

MEDIUMSPECIFIEKE VERHAALANALYSE "CLUEDO" - BORDSPEL



Zeferino de Fretes - 1680537

Demi Vendrig - 1677886

Aantal woorden: 2177

“Vandaag zijn detectives begonnen met het verzamelen van bewijzen op Slot Swaenesteyn, het kasteel van wijlen Dr. Swart die afgelopen donderdagavond vermoord werd aangetroffen. Een aantal verdachten – gasten van Dr. Swart – wordt ondervraagd. Een verzameling voorwerpen waarvan de speurders vermoeden dat zij met de zaak te maken hebben, is voor nader onderzoek bijeengebracht.”

Zo spannend luidt de inleiding van het bordspel Cluedo. Dit is het ultieme spel om voor één keer in je leven een mysterieuze moordzaak op te lossen als detective.



ARGUMENTATIE VOOR CASE / MEDIUMSPECIFIEKE KENMERKEN

Wij hebben gekozen voor het bordspel Cluedo. Er zijn veel bordspellen waar een verhaal achter verschuild zit, wat je in eerste instantie misschien niet weet. Dit geldt ook voor Cluedo, dit is een bordspel waarbij er een misdaad is gepleegd en je opzoek gaat naar de dader. We vinden het een uitdaging om te onderzoeken welk specifieke verhaal er achter dit bordspel zit, in tegenstelling tot een film waar het alleen om het verhaal draait en niet om de interactie en afwisseling met de spelers. Daarnaast wordt het verhaal in Cluedo gemaakt door de spelers en speel je dus nooit hetzelfde spel. Je speelt het spel vanuit de ogen van een detective hierdoor krijg je meer de echte ervaring van een detective. Wat ook een mooi verschil is tussen bijvoorbeeld een film en een bordspel is dat je hier zelf invloed hebt op de tijd en het verloop van het verhaal. Alleen jij kan de juiste beslissingen maken. Dat maakt dit medium zo sterk.



DUIDING VERHAAL

Volgens Denis Johnston zijn er 8 basisverhalen waar elk verhaal van is afgeleid. Het basisverhaal dat het meest is afgeleid van Cluedo is Achilles ‘*de fatale flater*’. De dader die Dr. Swart heeft vermoord wordt uiteindelijk door een detective opgepakt, dus zijn actie leidt tot een fatale fout. Hij moet namelijk de gevangenis in.



ANALYSE VOLGENS MODEL

- **Begin en einde**

Het verhaal van Cluedo begint in *medias res* (in het midden van het verhaal). Dr. Rogier Swart is namelijk al vermoord. Vervolgens moet er antwoord gevonden worden op de volgende vragen: wie vermoordde Dr. Swart, waar en met welk wapen?

Aan het einde van het verhaal/spel, is er duidelijk wie Dr. Swart heeft vermoord, in welke kamer en met welk wapen. De moordzaak is hierbij opgelost en de winnaar van het spel is bekend. Er is nu een duidelijk einde aan het verhaal. Een open eind is niet mogelijk omdat de moord in dit spel altijd wordt opgelost.

- **De zeven fasen opbouw van Aristoteles**

De **expositie** van het verhaal is duidelijk aangezien de Dr. Swart aan het begin van het spel al is vermoord. Iedere deelnemer van Cluedo moet zich inleven als een detective hierdoor weet je al gelijk wat jouw taak is: deze misdrijf oplossen! De detective weet natuurlijk nog niet waar Dr. Swart is vermoord. Wel is duidelijk dat het in één van de negen kamers van het kasteel gebeurt moet zijn. Hierdoor zijn de locaties van het verhaal vanaf het begin al bekend. Eén ding is zeker jij bent de hoofdpersoon van het spel want het draait allemaal om de detective, hij of zij moet deze zaak namelijk oplossen.

Het **motorisch moment** is wanneer er iemand wordt vermoord, hierdoor start het spel en zullen de spelers (detectives) hun uiterste best moeten doen om de dader op te pakken.

