



Het verloren galjoen
door Johan Vandeveldel en Martin Muster (ill)
(door Anne-Marie Tassier)

OVER DE SCHRIJVER

Johan Vandeveldel (1973) ken je misschien van de reeks *Elfenblauw*.

Op school was hij een dromer en aan rekenen had hij een bloedhekel maar voor zijn opstellen kreeg hij altijd complimentjes. Hij volgde de opleiding Audiovisuele kunsten aan het RITS. Dat is een filmschool en daar hoort hij voor het eerst over het vak scenarist, een combinatie van schrijven en films maken. Perfect, want dat ligt hem wel. Hij werkte mee aan de strips van Windkracht 10 en zat in het creatieve team van Flikken.

Verhalen bedenken voor televisie en film betekent wel dat je altijd tegen de klok moet werken en Johan diept zijn ideeën en personages liever wat meer uit. Dus schakelt hij over op jeugdboeken en met succes, zijn eerste boek *De Tijdspoort*, wordt al meteen bekroond door de Limburgse Kinder- en Jeugdjury. Sindsdien valt hij geregeld in de prijzen met zijn boeken, ook bij de KJV!

1. HET VERHAAL

In Armorië is het leven niet gemakkelijk, zeker als je over magische krachten beschikt, want dat is strikt verboden! Het meisje Liss groeit op in een streng weeshuis in de havenstad Duinhaven, ze is een heks. Als een jonge drenkeling naar het weeshuis gebracht wordt, ontfermt zij zich over hem. De jongen heeft geen naam en kan zich niets herinneren maar komt waarschijnlijk uit Vernalië, het land waar heksen wonen. De Armoriërs denken dat hij een geheim kent dat niet in hun handen mag vallen en dat daarom een vergeetvloek over hem is uitgesproken.

Liss kan tot hem doordringen en geeft hem de naam Alexander. Door haar vindingrijkheid en haar magie kunnen ze ontsnappen via de schoorsteen.

Ze willen naar Vernalia, het land dat Armorië al twintig jaar lang probeert te veroveren. Onderweg vallen ze in de handen van een bende piraten. Eén van hen, Harcon, zal hen helpen om in het stadje Markendam te komen vanwaar ze dan misschien kunnen oversteken naar Vernalia. Harcon heeft de jongen uit Vernalia al eens ontmoet en weet dat hij eigenlijk Valdemar heet en meevoer op het verdwenen galjoen Zilverzeil. Onderweg maken ze allerlei avonturen mee en komen ze de vreemdste wezens tegen, zoals de moerasdwalers. Met schipper Job varen ze door naar Merland. Valdemar begint zich te herinneren dat er een bijzondere kist aan boord van de Zilverzeil was die, wie ze opent wordt vernietigd. Harcon kan hem overhalen om alles wat hij weet op papier te zetten. Daarmee willen ze Job betalen, in de hoop dat ze dan met rust gelaten worden. In Merland belanden ze midden in een aanval van Vernalische schepen. Die willen het galjoen Zilverzeil, dat in de haven ligt, vernielen mét haar geheimzinnige lading. Valdemar kijkt vol ontzetting toe hoe zijn landgenoten in de pan gehakt worden. Hij herinnert zich nu dat hij geen zee cadet maar een druïde is, die mensen verzorgt. Harcon lacht hem uit. Hij wil de magische kist openen maar Armoreense soldaten zijn hem voor. De beveiliging van de kist werkt goed, ze overleven het niet. Alleen magie kan de kist openen en dus probeert Liss het; in de kist zit een ei waaruit een wonderlijk diertje komt. Het is een memolynx die gedachten kan lezen. Uiterst zeldzaam en kostbaar. Na alweer enkele hachelijke achtervolgingen waarbij ze Harcon kwijtspelen komen ze bij de herberg van Rodius Zonderland en zijn dochter Yandra terecht. Zij zullen hen helpen te ontsnappen uit de stad.

De omslag en de kaart

- Wat vind je van de omslag? Beschrijf wat je ziet. (Wrakken van oude zeilschepen, een scheve toren enz. Het is donker, drie figuren doemen op.)
- Wat voor boek zou dit zijn? Heb je zin om meteen te beginnen?

- Kijk nu naar de kaart op pagina 5. Wat denk je als je deze kaart bestudeert? Vind je kaarten boeiend? Ga je ze uitpluizen? Ben je tijdens het lezen af en toe terug gegaan om te kijken waar de personages zich bevinden? Om hun route te volgen?

