijn krachten te ontladen de lucht in, omdat hij Dimple vertrouwt hem geen pijn te zullen doen.

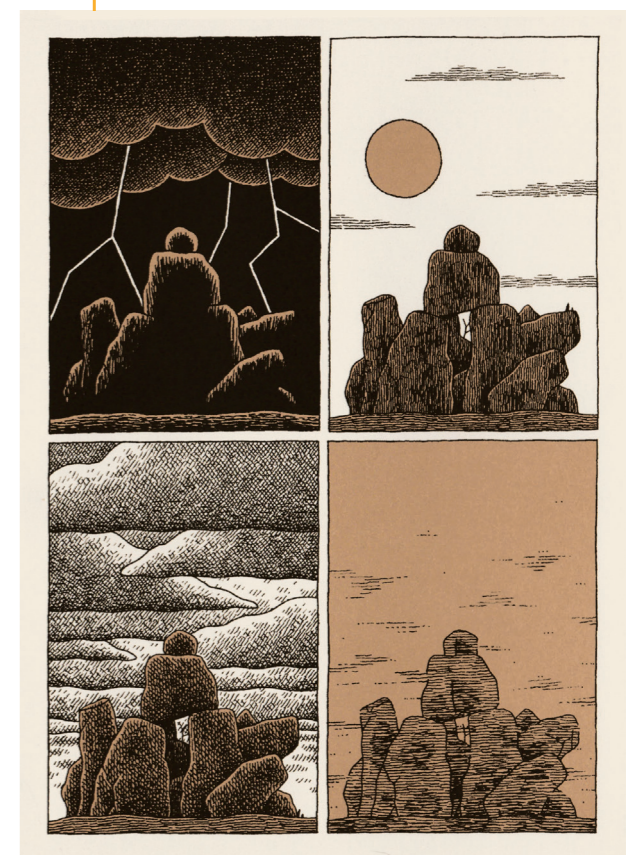
Ook in Goliath spelen je verwachtingen een rol, want zelfs als je het verhaal van David en Goliath kent, wens of verwacht je bijna dat Goliath in leven zal blijven aan het einde. Je leeft mee met Goliath en begrijpt zijn motivatie, je wil niet dat hij een slecht einde krijgt. Het einde is echter onontkoombaar en dit weet je vanaf het begin als je bekend bent met het bijbelverhaal, maar toch blijft het knagen, je hoopt op iets beters, ook al weet je dat het niet komt.

In de gevallen van een groot gevecht dat er aankomt of een onontkoombare dood, merk je als lezer dat de spanning oploopt. Gebeurtenissen die voorafgaan aan een grote confrontatie geven je bepaalde verwachtingen van hoe die confrontatie zal zijn. ONE speelt met je verwachtingen door de personages iets anders te laten kiezen dan je zou verwachten. Tom Gauld werkt in op je verwachtingen door jou als lezer iets anders te willen laten kiezen dan het personage overkomt. Dit soort momenten, waarop je verwachtingen op hun kop worden gezet, zijn de momenten die me bij blijven en die de meeste indruk op me maken.

DE ONDERLIGGENDE SFEER OF DE TOON VAN HET VERHAAL?

Het bepalen van de sfeer of toon van het verhaal vind ik moeilijk in woorden uit te drukken. Ik merk dat het verhaal bepaalde gevoelens bij me oproept, maar ik kan moeilijk omschrijven wat precies. Sommige gevoelens voel je, die spreek je niet uit.

Tom Gauld, Goliath, p. 67 (2012)



Als ik de sfeer van Goliath zou moeten omschrijven, is het vooral serieus, maar wordt het hier en daar luchtig gemaakt door het gebruik van droge humor. Er zitten net genoeg grappen op de juiste momenten, om te zorgen dat het niet vervelend wordt hoe verdrietig het verhaal eigenlijk is. Verder zijn woorden die in mijn hoofd opkomen bij Goliath kalmte, stilte, afwachting, eenzaamheid, droefenis en tragedie.

Bij Mob Psycho 100 is de sfeer nog moeilijker te bepalen, omdat het een veel langer verhaal is, dus de sfeer wisselt per gedeelte van het verhaal. Het ene moment is het luchtig en grappig, het andere moment is het spannend, pijnlijk en diepzinnig. Die afwisseling is ook wel fijn,



ONE, Mob Psycho 100, Volume 11, Hoofdstuk 88, p. 40-43 (2015)

⁵シーバ, Everything about Shounen (Shōnen [少年] Genre (2013)

Wat kan ik leren van andere stripmakers?

omdat dit een soort ritme in het verhaal brengt en, vanwege contrast, de verschillende momenten afzonderlijk van elkaar sterker maakt door ze achter elkaar te laten gebeuren.

