



* Detective verhaal maken *

Inleiding

In dit themakamp doen we allerlei activiteiten rond het detectiveverhaal en alles wat daarbij hoort. We zullen een aantal termen bespreken, aan sporenonderzoek doen en uiteindelijk zelf een misdaad bedenken om die vervolgens (kort) te verfilmen.

Dag 1

Benodigdheden

- Documenten (storyboard, beschrijving set, We maken een film – werkwijze)
- Foto's 1 – 10
- Lange lessenaar met driehoekjes met daarop cijfer 1 – 10 (zoals op plaats delict)
- Filmpje <https://schooltv.nl/video/technische-recherche-sporenonderzoek/>

Verloop activiteit

Voorbereiding

Leg de tien foto's op een lange lessenaar met daarop genummerde driehoekjes, net zoals op een plaats delict wordt gedaan. Nummer 1 bij de eerste foto, nummer 2 bij de tweede foto, enzoverder.

Inleiding

Een detectiveverhaal kennen jullie waarschijnlijk allemaal. Er zijn vaak detectivefilms te zien op de televisie, of detectiveseries zoals “Midsomer Murders”, “The Bridge”, ... Vraag aan de deelnemers om zelf ook een aantal voorbeelden te geven van detectivefilms of -series.

Vraag aan de deelnemers hoe ze een detectiveverhaal zouden omschrijven en welke typische kenmerken zijn. Een detectiveverhaal is een verhaal waarin de detective een misdaad oplost. Een detectiveverhaal kent een aantal typische kenmerken, die we kort zullen bespreken:

De **misdaad** = het delict (delict = strafbaar feit). Er is een delict gepleegd en het is onduidelijk hoe het heeft plaatsgevonden en wie de dader is. Een delict kan een moord, een overval, een inbraak, een ontvoering, ... zijn.

Plaats delict = de plaats waar het misdrijf werd gepleegd, maar ook alle andere plekken waar sporen van de misdaad aanwezig (kunnen) zijn. Denk bijvoorbeeld aan de plaats waar de vluchtauto van de overvallers is achtergelaten. De plaats delict wordt doorgaans, zo snel mogelijk nadat het delict heeft plaatsgevonden, met lint gemarkeerd om te voorkomen dat het wordt betreden door nieuwsgierigen en er sporen worden gewist. In sommige gevallen wordt een tent opgezet. Dit kan bijvoorbeeld gedaan worden om te voorkomen dat journalisten en andere belangstellenden de plaats delict kunnen bekijken en fotograferen, of om sporen te beschermen tegen weersomstandigheden.

Forensisch onderzoek of sporenonderzoek = onderzoek dat helpt bij het opsporen van daders of de oorzaken van (mogelijke) misdrijven op basis van wetenschappelijk bewijsvoering. Een eenvoudig voorbeeld van forensisch onderzoek is de bepaling van de verstreken tijd tussen het overlijden en het ontdekken van het lichaam.

Aan de slag

De eerste activiteit gaat van start met de verdeling van groepjes. Laat de kinderen zich verdelen in groepjes van vijf en een groepsnaam bedenken. Per groepje krijgen ze een aantal foto's die te maken hebben met het sporenonderzoek. Laat hen de sporen rangschikken naar relevantie. Stel hen de vraag: “Met welke sporen kan je het meest informatie verkrijgen over de dader?”. Laat hen ruimschoots nadenken en overleggen. Eenmaal het groepje het erover eens is, leggen ze de sporen in volgorde van relevantie vooraan bij de cijfertjes 1 (meest relevante spoort) tot 10 (minst relevante spoor). Zorg ervoor dat ze hun groepsnaam noteren achteraan op de foto's.

Wanneer alle groepen de foto's bij de cijfertjes hebben geplaatst, overloop je de verschillende foto's van cijfer 1 tot en met 10 per groep. Vraag input van de kinderen: is het correct wat (groepsnaam) heeft gedaan? Vul zelf aan waar nodig.

Let op, er is geen correcte volgorde. Sommige sporen zijn minder belangrijk dan andere. Het is vooral belangrijk dat de kinderen met elkaar in discussie gaan, overleggen, nadenken, ...

De foto's zijn te vinden in bijlage. Hieronder zijn enkele argumenten omschreven per foto.

Foto 1 – haar: Haar is een belangrijk spoor aangezien men hieruit DNA kan isoleren en de verdachte kan identificeren. Let op, want het haar kan ook van het slachtoffer zijn.