De **conflictontwikkeling** is heel duidelijk aanwezig. Er is namelijk sprake van een *relationeel conflict*. Dr. Swart de eigenaar van het kasteel van wijlen is namelijk op donderdagavond vermoord door één van zijn gasten.

Er zijn vele **keerpunten tot de crisis** aanwezig in dit bordspel. Een voorbeeld hiervan is wanneer een detective iemand vals beschuldigd. Want als één van de door jou genoemde kaarten niet in de moord-envelop zit, is je beschuldiging onjuist. Je mag nu niet meer verplaatsen en ook geen vermoedens of beschuldigingen meer uitspreken. Je kunt het spel dus niet meer winnen.

De **climax** is het moment dat er een beschuldiging wordt uitgesproken door een van de detectives dit is het moment waar je tijdens het spel naar toe leeft. Met spanning geef je je beschuldiging bloot en hiermee hoop je het spel te winnen.

In de **ommekeer** komen de verdere belevenissen van de hoofdpersonen aan bod. Bij een juiste beschuldiging wordt het spel hierbij afgesloten. De moordenaar is opgepakt door de detective en dus is dit het moment dat de zaak is opgelost. De detective die de moordzaak heeft opgelost wint het spel.

De **afwikkeling** is wanneer de moordenaar achter slot en grendel gaat.

- **Campbell - The Hero's Journey**

Campbell's opbouw voor mythen, bestaat uit drie aktes, waarin verschillende gebeurtenissen plaatsvinden. De drie aktes zijn: het vertrek, de inwijding en de terugkeer. Hieronder staan er drie beschreven die voorkomen in Cluedo.

Oproep tot het avontuur (vertrek)

Het moment dat het avontuur begint is het moment dat Dr. Rogier Swart is vermoord. Op dit moment worden de verlangen van vele detectives gewekt, ze worden wakker geschud, geroepen en uitgenodigd om op weg te gaan. Dit is het begin van de reis, namelijk het oplossen van de mysterieuze moord op Dr. Swart.

De weg van beproevingen (inwijding)

De held, in dit geval ondergaan de detectives een beproevingen, die zij niet altijd succesvol ondergaan. Want het is namelijk zo dat niemand in één keer goed kan raden wie de dader is. Het zal de detective meerdere pogingen kosten om de juiste vermoedens te kunnen bewijzen. Hierdoor zullen meerdere vermoedens van de speurders niet correct zijn.

De ultieme zegen (inwijding)

Dit is het moment waarop de held zijn doel bereikt. Alle moeilijke wegen die de detective heeft moeten afleggen om bewijs te verzamelen en de dader op te sporen heeft geleid tot de ultieme zegen.

- **Tijd & Ruimte**

Wat is de verteltijd?

Deze moordzaak kost veel tijd en is erg complex. Het verhaal is in een spel gegoten en kun je spelen in ongeveer 45-60 minuten, de exacte verteltijd is er niet, elk spel verloopt anders en dus ook de tijd.

Wat is de vertelde tijd en hoe weet je dat?

"Vandaag zijn detectives begonnen met het verzamelen van bewijzen op Slot Swaenesteyn, het kasteel van wijlen Dr. Swart die afgelopen donderdagavond vermoord werd aangetroffen." Aldus de zondag krant. Uit dit nieuwsartikel kan je opmaken dat het drie dagen heeft geduurd voordat de detectives zijn begonnen met de zoektocht naar de dader. Maar hoelang het de detectives kost om de zaak op te lossen is natuurlijk de grote vraag!

Hoe wordt het verloop van tijd weergegeven?

Het verloop van tijd kan niet specifiek worden weergegeven aangezien elk spel langer of korter kan duren tot de moordzaak is opgelost.

Waar speelt het verhaal zich af en hoe weet je dat? Welke ruimtes worden gerepresenteerd?

