

Boxtel brengt verleden tot leven

Guus Bekooy

Noord-Brabant herbergt tal van zaken die het stempel 'cultureel erfgoed' verdienen. Ook Boxtel. De Sint-Petrusbasiliek bijvoorbeeld. Een imposant bouwwerk dat je in een verstedelijkt dorp met zo'n 30.000 inwoners niet zo direct verwacht. In het verre verleden trokken talloze pelgrims naar deze plek om er een 14^e eeuwse 'heiligbloedmirakel' te herdenken. Als het weer het toelaat trekt ook in déze tijd op Drievuldigheidszondag een processie met honderden figuranten in historische kledij door de straten, met hetzelfde doel. Inmiddels op de Unesco-lijst erkend als belangrijk immaterieel cultureel erfgoed!

Toen in 2013 de lokale *Omroep Dommelland* voor Boxtel e.o. een reeks filmpjes produceerde over onderwerpen waarmee de gemeente zich kan profileren, stonden zowel de basiliek als de processie vanzelfsprekend op de lijst. In overleg met Erfgoed Brabant en onderwijsinstellingen in Boxtel werd geconcludeerd dat die opnamen óók gebruikt konden worden als kern van een didactisch pakket over lokaal belangrijk erfgoed. Uit subsidies kwam geld beschikbaar om daarvoor ook grafisch lesmateriaal te ontwikkelen. Die taak werd toevertrouwd aan een onderwijskundig bureau.¹ Van de film over basiliek, mirakel en processie werd een 'onderwijsversie' samengesteld. Het complete pakket van film en lesmateriaal is onder de titel *Het is een wonder* via het internet toegankelijk voor geïnteresseerden.²



Openingsshot van de film over de bouwgeschiedenis. Aanvankelijk werd gedacht aan opnamen met een 'drone', maar gezien het verbod op vliegen boven de bebouwde kom is daarvan afgezien.

Een snel en uitdagend tussendoortje.

In juli 2015 was amateurhistoricus pater Hans de Visser betrokken bij de voorbereiding van een tijdelijke expositie over 'Boxtel in de Middeleeuwen' in het plaatselijke Oertijdmuseum. Nog nagenietend van de complimenten over zijn recente historische boek³ legde Hans zijn ideeën op tafel. Hij stelde dat in de expositie beslist aandacht moest worden besteed aan de 'leenbrief' van 29 april 1356 waarin keizer Karel IV te Praag de heerlijkheid Boxtel verhief tot rijksonmiddellijke heerlijkheid. Om dit moeilijk uit te leggen historische feit begrijpelijk en toegankelijk te maken zou een didactisch opgezette film moeten worden gemaakt. Niet alleen voor de expositie, maar vooral ook voor later gebruik in het onderwijs. OK? Hoongelach was het antwoord. Nog maar zo'n twee maanden te gaan vóór de opening van de expositie. Onhaalbaar! En onbetaalbaar!

Handenwrijvend verliet Hans de vergadering. Als bedreven netwerker sprokkelde hij binnen enkele dagen een groepje mensen aan zijn kloostertafel bijeen om zijn optimistische droom op te pakken. Die mensen kon hij onder meer vinden onder diegenen die in 2013 betrokken waren bij een openluchtspel over het 'heiligbloedwonder' en bij de genoemde eerdere filmproductie. Hoezo, een onmogelijke klus? Wie had er vakantieverplichtingen dan? En allemaal vrijwilligers, toch? Geen budget!

Binnen enkele weken was het filmplan uitgeschreven, uitgetekend en bijgeschaafd. Mogelijke locaties werden bezocht en gefotografeerd. Het document van de oorspronkelijke leenbrief in authentieke stijl gereproduceerd. Acteurs (jong en wat ouder) gecharterd. Middeleeuws ogende kleding gehuurd. Met medewerking van de paters Assumptionisten op kasteel Stapelen kon daar een ruime zolder worden ingericht als filmstudio. Het lukte om in één dag alle opnamen te maken. Enkele weken later rolde de film uit de editcomputer. Op tijd vóór de opening van de expositie!

Nog licht nahijgend zat hetzelfde groepje 'makers' enkele weken later weer bij elkaar. Een stimulerende ervaring rijker. En ook met het besef dat zo'n razendsnelle aanpak met een lege portemonnee geen norm zou mogen zijn voor een eventuele volgende keer. Want ja, het smaakte best naar méér. Maar dan anders!

Werkgroep Visualisatie Canon van Boxtel.