Foto 2 – kauwgum: Kauwgum bevat speeksel en kan dus DNA bevatten van de verdachte. Ook hier geldt dat de kauwgum ook van het slachtoffer kan zijn.

Foto 3 – glas met wijn en fles: Het glas wijn kan speeksel bevatten of huidcellen, lipstick (aan de rand van het glas) van de verdachte, met andere woorden DNA. Opnieuw, dit kan ook van het slachtoffer zijn.

Foto 4 – kledij: De kans is groot dat de kledij huidcellen bevat van de verdachte. De kledij kan afkomstig zijn van het slachtoffer, maar door aanraking van de verdachte zullen er hoogs waarschijnlijk huidcellen achtergebleven zijn op de kledij, met andere woorden DNA.

Foto 5 – gecrashte auto: De auto kan een heel belangrijk bewijsstuk zijn. Hier zullen zeker DNA-sporen en vingerafdrukken te vinden zijn van het slachtoffer en/of de dader. Afhankelijk van de oorzaak van het ongeval en wie aanwezig was in de auto natuurlijk. Ook de papieren (indien nog aanwezig) in de auto kunnen aangeven wie de eigenaar is van de auto.

Foto 6 – klink met bloedsporen: Dit is heel belangrijk. Het bloed zal van het slachtoffer zijn, maar de kans is groot dat er vingerafdrukken (en eventueel ook huidcellen) van de dader te vinden zijn.

Foto 7 – bloed: Bloed van het slachtoffer zorgt voor DNA.

Foto 8 - kogel: De kogel is een spoor, maar iets minder dan alle andere sporen waarmee de dader kan worden geïdentificeerd. De kogel kan leiden naar een geweer en eventueel bevestigen dat een verdachte ook daadwerkelijk de dader is.

Foto 9 – GSM: Een GSM vormt ook een belangrijk spoor. Indien van het slachtoffer kan nagegaan worden met wie hij/zij het laatst heeft gebeld en wie dus de mogelijke dader is of wie meer info heeft over wat er is gebeurd, wanneer het slachtoffer het laatst werd gehoord,... Indien de GSM van de dader is, kan zijn/haar netwerk (contactpersonen, laatste oproepen,...) worden achterhaald en kan men hem/haar opsporen.

Foto 10 – sporen van autobanden: Bandensporen zijn eveneens belangrijk, maar geven minder informatie dan de voorgaande sporen. Zo kan achterhaald worden met welke auto werd gereden, kan men aan de hand van op de banden aanwezig materiaal (blaadjes, aarde, ...) achterhalen vanwaar de auto afkomstig is enzoverder. Houd er wel steeds rekening mee dat alle sporen ook afkomstig kunnen zijn van buitenstaanders (die niks met de misdaad te maken hebben) of van nieuwsgierige kijkers.

Vervolg

Ga verder met de uitleg aan de hand van volgend filmpje: <https://schooltv.nl/video/technische-recherche-sporenonderzoek/>

Stel volgende vragen:

- Waarom is het belangrijk dat de onderzoekers geen sporen achterlaten? (Antwoord: Zodat hun sporen en dus hun eigen DNA niet wordt vermengd met dat van de dader.)

- Welke sporen kunnen van belang zijn en waarom? (Laat de kinderen hier uitgebreid aan het woord – gebruik de voorgaande oefening als leidraad.)
 - Haar, speeksel, huid, bloed
 - Voetafdrukken
 - Vingerafdrukken
 - Kledij
 - Een glas met vloeistof
 - Spullen uit de prullenbak
 - Bloedsporen
- Wat kunnen ze op basis van deze sporen te weten komen? (Antwoord: bijvoorbeeld de identiteit van de crimineel door een DNA-onderzoek.)
- Wat willen ze zichtbaar maken met behulp van de lichtbron? (Antwoord: sporen zoals speeksel, ...)
- Hoe heet zo'n lichtbron? (Antwoord: crimescope)

Indien nog voldoende tijd over, geef je reeds mee dat we verder in de workshop een korte detectivefilm zullen maken. Laat hen al een eerste keer brainstormen over de misdaad die ze zullen bedenken, hoe de plaats delict eruit zal zien, wat het sporenonderzoek zal inhouden en wat ze precies zullen verfilmen.