Het verhaal speelt zich allemaal af op Slot Swaenesteyn. Dit is namelijk het kasteel waar Dr. Swart is vermoord, dus ergens in het kasteel zal het plaats delict zijn, maar waar dat precies is weet aan het begin niemand. Om hier achter te komen zullen alle negen kamers nauwkeurig onderzocht moeten worden. Al deze kamer zijn voor de detectives vanaf het begin al bekend,

dat zijn namelijk: de balzaal, de serre, de studeerkamer, de zitkamer, de eetkamer, de keuken, de biljartkamer, de bibliotheek en de hal.

Hoe worden deze ruimtes gerepresenteerd? Hoe weet de luisteraar waar hij/zij is, waar het verhaal zich op elk moment afspeelt?

Zodra de detective een kamer binnengaat, moet die een "vermoeden" uitspreken. Door het uitspreken van vermoedens kan hij of zij – door het uitschakelen van mogelijkheden – uitvinden welke drie kaarten in de Moordenvolp zitten. Om een vermoeden uit te spreken, moet de speler een verdachte en een wapen in de kamer waar die staat neerleggen. Daarna zegt de detective dat die vermoedt dat het misdrijf in deze kamer is gepleegd door de betreffende verdachte en met het betreffende wapen. Hierdoor weet de luisteraar oftewel de speler exact in welke ruimte die zich bevindt.



Hoe wordt de overgang naar andere ruimtes gerepresenteerd?

Tijdens het spel moeten de speurders zich van kamer naar kamer verplaatsen om bewijzen te verzamelen. Elke beurt moeten ze proberen om een andere kamer in het kasteel te bereiken. Als de speler aan de beurt is, gooit die om zich te verplaatsen de dobbelsteen, óf (maar dit geldt alleen voor de hoekkamers) gebruikt hij of zij de geheime gang. Dus op één van deze twee manieren verplaatst de speler zich van ruimte naar ruimte.

• **Karakters**

De klassieke rolverdeling volgens de theorie van Aristoteles

De hoofdrolspelers ofwel **protagonist** in het verhaal van Cluedo zijn de detectives. Het hele spel draait om het oplossen van de moord en dit is ook precies welke rol de spelers hebben. Zij moeten zich het hele spel inleven als detective en zijn dus het hele spel bezig met het oplossen van de moordzaak, dit maakt de speurder de hoofdrolspeler.

De tegenstanders van de hoofdrolspeler ofwel **antagonist** is één van de verdachte personen. Één van hen heeft Dr. Swart vermoord en is dus duidelijk de tegenstander. De uiteindelijke dader heeft zijn of haar uiterst best gedaan om geen sporen achter te laten. Dit belemmert het werk van de detective.

Dr. Swart, de **tritagonist**, is degene die vermoord is. Het doel is om de dader te vinden en de juiste verdachte op te pakken. Dr. Swart zelf blijft het gehele spel op de achtergrond want hij speelt geen belangrijke rol meer verder in het spel.

Dramatis personae van Vladimir Propp

De detective is volgens de theorie van Propp de **held**. De detective is in dit verhaal degene die de moordzaak oplost en het spel wint.

In dit verhaal is één van de verdachten de **schurk**. Want hij of zij staat tegenover de detectives en wil natuurlijk niet opgespoord worden. De verdachte heeft er alles aan gedaan om geen bewijs achter te laten.

De dader en Dr. Swart zijn beide de **zender** want zonder de moord op Dr. Swart was er geen aanleiding geweest om de detectives in te schakelen.

- **Perspectief**

Vanuit welk perspectief/welke perspectieven wordt het verhaal verteld?

Bij het bordspel Cluedo is er sprake van een ik vertelsituatie. Hier is de verteller een ik figuur dat als personage meespeelt in het verhaal. De spelers nemen altijd de rol aan van een detective.

Er kunnen maximaal zes spelers meedoen aan het spel, wat betekent dat er ook zes verschillende verhalen kunnen ontstaan. Dit betekent echter niet dat er zes verschillende vertellers zijn want het spel wordt altijd individueel gespeeld. Je speelt het spel met geheime informatie die alleen jij weet, je weet niet wat andere detectives ontdekken. Daarom is er sprake van een ik vertelsituatie.