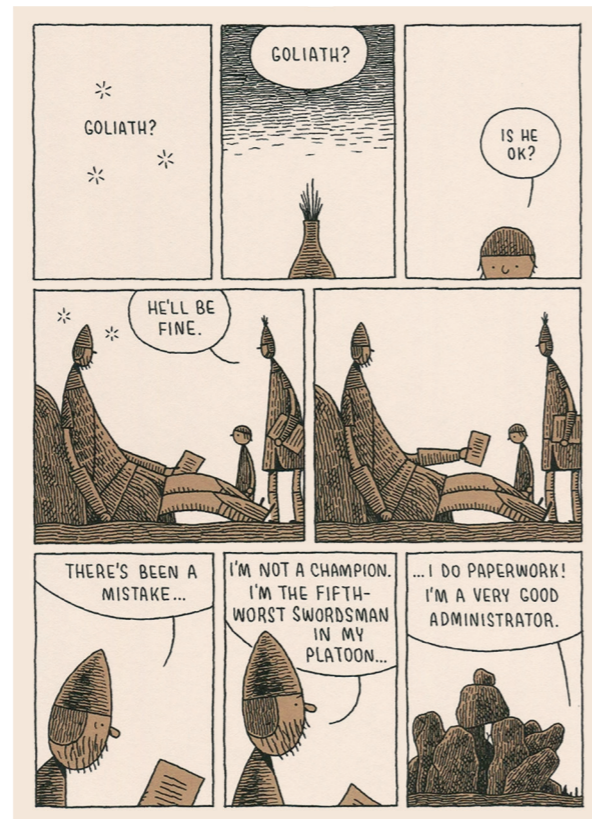
Alleen maar ellende of juist alleen maar grappen zou niet dezelfde impact kunnen hebben als deze verhalen nu hebben, juist door de mix van beide eigenschappen.

VANUIT WIE WORDT HET VERTELD?

Het klassieke verhaal van David en Goliath wordt altijd verteld vanuit David, vanuit de kant van de Israëlieten, de kant van de winnaars. En zoals met veel verhalen, is de kant van de winnaars niet altijd het volledige verhaal. In dit boek wordt het perspectief omgedraaid en krijgen we het verhaal te zien vanuit de tegenpartij, de Filistijnen. In plaats van David wordt Goliath de hoofdpersoon en leren we hem kennen en zien hoe hij is als persoon. Hierdoor krijgt het verhaal een andere lading, je gaat er op een andere manier naar kijken. Het geeft de Filistijn meer diepgang en laat een andere kant van het conflict zien, het maakt het conflict persoonlijk. Het maakt het personage van Goliath een stuk menselijker en het laat je met hem meevoelen en aan zijn kant staan ook al weet je hoe het verhaal zal eindigen.

Bij Mob Psycho 100 ontstaat er een spanning door de wisselwerking tussen wat wij als lezer weten versus wat de hoofdpersoon weet. Zo weten wij als lezers vanaf het begin dat Reigen

geen krachten heeft. Hij vraagt immers Mob elke keer als er een daadwerkelijke geest moet worden uitgeroeid. Mob heeft echter heel veel respect voor Reigen en gelooft met heel zijn hart dat Reigen hem kan helpen en hem begrijpt. Dit geeft dat je als lezer in spanning zit over wanneer Mob erachter zal komen dat Reigen tegen hem liegt. Er is een moment waarop Reigen bang is dat Mob hem doorheeft, maar uit Mobs antwoord blijkt dat hij Reigen nog steeds gelooft. Pas in het laatste hoofdstuk vertelt hij Mob dat hij zelf geen krachten heeft en dat hij zich schaamt voor die leugenachtige kant van hemzelf. Pas hierdoor komt Mob, die op dat moment volledig de macht over zijn krachten is kwijtgeraakt, weer tot bedaren.