Laat de kinderen per groepje samenzitten en bezorg ze het bundeltje “We maken een detectivefilm” + storyboard + beschrijving set. Laat ze dit eerst grondig doorlezen en geef wat extra uitleg. Hou na het einde van de workshop zelf de bundels/groep bij zodat ze niet verloren gaan en nog kunnen gebruikt worden de volgende dag.

Dag 2

Benodigdheden

- Documenten (storyboard, beschrijving set, We maken een film – werkwijze)
- Filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=D1OGj5tBIZ4>
- Drie verschillende krantenartikelen. Zorg voor meerdere exemplaren zodat elk groepje op hetzelfde moment hetzelfde krantenartikel kan doornemen.

Verloop activiteit

Start met de activiteit. Laat de kinderen opnieuw plaatsnemen in groepjes van vijf personen. Geef aan elk groepje hetzelfde krantenartikel. Laat de kinderen per groep het artikel bestuderen en laat hen vragen opstellen voor een verhoor aan de hand van de gevonden sporen en aanwijzingen. Eens alle groepjes klaar zijn, wordt er telkens één ondervrager aangeduid uit de ene groep en een verdachte uit de andere groep. Het verhoor gaat van start. Doe na het eerste krantenartikel hetzelfde met de andere twee krantenartikelen. Zorg dat er telkens een andere ondervrager uit een

groepje en een verdachte uit een andere groep aan bod komt. Laat enkel de kinderen verdachte en ondervrager spelen als ze dat zelf willen, dit mag geen verplichting zijn.

Indien nog voldoende tijd over, geef je mee dat we aan het einde van het kamp een korte detectivefilm zullen maken. Laat hen al een eerste keer brainstormen over de misdaad die ze zullen bedenken, hoe de plaats delict eruit zal zien, wat het sporenonderzoek zal inhouden en wat ze precies zullen verfilmen.

Dag 3

Verloop activiteit

Vandaag werken de kinderen continu aan hun detectivefilm. Aan de hand van de verschillende documenten in bijlage werken ze in groepjes van vijf kinderen een scenario uit en bedenken ze welke materialen ze zullen gebruiken om tot een goede set te komen. Het is ook de bedoeling dat ze een storyboard optekenen en een beschrijving van de set maken. De verfilming gebeurt pas op het einde van het kamp. Geef zelf duidelijk aan welk materiaal er voorhanden is. Ze mogen gerust materiaal meebrengen van thuis.

Dag 4

Benodigdheden

- Documenten (storyboard, beschrijving set, We maken een film – werkwijze)
- Videocamera's en statieven
- Materiaal voor het naspelen van de crime scene:
 - Witte overals
 - Mondmaskers
 - Krijt
 - Ketchup
 - Lippenstift
 - Glas met lippenstift
 - Verkleedkledij
 - ...