- **Retorische stijlmiddelen**

Het eerste retorische stijlmiddel die we uitlichten is **'personificatie'**, hierbij ken je een levenloos object menselijke eigenschappen toe. Een goed voorbeeld hiervan zijn de pionnen waarmee in Cluedo gespeeld wordt, dit zijn in het verhaal namelijk geen pionnen maar de verdachte van de moord op Dr. Swart. De kleuren van de pionnen zijn gekoppeld aan de namen van de verdachte, namelijk; Kolonel van Geelen, Dominee Groenewoud, Professor Pimpel, Mw. Blaaw van Draet, Rosa Roodhart en Mw. de Wit. Ook kruipen de spelers in de rol van de detective, de spelers hebben het gevoel dat ze echt een moord op moeten lossen.

Bij een **'hyperbool'** wordt de inhoud van de mededeling overdreven vergroot. Voorbeelden hiervan zijn de namen van de verdachten. Ze hebben allemaal een kleur verwerkt in zijn of haar naam, waardoor het extra duidelijk te zien is welke naam bij welke kleur pion hoort. Zo is het voor de spelers makkelijk te herkennen en hoeven ze hier niet over na te denken.



DISCUSSIE

Wij hebben een lange discussie gehad over de klassieke rolverdeling. Demi was van mening dat Dr. Swart de hoofdpersonage was omdat er zonder de moord op hem geen verhaal was ontstaan en dus ook geen spel. Zeferino was juist van mening dat de spelers ook wel de detectives de belangrijkste rol namen in het spel, want zonder een detective kan een moordzaak niet opgelost worden. Wij hebben toen voor de laatste optie gekozen. Wij hebben dit overlegd met onze docent Pauline, we zijn toen tot de conclusie gekomen dat Dr. Swart helemaal geen invloed meer heeft op het spel en daarom geen belangrijke bijdrage levert aan het spel.

Verder vonden we het lastig om retorische stijlmiddelen toe te passen op het bordspel Cluedo. Dat komt omdat een bordspel redelijk plat is qua verhaal. Er spelen niet heel veel personages in, en daarbij kom je ook niet heel veel te weten over hen. Dit zou wel het geval zijn wanneer dit verhaal toegepast zou worden in een boek of film. Uiteindelijk zijn we alle stijlmiddelen één voor één afgegaan en hebben we er toch nog twee toe kunnen passen.

Wij hebben expres gekozen voor een medium dat niet voor de hand liggend is. Een spel is veel moeilijker te analyseren dan een film of een boek en dat zagen we als een uitdaging. Het is goed uitgepakt en zijn tijdens het analyseren veel te weten gekomen over het verhaal en het bordspel zelf.



LITERATUURLIJST.

Broek, J. Van Den, Koetsenruiter, W., Jong, J. De, & Smit, L. (2015). *Beeldtaal* (2e ed.). Den Haag, Nederland: Boom Lemma.

Deniseqn. (2014, 6 november). De verhaalopbouw: Aristoteles, Propp, Campbell en McKee. Geraadpleegd van <http://educatie-en-school.infonu.nl/diversen/144511-de-verhaalopbouw-aristoteles-propp-campbell-en-mckee.html>

Hasbro International Inc.. (z.j.). [De zondagskrant - De zaak Swart] [Spelregels]. Geraadpleegd van <http://www.spelregels.eu/rules/cluedo/Cluedo.pdf>

Jolly, D. (z.j.). The 17 stages of Joseph Campbell's monomyth [Foto]. Geraadpleegd van <https://davidrjolly.files.wordpress.com/2013/05/monomyth.jpg>

Van de wijer, I. (2009). Hoe zit een goed verhaal in elkaar? In I. Van de wijer (Red.), *Storytelling* (Herz. ed., pp. 189-191). Zoetermeer, Nederlands: NBD/Biblion.