Het besef groeide dat audiovisuele (filmische) media een sterke bijdrage kunnen leveren aan de beeldvorming van cultuurhistorisch erfgoed. Audiovisuele media kunnen extra dimensies toevoegen aan teksten, documenten, foto's en andere 'stilstaande' informatiebronnen. Met beeld en geluid kan een onderwerp extra tot leven worden gebracht, dicht bij 'leren door ervaren'. De toeschouwer kan het levendig vóór zich zien en zich identificeren met gefilmde situaties. Voorwaarde is dan wel dat een 'filmtaal' wordt gebruikt waarmee men vertrouwd is geraakt.

De groep gemotiveerde vrijwilligers gaf zichzelf een taak en een naam: Werkgroep Visualisatie Canon van Boxtel.⁴ Daarmee werd aangesloten op een lopend proces om deze canon, in samenwerking met het Museum Boxtel (MuBo), te verbeteren en te completeren. Door de activiteiten van de werkgroep onder auspiciën van Heemkunde Boxtel te plaatsen werd ook een statutaire positionering gewaarborgd. Belangrijk voor b.v. formele acties, zoals het aanvragen van subsidies.

Op zoek naar een volgende uitdaging koos de werkgroep voor de (bouw)historie van de Buxtelse Sint-Petrusbasiliek. De aanpak van dát project wordt in dit artikel uitvoeriger toegelicht. Het kan immers dienen als voorbeeld voor andere gemeenten en initiatiefnemers die cultureel erfgoed in het zonnetje willen zetten. Mede op grond hiervan werd in 2018 aan dit project de Knippenbergprijs toegekend.

Keuzes maken!

Vóór de uitwerking van het project moest de werkgroep een aantal keuzes maken. Deels uit praktische, deels uit principiële overwegingen. We zetten een aantal op een rijtje.

Allereerst: voor wie maak je de film? Zeg nou niet ‘voor iedereen’ want dat werkt niet. Als **kerndoelgroep** is gekozen voor aan onderwijsniveaus gerelateerde leeftijdscategorieën: de bovenbouw van het Basisonderwijs en de onderbouw van Voortgezet Onderwijs, dus van 10 tot 16 jaar. Deze keuze stuurt véél: de vormgeving van de film, de afbakening van de inhoud, taalgebruik, ondersteunend didactisch materiaal enz. Uiteraard kan en mag iederéén de film zien, maar met een 12-jarige communiceer je ánders dan met een 50-jarige. Bovendien kan het onderwijs in de praktijk een belangrijke intermediair zijn om voldoende mensen te bereiken.

Als je de doelgroep hebt afgebakend moet je beseffen met welke **filmtaal** (opzet, filmgrammatica) je die groep gaat aanspreken. Jongeren van nú zijn o.a. bedreven met hun smartphones; ze zijn eraan gewend om zelf de voortgang van een film te sturen met *swipen*, stop/start- en doorspoelcommando's. Dit zou vragen om een interactief scenario, maar het ontwikkelen en produceren daarvan is door de werkgroep bestempeld als té complex en té kostbaar. Er is gekozen voor een soort tijdreis van een groepje jongeren waarmee de kerndoelgroep zich kan identificeren. De film begint met een nú herkenbare situatie naast de kerk. Dan wordt ineens duidelijk dat je naar een film kijkt die in pauze kan worden gezet. Er springt een ‘swiper’ in beeld die doet wat een jonge kijker op bepaalde momenten óók zou willen doen. Deze aanpak spreekt jongeren aan en creëert bovendien ruimte voor verrassing en humor (zoals het per ongeluk té ver terugspoelen in de tijd).

Wát ga je vertellen? Dat is een kwestie van zelfbeheersing. De (bouw)historie van de basiliek in bijna 1000 jaar omvat zóveel bijzonderheden dat het gevaar op de loer ligt té veel informatie in de film te stoppen. Vanuit de vraag ‘Wat kun je redelijkerwijs verwachten dat de kerndoelgroep kan onthouden?’ is ervoor gekozen om de historie samen te vatten in **niet meer dan vijf gebundelde wetenswaardigheden** uit tijdfasen:

- vroegste historie, motteburcht (11^e eeuw)
- eerste christelijke kerkgebouwen in Romaanse stijl (rond 1300)
- de i.v.m. pelgrimage in Gotische stijl uitgebouwde grote kerk (na 1400)
- dramatische ontwikkelingen tijdens en na de Reformatie (17^e-18^e eeuw)
- de huidige basiliek.