Tijd

- Kunnen de juryleden er een tijdsperiode op plakken?
 - Aanwijzingen: koetsen, paarden, houten huizen, degens en sabels, zeilschepen, geen badkamer maar een tobbe om in te baden, lantaarns en kaarsen...
 - Ook de kaart voorin het boek lijkt oud.
 - En omdat een galjoen pas eind 16e eeuw voorkomt zou je dit verhaal ergens in 1700 kunnen situeren. (zie bijlage "Scheepstermen").

Stijl en perspectief

Dit is een avontuurlijk fantasy verhaal.

- Kun je fantasy elementen noemen? (hekserij, onbestaande landen, fabeldieren enz.)

Het is ook een spannend reisverhaal, je volgt de hoofdpersonen op hun tocht van Duinhaven naar Merland.

Het wordt verteld door de alleswetende schrijver die verwoordt wat de helden meemaken maar ook wat ze denken en voelen. Die ook duiding geeft en vraagtekens invult.

Bijvoorbeeld:

- "De jongen leek zich nu ook te realiseren dat Lissandra gelijk had." p.58
- "Een lege plek op de paal waar roestige spijkers uitstaken, deed vermoeden dat daar nog een bord had gehangen." P.71
- "Hij keek van Harcon naar de twee kinderen en realiseerde zich nu ook wat hier aan het gebeuren was." p.96

Hij gebruikt veel uitgesponnen beschrijvingen waardoor je de situatie voor je ziet en mee beleeft.

Alles wordt nauwkeurig en beeldend beschreven; lees bijvoorbeeld hardop het begin op pagina 2:

"Duinhaven was gehuld in een dichte druilerige mist..." enz. De schrijver gebruikt veel bijvoeglijke naamwoorden.

- Hoe vind je dat? Zie je het allemaal voor je? Voel je de kilte en de onheilspellende sfeer? Wil je snel verder lezen?

Nog een voorbeeld van een nauwkeurige beschrijving op pagina 58: "Lissandra trok zich op aan de ketting die diende om de ketels boven het vuur op te hangen en zette zich met gespreide armen en benen schrap in de schoorsteen, haar voeten steunend op de eerste schotten. Ze zette haar rechtervoet op het volgende schot, liet haar linker volgen en zo kon ze steeds verder omhoog klimmen."

Je ziet het zo voor je, haast filmisch. Maar het kan natuurlijk ook korter zonder details, dan klautert ze gezwind naar boven.

- Kun je nog voorbeelden geven van zulke beschrijvingen? (p.77 de scheepswrakken of p.102 de Brakbossen)

Personages

Lissandra, 12 jaar, wordt Liss genoemd. Toen ze klein was hebben haar ouders haar willen verdrinken omdat ze ontdekten dat hun kind een heks was. Ze is moedig, eigenwijs en slim. Ze heeft magische krachten: wie haar kwaad wil doen voelt zelf de pijn of sterft zelf, zoals haar ouders die haar wilden verdrinken. Ze kan zich onzichtbaar maken als ze in gevaar is en licht maken met haar wijsvinger.

Valdemar van Eyckenburg, 13 jaar, Valeriaanse prins, hij is een jonge druïde. Hij was een zee cadet op het verdwenen galjoen Zilverzeil en heeft zelf de vergeetvloek uitgesproken toen hij dacht dat hij zou verdrinken. Valdemar is voorzigtiger dan Liss, maar ook moedig en hij heeft geleerd te vechten. Je kan merken dat hij goed opgevoed is. (p. 120)

Soms maakt hij flauwe grapjes. (p. 182: "... het recept voor een omelet.")

Harcon, een jonge woudloper uit Eeuwigwoud die de wijde wereld wil zien, zegt hij... Hij heeft een grijze vlecht en kleurige tatoos op zijn wangen. Hij heeft zich bij de piraten aangesloten en moet voor hen spioneren. Hij helpt de kinderen te ontsnappen maar doodt daarbij de piratenhoofdman. Zo moet hij ook op de vlucht. Hij heeft overal vrienden en dat is handig. Is hij een leugenaar? Een dief? Een verrader? Een bondgenoot?

De figuur van Harcon

Over het algemeen hebben de personages een duidelijk afgerond karakter. Ze worden qua uiterlijk ook altijd uitgebreid beschreven. Ze veranderen niet.