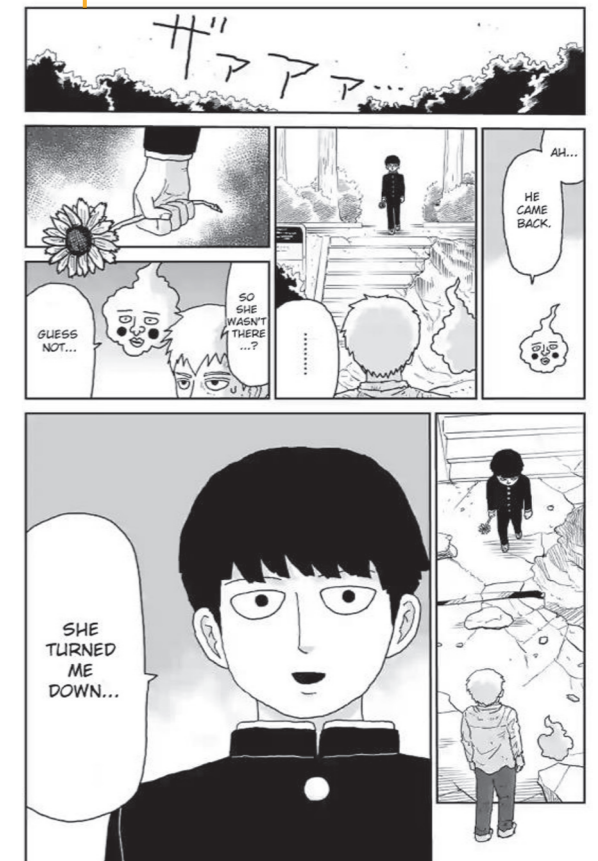
Tom Gauld, Goliath, p. 36 (2012)

HOE WORDT HET VERTELD?

Het plot, de manier waarop het verhaal aan ons als lezer gepresenteerd wordt, de structuur waarin het is gegoten, kan misschien invloed hebben op of we door het verhaal geraakt worden of niet. De structuur is deel van de vorm van een verhaal. Soms wordt bepaalde informatie nog niet aan de lezer verteld, maar wordt dit pas op een later moment duidelijk gemaakt. Een mooi voorbeeld hiervan zijn de laatste paar pagina's van hoofdstuk 100 van Mob Psycho 100. Hierin zien we net Mob terugkomen uit het park, waar hij zojuist Tsubomi, het meisje waar hij verliefd op is, zijn gevoelens heeft verteld. De lezer bleef bij Reigen en Dimple hangen en weet dus niet wat Tsubomi's antwoord was. Pas wanneer Mob terug is bij Reigen vertelt hij wat ze heeft gezegd. Doordat je als lezer nog niet weet wat er is gebeurd, ontstaat er spanning, omdat de hoofdpersoon iets weet wat wij nog niet weten. Door die spanning kan het moment waarop de informatie wel gegeven wordt, meer indruk op je maken.

Ook kan de manier waarop een verhaal afloopt, de abruptheid of geleidelijkheid ervan, invloed hebben op hoeveel impact het verhaal op je achterlaat. Zo eindigt Goliath, welke een drie-akte-structuur aanhoudt, midden op het tweede plotpunt, terwijl verhalen meestal daarna nog een hele akte hebben om het verhaal af te ronden. Deze abruptheid versterkt de bruutheid van de moord op Goliath en daarmee versterkt het de tragiek van het verhaal.

ONE, Mob Psycho 100, Volume 16, Hoofdstuk 100, p. 210 (2018)



WAT IS DE ROL VAN DE CLIMAX VAN HET VERHAAL?

De climax van het verhaal is het moment waarop alles samenkomt voor de hoofdpersoon, waarop alle elementen met elkaar verbonden worden. Het is het moment waar het volledige verhaal naartoe aan het opbouwen is. Alles wat tot nu toe in het verhaal is geïntroduceerd is nodig om de climax van het verhaal te kunnen bereiken. De climax is over het algemeen het meest memorabele moment van een verhaal. In de climax komt de boodschap van het verhaal vaak het sterkst naar voren.

Wat kan ik leren van andere stripmakers?

ONE, Mob Psycho 100,
Volume 16, Hoofdstuk 100, p. 203 (2018)

Ik heb het bij het vorige stuk al een beetje over het einde van Goliath gehad, bij Goliath is het einde toevallig ook de climax. De hele tweede akte zit je als lezer samen met Goliath te wachten op het moment dat David eraan zal komen om Goliath te verslaan. Dit bouwt spanning op. Op de climax verwacht je dat al die spanning vrijkomt, maar in het geval van Goliath voelt het alsof de tijd stilstaat wanneer Davids steen door de lucht vliegt. Hierdoor heeft het impact. Het is net zoals wanneer je valt, alles even in slow-motion lijkt te gaan; dat je even volledig stilstaat bij het moment.