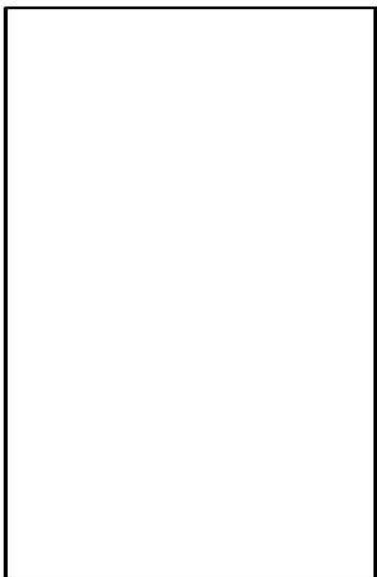
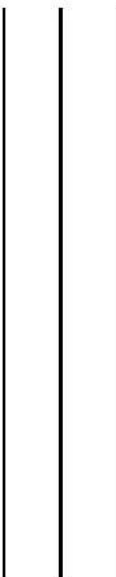
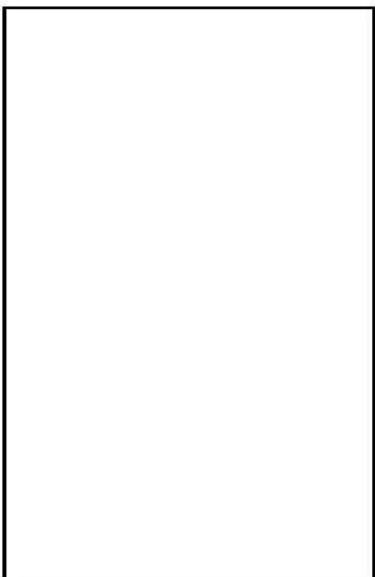
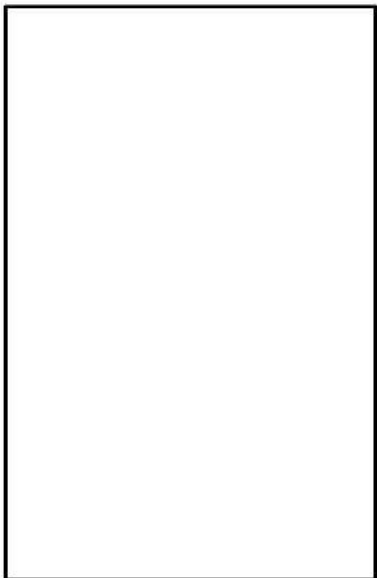
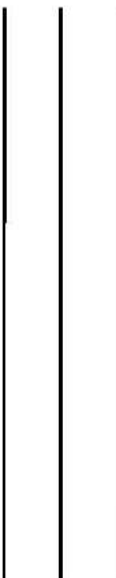
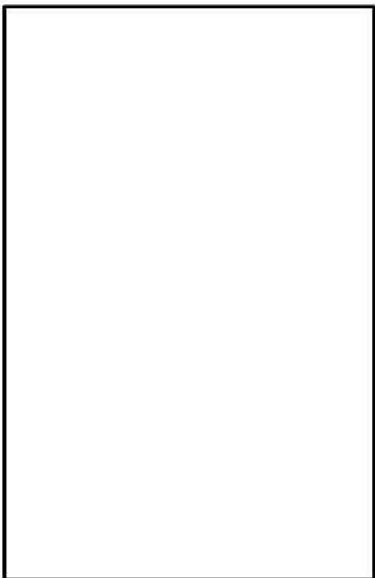
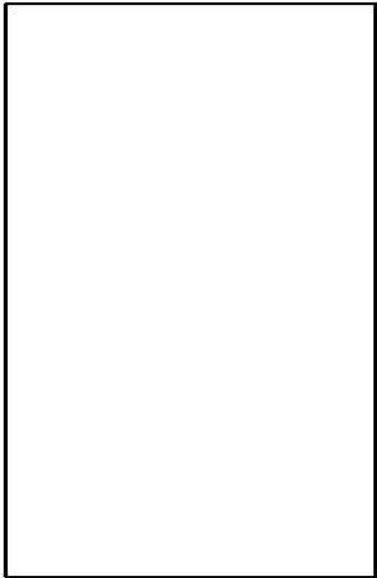
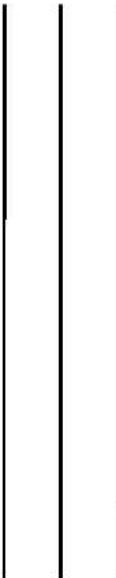
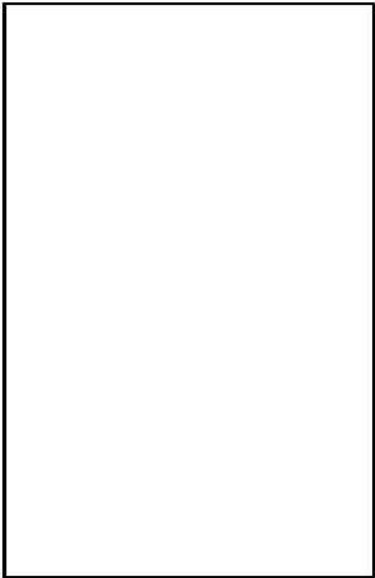
Verloop activiteit

Vandaag mogen alle groepjes hun scene verfilmen en gebruik maken van het materiaal dat is voorzien om de crime scene na te bootsen.

Bron

Deze activiteit werd ontwikkeld voor het sport-wetenschapskamp "Studio Schoonmeersen" door Julie Ghyselinck (stafmedewerker wetenschapscommunicatie HOGENT).

Storyboard Titre scène:



Template script

Titel scène:

KOP:

VERHAAL/VERTELLING:

DIALOOG:

Beschrijving set

Titel scène:

LOCATIE:

TIJD:

KOSTUUMS:

REKWISIETEN:

AANKLEDING RUIJITE:

ACTEURS:

We maken een film – werkwijze



1) Bedenk een visueel verhaal voor een detectivefilm

Omdat de meeste films in feite visuele verhalen zijn, is de eerste stap het bedenken van een idee waarvan je een film wilt maken. Je hoeft niet elk detail te weten, maar je moet wel een basisidee hebben van de premisse (= een aanname dat iets waar is). Een voorbeeld van een premisse is: "In de nacht van maandag op dinsdag werd een overval gepleegd in de nachtwinkel van de Achterstraat".