- o De directrice van het weeshuis is een kille, meedogenloze vrouw met een gezicht als cement. p.9
- o De piratenkapitein is groot en dik en stinkt. p.81.
- o Rodius Zonderland is een rustige vriendelijke man met rood haar en een kroezelig baardje. p.194

Maar Harcon blijft een onduidelijke figuur en geleidelijk aan heb je door dat hij misschien niet te vertrouwen is. Hij is wel heel erg geïnteresseerd in Valdemar en het geheim van de Zilverzeil! Je krijgt soms kleine aanwijzingen:

- o "Waarom vraag je dat? Kwam Lissandra tussen: ben je nog steeds aan het spioneren?" p.90
 - o "Ik ben niet geïnteresseerd in *dit* geld." p.123
 - o De droom van Liss en de vragen van Harcon "Niks verraden!" riep Lissandra. "Verklap nooit wat aan een volwassene! Je kunt ze niet vertrouwen!" p. 134
- Hoe evolueert het karakter van Harcon doorheen het boek? Je weet eigenlijk nooit wat je aan hem hebt.
- o Hij helpt de kinderen maar hij probeert ook achter het geheim te komen en hij liegt dat hij niet kan lezen.
 - o Hij is sympathiek en weet heel veel maar doet ook verdacht.
 - o Op het eind verdwijnt hij spoorloos.
 - o Valdemar is bezorgd en wil op hem wachten: "... dankzij hem zijn we nog in leven en hebben we de memolynx gevonden."
 - o Maar Liss vindt dat Harcon "oud genoeg is om zijn eigen boontjes te doppen."
- Wat denk jij? Komt hij terug in deel 2?

2. VERWERKING

Armorië en Vernalia

Beschrijf de twee landen. De juryleden kunnen bijvoorbeeld de tekst van schipper Job op p.131 hardop voorlezen.

- Waar zou jij willen wonen?

In Vernalia is de tijd blijven stilstaan, de mensen houden zich bezig met kruiden en magie, niet met geld verdienen. Maar ze willen niet dat de memolynx in de handen van de Armoniërs valt!

Armorië is een land dat is meegegaan met de tijd, ze hebben mooie huizen en werken hard. De politie en het leger zijn overal en hekserij is ten strengste verboden.

Heb je zelf al eens een land verzonnen?

Als je dit boek leest, krijg je het idee dat de schrijver veel plezier beleefde bij het verzinnen van twee denkbeeldige landen. Het is ook een heel leuke bezigheid! Mijn broer en ik hadden vroeger ieder een eigen koninkrijk Iramië en Cramovië (we hadden onze namen omgedraaid: Marie en Marc). We tekenden landkaarten met de steden, rivieren en havens en ik geloof dat er zelfs een vulkaan was.

Voor dit boek heeft de schrijver ook een hele nieuwe wereld bedacht. Ken je nog meer zulke boeken? Een oud voorbeeld is *De Hobbit* en de trilogie *In de ban van de ring* van J.R.R.Tolkien. Ook *De Hongerspelen* en *De Grijsze Jager* spelen zich af in fantasie landen.

Fantasieverhalen schrijven heeft zo zijn voordelen want je kunt je verbeelding de vrije loop geven: alles kan! Laat de juryleden brainstormen over hun eigen fictieve land.

Een open einde

De ondertitel is Kronieken van amber en staal.

- Wordt dat uitgelegd? Nee!
- Kun je iets bedenken wat die ondertitel betekent? Misschien is amber (barnsteen, waaraan magische krachten toegezegd worden) het symbool voor Vernalia en staat staal voor de zwaarden van Armorië?

Het hele boek werkt wel toe naar deel 2: *De heksen van Vernalia*, dus er zijn nog veel losse eindjes. Zoals:

- o Liss moet op Vernalia Ortwyn van Uylenslag opzoeken. (p.133)
- o Waar is Harcon gebleven?
- o Waarom is de memolynx zo belangrijk?
- Wat vind jij ervan dat je deel 2 moet lezen om te weten hoe het afloopt? Komt er misschien nog een deel 3!?
- Welke juryleden houden van series en wie wil liever een afgerond verhaal. Geef de voor- en nadelen van ieder genre.

Juryleden kunnen online op de KJV-boeken reageren.

Ga naar www.kjv.be, klik op 'Welke boeken moet ik lezen' en dan op de groep en het boek in kwestie.