De climax van Mob Psycho 100 heeft denk ik wel de meeste indruk op mij gemaakt van elk hoofdstuk in de manga. Het is het moment waar al Mobs karakterontwikkeling naartoe heeft geleid. Hij heeft aan zichzelf gewerkt, hij heeft vrienden gemaakt, hij weet wat hij wil en kan zijn gevoelens en gedachten naar andere mensen toe duidelijk verwoorden. Wat hij daarbij over het hoofd heeft gezien, zijn zijn krachten. Hij heeft ze aan de kant geduwd en weg willen stoppen. Tijdens de climax is hij, juist daardoor, de controle over zichzelf en zijn krachten volledig kwijt. Hij had overal aan gewerkt, maar aan dat stuk van zichzelf niet, dat kon hij nog niet. Tijdens de climax wordt de precieze rol van Mobs krachten duidelijk en wat voor impact het heeft dat Mob door zijn trauma zijn emoties op is gaan kroppen. Mob leert tijdens de climax dat het oké is om die kant van zichzelf te leren accepteren. Het gaat om zelfacceptatie. Dat is iets waar ik zelf ook veel moeite mee heb en zoals Reigen zegt tegen Mob, ben ik niet de enige.



Deze boodschap raakt mij heel erg en komt in de climax het duidelijkst naar voren.

Beide strips nemen ook goed de tijd om te vertellen wat ze willen vertellen. Het voelt niet alsof het verhaal gerusht wordt, dat het per se binnen een aantal pagina's afgelopen zou moeten zijn. Ieder onderdeel van de climax/het einde krijgt precies de tijd dat het nodig heeft om indruk op je te kunnen maken in beide strips. Zo krijg je als lezer ook de tijd om de gebeurtenissen goed in je op te kunnen nemen. Op die manier komt het verhaal nog beter binnen en kan het je nog sterker raken.



Conclusie

Ik heb dit onderzoek gedaan, omdat ik wilde leren van de strips die mij hebben geraakt. Ik wil zelf ook graag bij anderen kunnen bereiken wat Goliath en Mob Psycho 100 in mij teweeg hebben gebracht. Deze twee strips betekenen heel veel voor me en ik bewonder hun makers enorm. Ik vind het prettig dat ik door deze strips geraakt ben en ik zou willen dat mensen zich mijn strips ook zullen blijven herinneren. Ik wil indruk op ze maken en een impact achter laten met de verhalen die ik zal schrijven en tekenen.

Geraakt worden geeft een fijn gevoel, alsof mijn leven is verrijkt door dit verhaal te hebben gelezen. Dat je in je gevoel bevestigd wordt dat het de moeite waard was om dit verhaal een kans te geven. Strips die dat bij mij doen, geven me vaak meer energie terug dan die ik erin hoef te stoppen tijdens het lezen.

Soms kunnen strips onduidelijk zijn en begrijp ik niet wat er wordt verteld. Soms heb ik gewoon niet zoveel met een strip en kan het op die manier niet bij me binnenkomen. Maar af en toe weet een stripverhaal alle juiste snaren te bespelen en komt het zo hard binnen dat het nooit meer weg gaat. Het heeft ervoor gezorgd dat ik er een blijvende verbinding mee heb gelegd.

Waar dit verhaal technisch precies mee te maken heeft heb ik onderzocht en dit zijn de resultaten. Het is belangrijk om je thematiek overal in door te laten voelen, elke keus die je in het maken van een verhaal maakt, zou de thematiek moeten

versterken. Ook is het belangrijk om personages met diepgang te hebben, personages die leven en menselijk aanvoelen. Dit maakt hen herkenbaar. Het gebruik van (droge) humor zorgt voor luchtigheid in het verhaal en maakt dat het niet veel energie kost om het te lezen. Het kan ook helpen om de lezer het verhaal van een andere kant laten bekijken. Dit kan door ook informatie te geven vanuit andere personages om daarmee spanning te creëren met wat de lezer weet en wat de hoofdpersoon weet. Spelen met verwachtingen zorgt dat die momenten je bijblijven. De afwisseling van sfeer en toon geeft het verhaal lucht waardoor het behapbaar is om te lezen en kan ervoor zorgen dat de sfeer voor elk afzonderlijk verhaaldeelte wordt versterkt. In de climax komt ieder element van het verhaal en de ontwikkeling van de hoofdpersoon en andere personages samen. In de climax zit de kern van je hele verhaal. Je mag de tijd nemen om die kern goed tot zijn recht te laten komen.

Tijdens dit onderzoek heb ik echter ook gemerkt dat mijn eigen persoonlijke omstandigheden waarschijnlijk toch hebben meegespeeld in het feit dat juist deze strips mij hebben geraakt. Misschien is het niet onontkoombaar dat geraakt worden te maken kan hebben met persoonlijke omstandigheden. Je ervaart alles immers door je eigen lens en die verschilt van ieder ander persoon, want iedereen is uniek.

