

WANDELEN DOOR ROTTERDAM NA HET BOMBARDEMENT

De binnenstad van Rotterdam, na het bombardement van 14 mei 1940, lijkt op de zwart-witfoto's niet meer dan een smeulende puinhoop. De trotse gebouwen van rond de eeuwwisseling, de eerste hoogbouw, de deftige winkelstraten en de nauwe stegen met arbeiderswoningen, alles was gereduceerd tot bergen steen en staal, waar bovenuit alleen nog de geblakerde muren van de gotische Sint-Laurenskerk staken.

Tekst: Nicole van der Steen

Voor kinderen die zich geen beeld kunnen vormen van de oude stad, maar dat wel graag willen, of voor docenten die lesgeven over dit drama en daar iets extra's mee willen doen, wordt een bijzondere game ontwikkeld door studenten van het Grafisch Lyceum in Rotterdam, in opdracht van het Rotterdamse Stadsarchief. Einde 2009 ontstond hier het idee om ter gelegenheid van de zeventigjarige herdenking van het bombardement van Rotterdam een *serious game* te ontwerpen: een virtuele rondwandeling door de verwoeste stad, waarbij opdrachten moeten worden uitgevoerd. Omdat de financiering van dit ambitieuze plan problemen opleverde, werd besloten om in elk geval historische modellen te maken van de stad zoals die er in 1934, 1943 en 1954 uitzag. Tien stagiaires van het Grafisch Lyceum zouden die uitwerken, op basis van oude luchtfoto's en in samenwerking met de afdeling Landmeten van de gemeente Rotterdam. Uiteindelijk zijn meerdere stageperiodes van een half jaar aan het project gespendeerd en is het einddoel nog niet bereikt. Na de bouw van de virtuele stad van 1934 en 1954 werd van de oorspronkelijk gebruikte techniek afgestapt, die een nogal statisch beeld opleverde. Voor het derde



model werd het jaar 1940 gekozen en werd de stad opgebouwd met verschillende, herbruikbare componenten. Dit model is zo mooi en gedetailleerd geworden, dat besloten is de andere modellen opnieuw te ontwikkelen met dezelfde techniek. Inmiddels wordt gedacht aan meer toepassingsmogelijkheden, zoals georeferentie van bepaalde punten: staande op een historische plek in de stad kun je straks op je telefoon zien wat daar tussen 1934 en 1954 is voorgevallen en hoe dat het uiterlijk van de stad heeft veranderd. Op 14 mei dit jaar is in het Rotterdamse stadhuis een proefversie gelanceerd van het model van Rotterdam in mei 1940, in de vorm van een game. Deze versie kan worden gedownload van

de website van het Stadsarchief Rotterdam, met de nadrukkelijke uitnodiging het spel te testen en opmerkingen achter te laten op de website. Dat is in dit geval geen loze kreet: het spel is prachtig uitgevoerd, maar vertoont nog wat mankementen. In potentie levert het uren educatief plezier op, blijkens de vele straten die kunnen worden aangeklikt om doorheen te wandelen en de mogelijkheid om over allerlei verdwenen gebouwen informatie op te vragen. In deze nog incomplete versie blijken de straten niet begaanbaar vanuit het menu: het spel start steeds op dezelfde plek, van waaruit wel een lange virtuele wandeling kan worden ondernomen naar de rest van de binnenstad. De bladzijden in het virtuele informatieboekje over

Herdenking van het bombardement op Rotterdam. Langs de grenzen waar de branden na het bombardement woeden, werden felle lichten ontstoken. Foto: Y.S. Groen.

de gebouwen zijn nog leeg. Daar staat tegenover dat het wandelen op zich een hoop plezier oplevert: je kunt voor- en achteruit, maar ook opzij, omhoog en omlaag. Het beeld golft op en neer alsof je echt wandelt. Overal waar je kijkt is de stad gedetailleerd in 3D uitgewerkt, tot en met rokende puinhopen, achtergelaten auto's en Duitse soldaten die je de weg versperren. Het uiterlijk en de sfeer van de gehavende stad zijn goed getroffen. Zo af en toe stuit je op een vraag of informatie over de stad. Als de onvolkomenheden zijn weggevoerd, biedt deze game leerlingen van alle leeftijden (maar ook docenten!) een fascinerende manier om heel veel over het bombardement te leren. ■