In de eerste vier fasen in de tijdreis ontmoet het groepje jongeren historische figuren die iets toelichten. Hun onderwerpen vormen opstapjes naar mogelijke lesonderwerpen. Op advies van didactici is in het einde van de film zo'n onderwerp doelbewust open gehouden (“Kom eens mee! Ik heb iets bijzonders ontdekt!”). Dit is een stimulus voor het uitlokken van ideeën in lessituaties.

Hoe krijg je het voor elkaar om mensen in historische situaties te laten rondlopen? Dit gaat over **beeldtechniek**. Voor deze productie is gebruik gemaakt van de inmiddels veelgebruikte 'green screen' videotechniek. De acteurs zijn voor de desbetreffende scènes gefilmd voor een 6 m brede achtergrond van speciaal papier in een 'chromakey' groene kleur, belicht met in lichtkleur afgestemde LED-units. Met software in de editcomputer kun je al het groen vervangen door andere achtergrondbeelden. In dit geval: fragmenten uit de eerder gemaakte film over het Boxtelse heilighloedwonder - en vooral: precies met grafische computersoftware⁵ opgebouwde, dynamische reproducties van historische situaties. De beeldopnamen zijn in hoge resolutie gemaakt met Canon EOS C100 camera's, voor enkele topview- resp. 'kikvorsperspectief' opnamen gemonteerd op een *crane*-statief. De regisseur kon meekijken op een monitor.



Opbouwen van de 'green screen' filmset.

Hoe zorg je ervoor dat al die spelers **goed te verstaan** zijn? Vaak wordt 'gehengeld': een gevoelige microfoon aan een lange hengel die op de geluidsbron wordt gericht. Daar is niet voor gekozen omdat bij de opnamen uit extreme hoeken het vrijwel onmogelijk zou zijn om de microfoon buiten beeld te houden. Per scène zijn alle sprekende acteurs voorzien van kleine zendermicrofoons. Daarvoor is een meerkanaals mengpaneel ingezet, bediend door een aandachtig meeluisterende 'audioman'. De consequentie dat de microfoons voor kritische kijkers zichtbaar zijn is voor lief genomen.



De geluidsman regelt in elke scène de zendermicrofoons op het juiste audioniveau.

En o ja... het **taalgebruik**. In vroegere eeuwen werd niet het Nederlands gesproken dat wij nu kennen. Het zou echter geen toegevoegde waarde hebben om b.v. Oud- en Middelnederlands te laten spreken en dit in ondertiteling te vertalen. Er is gekozen voor spreektaal anno nú waarin enkele 'ouderwetse' woorden zijn ingebreed, zoals *altegaders*, *ochtendkrieken*, *hoen*, *ganselijk*...

Zo is ook gespeeld met **kleding**. Als de jongeren en de begeleider/verteller in de vroegste tijdfasen rondlopen zie je dat ze kleding van 2017 aan hebben, maar kennelijk een beetje hun best doen om zich aan te passen aan de tijd (b.v. met hoofd- en schouderkapjes). Naarmate ze in latere fasen komen hebben ze kennelijk door ervaring geleerd en is hun kleding steeds méér tijdconform. De historische figuren die ze ontmoeten zijn uiteraard wél altijd compleet gekleed naar de geest van hun tijd.

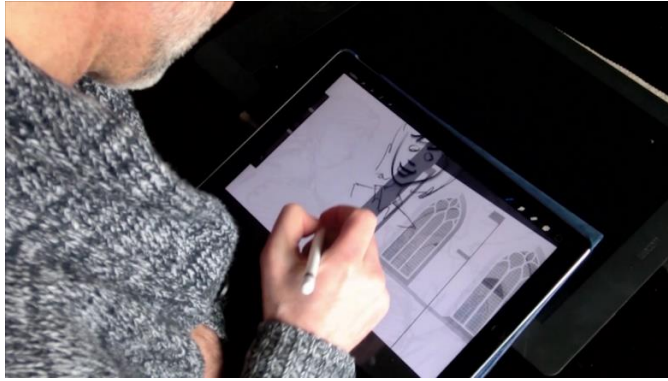
Er is ook voor gekozen om een **'making of'** te maken: een film over het maken van de film. Toen in de voorbereidingsfase aan mensen werd getoond hoe de film tot stand zou komen, was een veelgehoorde reactie "Dat is op zich óók interessant voor het onderwijs. Laat het zien!". Ook déze film is toegankelijk via de website van Heemkunde Boxtel.



Het productieteam.