Ik kan niet weten hoe het leven is van ieder mens op aarde, maar sommige gevoelens zijn universeel, zoals de liefde die we voor elkaar

kunnen voelen, pijn en verdriet wanneer er iets vreselijks gebeurt, een gevoel van onmacht wanneer je de controle verliest. Wanneer ik die gevoelens in een strip kan stoppen en dat met alle andere elementen die een strip maken, kan verbinden met een vleugje humor voor de afwisseling en luchtigheid, dan zou ik een strip kunnen maken die mij zou raken en mogelijk ook anderen. Dat is alles wat ik wil als maker.



Bronnenlijst

INLEIDING

FOX9 KMSP-TV. (2020, 27 mei) *Timeline: Death of George Floyd, reactions and protests*. Geraadpleegd op 16 september 2020 via <https://www.fox9.com/news/timeline-death-of-george-floyd-reactions-and-protests>.

GENOEMDE STRIPVERHALEN

Peeters, Sam. (2017). *Iedereen op Claudia*. Amsterdam, Nederland: Scratch.

Evens, Brecht. (2018). *Het Amusement*. Heverlee, België: Oogachtend. Voorbeelden te zien op <http://www.brecht-evens.com/thecityofbelgium> geraadpleegd op 20 september 2020.

Gauld, Tom. (2012). *Goliath*. Montréal, Canada: Drawn & Quarterly.

ONE. (2012-2017). *Mob Psycho 100*. Tokyo, Japan: Shogakukan (origineel) / Milwaukie, Verenigde Staten: Dark Horse Comics (Engelse vertaling). Geraadpleegd in september 2020 via <https://mangarawr.com/manga/mob-psycho-100> (hoofdstuk 1-99.7 en 99.9-100), <https://mobpsycho-manga.com/manga/mob-psycho-100-tome-15-chapter-99-8/> (hoofdstuk 99.8) <https://ww3.readopm.com/chapter/mob-psycho-100-chapter-101-1/> (hoofdstuk 101).

HET SUBLIEME

Burke, Edmund. (1757). *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. Vol. XXIV, Part 2. *The Harvard Classics*. Part I, hoofdstuk 7. New York: P.F. Collier & Son, 1909-1; Bartleby.com, 5 april 2001. Geraadpleegd op 15 september 2020, via www.bartleby.com/24/2/.

De Mul, Elize. (2014, 1 oktober). *Hoorcollege filosofie Blok 1: 1750-1850 / Les 5: Hoe wordt er over esthetica gedacht [PowerPoint]* (niet publiekelijk toegankelijk)

Mohler, Corey. (2014, 3 maart). *The Wrath of the Sea*. *Existential Comics*. Geraadpleegd op 18 april 2020, van <http://existentialcomics.com/comic/18>

AANVULLENDE INFORMATIE OVER MOB PSYCHO 100

Mob Psycho 100 Wiki. (Onbekend). *Story Arcs*. Geraadpleegd op 18 september 2020 via https://mob-psycho-100.fandom.com/wiki/Story_Arcs.

シーバ。 (2013, 14 maart). *Everything about Shounen (Shonen [少年]) Genre*. Jappling University. Geraadpleegd op 21 september 2020 via <https://web.archive.org/web/20140408220111/http://www.jappling.com/culture/articles/anime-manga/155/shounen-genre>

Mustdang. (2019, 19 augustus). *I will never, ever, ever get tired of ONE turning shōnen expectations on their heads. I love the way the [Tumblr]*. Geraadpleegd op 20 september 2020 via <https://mustdang-100.tumblr.com/post/164368084056/i-will-never-ever-ever-get-tired-of-one-turning>.

Shogakukan. (2012-2018). *モブサイコ100 (Mob Psycho 100)*. Geraadpleegd op 9 oktober 2020 via <https://www.shogakukan.co.jp/books/volume/29840>

AFBEELDINGEN

Evens, Brecht. (2018). *Het Amusement*. Geraadpleegd op 7 oktober 2020 van <http://www.brecht-evens.com/thecityofbelgium/2016/1/21/wqig1q9qvtmsco58vljli8zt6syf63>

ONE. (2012-2017). *Mob Psycho 100*. Read One Punch Man Manga Online. Geraadpleegd op 20 september 2020 via <https://ww3.readopm.com/manga/mob-psycho-100/> en <https://www.milkcanaanime.com/2015/04/no-its-not-gangster-story-mob-psycho.html>

Gauld, Tom. (2012). *Goliath*. Geraadpleegd op 7 oktober 2020 van <https://www.heartagency.com/projects/goliath/>