- De website van het Stadsarchief waar de game wordt toegelicht en te downloaden is, en waar de andere modellen te bekijken zijn: **www.stadsarchief.rotterdam.nl/rotterdam3d**.
- Op de website van het Stadsarchief is nog een spel te vinden voor jonge leerlingen, waarin voorwerpen moeten worden gezocht die met het bombardement te maken hebben. Ook kan worden doorgeklikt naar een uitgebreide website over de brandgrens: **www.brandgrens.nl**.
- Een filmpje waarin een van de ontwerpers het spel bespreekt met een Rotterdammer die het bombardement heeft meegemaakt: **http://tiny.cc/nosgame**.
- Een app voor de iPhone, gemaakt door Stephan Raaijmakers, die tijdens een wandeling door Amsterdam informatie geeft over bombardementen tijdens de Tweede wereldoorlog: **http://tiny.cc/ondervuur**.

GOED GEDRAG

Well-behaved women rarely make history, las ik op een poster ergens in Rotterdam, een aanprijzing van de *Museum Night After Party* in de *Bad Girls Club*. Een intrigerende quote, die me onmiddellijk enthousiasmeerde voor dit feestje. Maar ik ben geen *girl* meer en verre van *bad*; ik houd het al niet wakker bij de *museum night* – laat staan bij de afterparty – dus die vlieger ging niet op. Maar het was beslist een mooie uitspraak. Van wie eigenlijk, vroeg ik me af, en ging in mijn hoofd de *usual suspects* af: Mae West, Marilyn Monroe, Eleanor Roosevelt of (god verhoede) Miley Cyrus? De originele uitspraak bleek *Well-behaved women seldom make history* en werd gedaan in 1976, door een officiële historica, namelijk de latere Pulitzerprijswinnares Laurel Thatcher Ulrich. Ze deed onderzoek naar gewone, fatsoenlijke, verdienstelijke vrouwen, die dus zelden de geschiedenisboeken bereiken.

Edith van Gameren gaf geschiedenisles in het voortgezet onderwijs en is educatief auteur voor geschiedenismethodes.

'Met wat well-behaved baren, breien en standing-by-your-man, daar haal je geen canon mee'

Voor een deel een gender-ding. Individuele vrouwen stonden minder vaak vooraan bij het uitdelen van macht en megalomanie. En met wat *well-behaved* baren, breien en *standing-by-your-man*, daar haal je geen canon mee.

Voor een ander deel heeft het ook niets met sekse te maken. Gewone, fatsoenlijke mensen bereiken domweg niet vaak de geschiedenisboeken, met hun hardwerkende en niemand tot last zijnde goeie gedrag. Hooguit op een hoop gegooid in een cijfer. Het aantal middeleeuwers dat stierf aan de pest. Het aantal vrouwen dat als heks verbrand werd. Het aantal kinderen dat in fabrieken werkte. Het aantal burgerslachtoffers van geallieerde bombardementen.

Of het nu de kleitablet of de krant haalde, het is vaak strijd, dood of verwoesting. Goed gedrag is op zichzelf niet interessant, tenzij het echt opvallende (Florence Nightingale-iaanse) proporties aanneemt. Net als 'de media', geeft 'de geschiedenis' een vertekend beeld van de werkelijkheid. Dat is op zichzelf niet erg, maar vertel het de leerlingen er maar wel bij. En vertel de leerlingen ook maar meteen dat het misschien beter is dat je de krant of de geschiedenisboeken niet haalt. Laten we hopen dat ze niet opgeteld zullen worden in een treurig cijfer onder de een of andere streep. En dat ze gewoon lekker *well-behaved* oud worden. ■