De filmproductie

Hoe begin je? Met een **script**. Daarin wordt het complete verhaal inhoudelijk vastgelegd: wát achtereenvolgens in beeld komt en wíe wát zegt. Hoe het eruit gaat zien is uitgetekend in een **storyboard**. De ervaring van de werkgroep leerde dat het verstandig is dit nogal streng aan te pakken. Na verwerking van alle ideeën, aanpassingen en controles is aan de finale combinatie van script + storyboard een 'ijzeren' status toegekend. Vrije interpretaties en improvisaties door de acteurs zouden immers de zorgvuldig uitgekende informatieoverdracht in gevaar kunnen brengen.



De visualiser werkt het script uit in een storyboard.



Pagina uit het storyboard waarin 'SketchUp' beelden, fragmenten uit een eerdere film en getekende acteurs zijn verwerkt.

Nóg een flinke klus: de historisch ogende **kleding en accessoires** (in de filmwereld 'props' genoemd). Voor het merendeel zijn die gehuurd, enkele onderdelen (zoals een antieke spanzaag) zijn geleend of speciaal gemaakt (schorten, hoofdkapjes). Aandachtspunt: vanwege de green screen techniek is alles wat groentinten heeft niet toegestaan - en een decorstuk dat later weggepoetst wordt is in 'chromakey groen' ingepakt...



In de 'historisch ogende' kleding van de acteurs mogen géén groentinten voorkomen.

Een extra uitdaging is het vinden van een geschikte '**studio'locatie** geweest. Het brede en diepe green screen decor, de licht-, camera- en audiotechniek, de ruimtes voor kleding, catering van tientallen mensen, de visagie enz. vergden al met al een behoorlijk oppervlak. De topview opnamen eisten een hoogte van minimaal 4 meter. En voor de geluidsopnamen was verkeerslawaaï uit den boze. Na diverse oriëntaties kon in de voorjaarsvakantie een gymzaal van een onderwijsinstelling worden gebruikt. Na afplakken van de ramen met grote lappen zwart landbouwplastic een prima plek!



De filmset in de gymzaal.

OK. Alles is opgebouwd. En dán? Begin je met scene 1 en neem je achtereenvolgend op t/m scene 174? Nou, nee. Elke scene stelt eigen eisen aan de opnameomstandigheden: locatie binnen/buiten, green screen of reële achtergrond, camerapositie in topview, op ooghoogte, in kikvorsperspectief... telkens microfoons opspelden en inregelen... Dan is het efficiënt om alles naar opname-eisen te hergroeperen en telkens de kleding aan te passen. Een complexe puzzel: de **opnameplanning**. Het opzetten en beheren van deze planning is in handen gelegd van een vrijwilliger met uitsluitend déze taak. Omdat de scenes dus afwijkend van de logische opeenvolging volgens script en storyboard zijn opgenomen, is een extra taak neergelegd bij een **scriptgirl**. Iemand die de continuïteit van de scenes bewaakt: positionering van de acteurs, kleding... Ter controle zijn hiertoe tijdens de opnamen van alle desbetreffende scenes foto's gemaakt, die naar behoefte snel op een tablet opgeroepen zijn. In de planning is ook een blokje ingebouwd waarin acteurs en filmmakers de pers te woord konden staan.



Acteurs in actie tegen de 'green screen' achtergrond.



Zo is een top view opname van acteurs samengevoegd met een in computersoftware getekende historische achtergrond.



De regisseur aan het werk met acteurs. Op een monitor kan hij meekijken met de camera.



De filmmanipulator 'swipet' de film naar een volgende scene.



Van alle acteurs zijn tegen een zwarte achtergrond foto's gemaakt die o.a. in de aftiteling zijn verwerkt.

Het is goed gegaan, uitstekend zelfs! Vooral ook dankzij de **regisseur**. Hij wist telkens opnieuw de aandacht te concentreren en de energie van de 'spelers' naar het vereiste niveau te tillen. Alle opnamen zijn gemaakt in vijf dagdelen: drie in de gymzaal en twee in en rond de basiliek. Bij het **editen** van het beeld- en geluidsmateriaal (een flinke klus!) zijn de laatste hobbels weggenomen en correcties aangebracht.



Regisseur en cameraman tijdens de opnamen.

Het project heeft een eerste apotheose gevonden in de *preview* voor alle betrokkenen, nadat de gemonteerde film gereed was. De uitvoerige *making of* bracht alles nog eens in herinnering. En een bundeling van de *bloopers* (vergissingen, versprekingen, fouten) zorgde uiteraard voor hilariteit. Er is heel wat afgelachen en zo is het hele project voor álle betrokkenen een feest geworden.