- Maak een lijst met alle rekwisieten, locaties en acteurs die momenteel beschikbaar zijn in de buurt, en ontwikkel dan een film hieromheen.

2) Breid je idee uit naar een verhaal

Het belangrijkste is het uitbouwen van je idee tot een verhaal. Wie zijn de personages? Wie is je protagonist (= hoofdrolspeler)? Wat wil je protagonist? Hoe verandert de protagonist? Als je al deze vragen kunt beantwoorden, ben je op weg naar een geweldig verhaal.

- Zorg dat je verhaal een begin heeft, waarin het scenario en de personages worden geïntroduceerd, een midden, waarin het conflict wordt opgebouwd, en een eind, waarin het conflict wordt opgelost.

3) Schrijf een scenario of script

Een scenario maakt van elk moment in het verhaal een individuele, filmbare scène. Hoewel het verleidelijk kan zijn om meteen de kostuums aan te trekken en elke scène achter elkaar te filmen, verkrijgt je het beste resultaat als je dingen van tevoren kunt plannen en je film scène per scène bekijkt.

- In een scenario worden alle dialogen voor elk personage beschreven. Elke scène moet beginnen met een korte beschrijving van die scène (bv. Binnen, avond).
- Denk goedkoop terwijl je schrijft. Het kan voor je verhaal veel beter zijn om de epische autoachtervolging van 30 minuten eruit te knippen en meteen naar de nasleep ervan te springen. Misschien ligt je hoofdrolspeler in bed, in het verband, denkend: "Wat is er gebeurd?" Wees creatief!



Een script is de geschreven uitwerking van een verhaal, waardoor voor de filmmakers duidelijk wordt hoe het beeld eruit komt te zien, wat de personages zeggen en doen. In een script beschrijf je dus alle zichtbare en hoorbare zaken die er voor het verhaal toe doen.



Wat staat er in het script?

- Actie:

Alles wat je ziet gebeuren en de belangrijke geluiden.

- Dialogen:

Alle gesproken tekst in de film. De dialoog schrijf je in spreektaal, dus letterlijk wat de personages zeggen. Hier moet je dus geen ingewikkelde literaire zinnen schrijven, maar de gewone manier waarop mensen (de personages) praten. Soms wordt er bijgeschreven hoe iets wordt gezegd, maar meestal niet om zo ruimte voor interpretatie over te laten aan de acteurs.

- Omgeving:

Waar en wanneer speelt de scène zich af: binnen, buiten, avond, overdag. Wat is er te zien. Welke sfeer straalt de omgeving uit.

De 3 terugkerende elementen (in volgorde) van een script:

- Kop: (steeds in hoofdletters)

Locatie van de camera (binnen = INT./buiten = EXT.)

Locatie van de scène (bv. KEUKEN)

Tijd (DAG, AVOND, NACHT)

Titel scène (bv. TV KIJKEN)

- Verhaal/vertelling

Actie (wat gebeurt er, wat doet het personage)

Personages en omgeving (personage dat voor het eerst in beeld komt, wordt in hoofdletters geschreven)

Geluiden (wat hoor je...)

- Dialoog

Het personage dat spreekt staat bovenaan in hoofdletters.

Aanwijzingen voor acteurs (de manier waarop een personage iets zegt of doet).

De gesproken tekst.

Voorbeeld:

- Kop

INT. WOONKAMER. AVOND. TV KIJKEN

- Verhaal/vertelling

We zien een woonkamer. MARK en SOFIE zitten naast elkaar in de zetel naar de televisie te kijken. We horen het geluid van de televisie.

- Dialoog

MARK

(Zuchtend) Wat een slechte film!

SOFIE

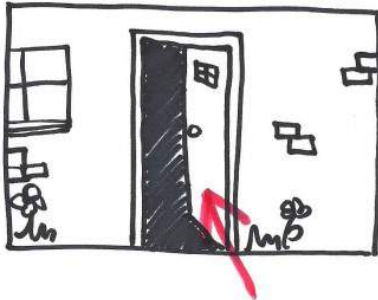
Echt hé?! Kijken we naar iets anders?

MARK

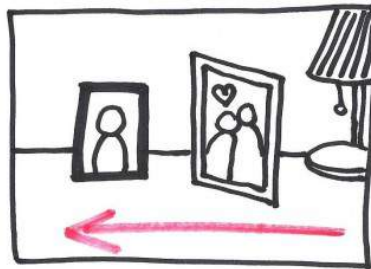
Goed idee vrouwtje! (Mark lacht naar Sofie)

4) Maak een storyboard

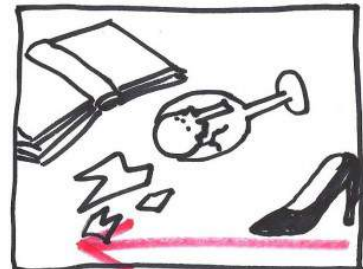
Een storyboard is een soort stripversie van de film die je gaat maken, maar zonder tekstballonnen. 2 voorbeelden van storyboards vind je hieronder:



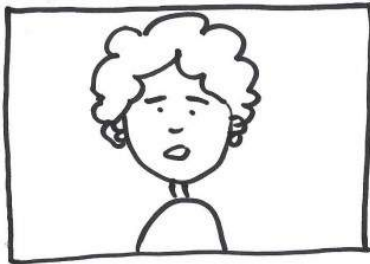
Achterdeur van het huis, deur staat open, camera gaat naar binnen



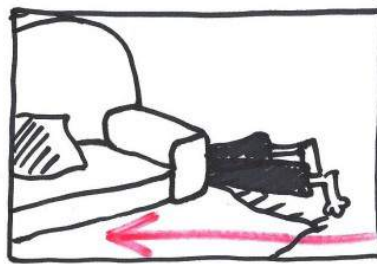
Camera beweegt langs een serie foto-lijstjes met verliefd stel



Camera beweegt langs de troep in de kamer, met kapotte glazen en rommel



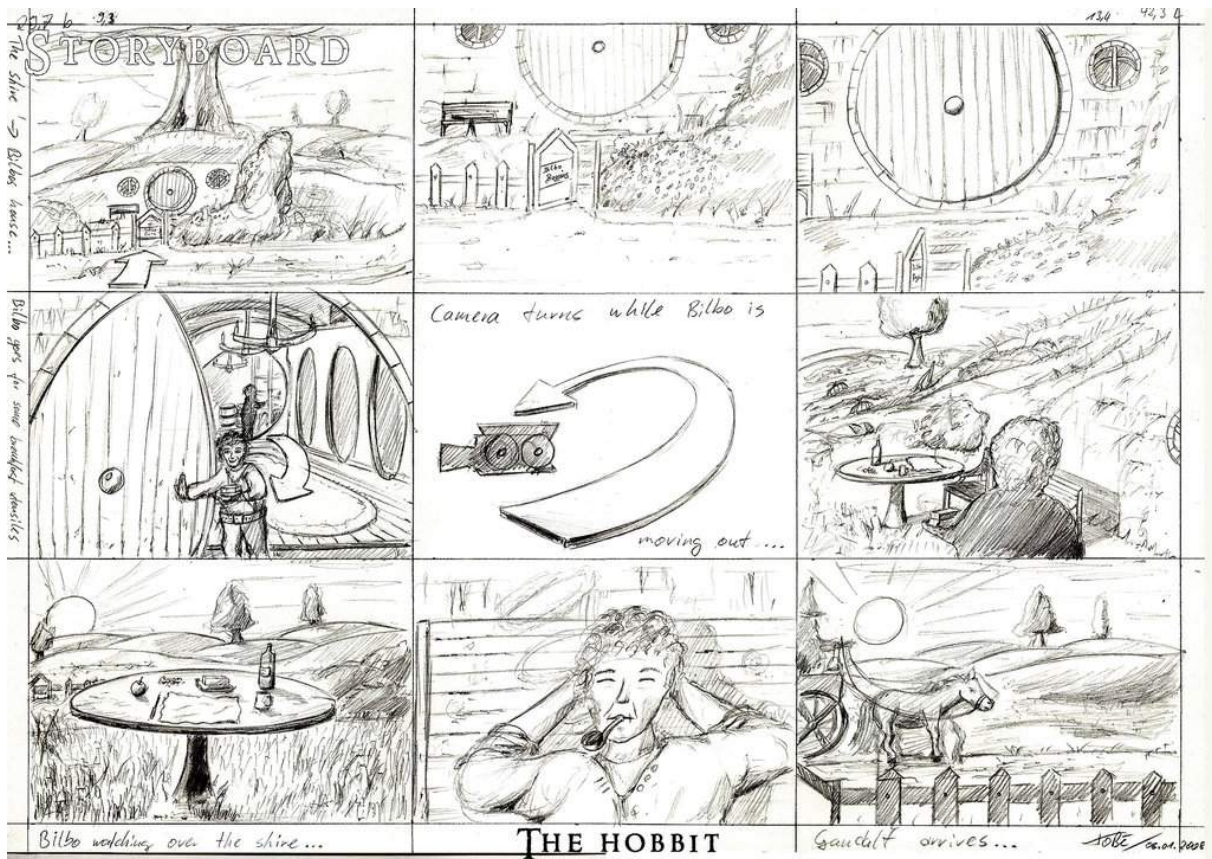
Buur 1 vertelt: "Het klint altijd alsof ze ruzie hebben!"