De onderwijsbegeleiding

Onderwijs over cultuurhistorische onderwerpen behoort tot het curriculum van alle onderwijsniveaus in Nederland. Wat is er dan mooier dan dit te koppelen aan voorbeelden uit de eigen omgeving van de leerlingen?

Al in de beginfase van het project zijn Buxtelse onderwijsinstellingen gepolst over hun interesse in het project. Dat heeft bevestigd dat het geheel 'met pluspunten lesvervangend' moet zijn, dus zonder problemen kan worden ingeschoven in de lopende onderwijsprogramma's. De plus zit in de onderwerpkeuze uit de eigen omgeving van de leerlingen én in de beschikbaarheid van aansprekende middelen die met weinig moeite ingezet kunnen worden.

Onderwijskundigen¹ bepleiten de aanpak van cultuurhistorisch onderwijs in drie stappen:

1. voorkennis activeren (het bekijken van een aansprekende film is een prima vorm!)
2. actief en zinvol beleven (bijv. met opdrachten een bezoek brengen aan het onderwerp)
3. reflecteren (betekenis inprenten, zorgen dat de kennis beklijft).

De 'cultuurcoördinatoren' van de onderwijsinstellingen zijn tussentijds uitgenodigd voor overleg over de vormgeving van opdrachten conform punt 2 van de vorige alinea. Daarbij is vastgesteld dat in de film zóveel lagen, zóveel onderwerpmogelijkheden verscholen zitten dat elke onderwijsinstelling het beste zélf een keuze kan maken voor de opdrachten. Elke school bepaalt immers zélf haar route in het cultuuronderwijs. Onder het motto 'alles is ooit gemaakt' kan het bijv. gaan over beroepen (timmerman, natuursteenbewerker, metselaar, leidekker, koperslager, glazenier, uurwerkspecialist, klokkengieter, schrijnwerker...). Of over muziek en muziekinstrumenten. Of geloofsrichtingen. Of rekenkunde. Of taalontwikkeling... Aan de hand van een voorbeeld kan de keuze eenvoudig naar eigen voorkeur worden uitgewerkt. En als elke school haar uitwerking via het internet toegankelijk maakt, ontstaat op den duur via een olievlekeffect een hele bibliotheek met voorbeelden.

Na het gereedkomen van de film is een workshop georganiseerd. Daarin hebben de ingeschakelde onderwijskundigen nog eens hun adviezen toegelicht, waarna het hele gezelschap in de basiliek zelf een opdrachtvoorbeeld heeft ingevuld, in kleine groepjes. Met als resultaat: een flink aantal kernen van docenten die in 'hun' instellingen de ideeën gaan bepleiten.

¹ Zeeman & de Regt Onderwijskundigen: drs. Marieke Zeeman & drs. Annemarie de Regt.

² Op de website www.heemkundeboxtel.nl staat een rubriek 'Onderwijs'. Daar kan gekozen worden uit verschillende onderwerpen. Bij aanklikken van b.v. 'Het is een wonder' verschijnt de keuze 'film, lesmateriaal' enz. Op dit moment staan er drie projecten op.

³ Boxtel: een heerlijkheid tussen twee heren, ca. 1100-1652 Van hulde aan de keizer naar trouw aan de hertog - J.J.E.M. (Hans) de Visser - 2013 - ISBN-978-94-6228-126-4.

⁴ Samenstelling werkgroep: voorzitter, secretaris/penningmeester, visualiser/regisseur/editor, scriptschrijver/filmer, vertegenwoordiger acteurs, 2 onderwijsadviseurs.

⁵ In dit geval is gebruik gemaakt van SketchUp software.

⁶ Bij het filmproject zijn de volgende taken ingevuld, deels als dubbelrol:
voorbereiding: concept, script, storyboard, fondsenwerving, kleding en accessoires;
acteurs: 2 meisjes van 11-14 jaar, 3 jongens van 10-12-16 jaar, jonge 'filmmanipulator/swiper',
begeleidster/verteller, dienstster anno 1050, timmermeester anno 1290, priester 14^e eeuw, kanunnik 16^e eeuw, 2
'protestanten' 18^e eeuw, 2 oermensen;
productie: opnameplanner, regisseur, maker 3D-beelden historie, videocameraman, belichter, geluidsman,
fotograaf, visagie/grimeur, scriptgirl, 2 'making of' filmers:
ondersteuning: organist, fluitist, kledingverzorger, jongerenbegeleider, cateraar.