De camera beweegt langs de bank, waar twee benen achter uit steken



Buur 2 vertelt: "Het gegil van die vrouw gaat door merg en been!"



5) Bedenk welke kostuums en sets je wilt

Hoe wil je dat de setting van je film eruitziet? Kun je filmen op een echte locatie, of moet je een set bouwen? De grote panorama's van de epische films van de jaren zestig en zeventig vertrouwden op een combinatie van grote open ruimtes en sets op het studioterrein. Scènes uit *The Shining* werden gefilmd in een skihotel in Oregon. *Dogville* werd gefilmd op een kaal podium, met alleen suggesties van gebouwen als decor.

Films zijn erg afhankelijk van de kostuums om essentiële karaktertrekken te communiceren naar de kijker. Denk maar aan *Men in Black*.



6) Verdeel de verantwoordelijkheden

Opmerking: je hoeft dit voor deze opdracht niet in detail te doen. Dit overzicht geeft een mooi beeld van de verschillende rollen die van belang zijn bij het maken van een film. Zorg er wel voor dat er iemand is die de leiding neemt (de regisseur) en dat er een cameraman is (of meerdere). Het ontwerpen van de set en het kiezen van de kostuums, bepalen van geluidsfragmenten... kunnen jullie als groep doen.

- Regisseur:

De regisseur heeft de controle over het creatieve aspect van de film, en is een belangrijke schakel tussen de crew (= filmploeg: o.a. cameraman, geluidsman, verantwoordelijke voor belichting...) en de cast (= bezetting van een film: o.a. acteurs en figuranten).

- Laat iemand de set ontwerpen:

Deze persoon moet erop toezien dat de sets overeenkomen met de creatieve visie van de regisseur. Hij of zij kan ook de rekvisiteur zijn (die gaat over de voorwerpen die de set vullen). Kostuum, haar en make-upontwerp kunnen bij een zeer kleine productie in dezelfde categorie vallen. Bij een grote productie kiest deze persoon elk kostuum dat gebruikt wordt in de film. Bij kleinere producties gaat deze rol meestal samen met een andere taak.

- Geef iemand de leiding over geluid en muziek

Het geluid kan door een of meerdere personen gedaan worden. Dialogen moeten ofwel tijdens het filmen worden opgenomen, of later worden ingevoegd tijdens de productie. Geluidseffecten, zoals zappende lasers en ontploffende helikopters moeten allemaal worden gecreëerd; muziek moet worden gevonden, opgenomen en gemixt; en geluiden als voetstappen, krakend leer, brekende borden, slaande deuren moeten allemaal worden gegenereerd.

- Geef iemand de leiding over de camera

Benoem een persoon tot cameraman. Zorg ervoor dat die persoon goed op de hoogte is van de technische kant van de camera.

7) And last but not least: Verzin een titel voor je film!



De titel is het eerste wat mensen kan aantrekken om naar je film te kijken. Zorg er dus voor dat hij in het oog springt!

Foto's sporenonderzoek

Foto 1 – haar



Foto 2 – kauwgom



Foto 3 – glas met wijn en fles



Foto 4 – kledij



Foto 5 – gecrashte auto



Foto 6 – klink met bloedsporen



Foto 7 – bloed



Foto 8 – kogel



Foto 9 – GSM



Foto 10 – sporen van autobanden

