



Met een avatar door de Gouden Eeuw

Effectief inleven in een personage uit een andere tijd

Hoe zou het leven er tijdens de Nederlandse Opstand of tijdens de Gouden Eeuw uit zien? In deze opdracht gaan leerlingen aan de slag met een avatar, een fictief historisch personage dat ooggetuige is van de belangrijkste gebeurtenissen in de zestiende en zeventiende eeuw. Leerlingen gaan op deze manier aan de slag met een complexe vaardigheid: het inleven in een persoon en daarbij gebruikmaken van multiperspectiviteit.

Maurits Bredius is docent geschiedenis en maatschappijleer op het Walburg College in Zwijndrecht.

Een van de vaardigheden binnen het historisch denken is het benaderen van een bepaalde historische gebeurtenis, concept of persoon vanuit meerdere invalshoeken. Het gebruikmaken van multiperspectiviteit kan door sommige leerlingen als moeilijk worden ervaren, zeker als het gaat om het bestuderen en inleven in een historisch persoon. De leerlingen vinden het dan moeilijk om een doel (of 'intentie') van een persoon te achterhalen en hun gedrag van een bepaald moment te verklaren en tegelijkertijd reke-

ning te houden met de standplaatsgebondenheid van de persoon en van henzelf. Bij historische beeldvorming moet men rekening houden met de verschillen tussen heden en verleden, omdat bij andere tijden dan de onze nu eenmaal andere waarden, normen, denkbeelden en gedrag horen. Een leerling moet dus open staan voor ander gedrag en andere ideeën en moet bovendien grondige kennis hebben van de historische context van dit individu.¹ Hoe zou je de leerlingen aan de slag kunnen zetten met deze complexe vaardigheid?



De avatar-methode

Het zou kunnen lonen om een aspect uit de game-industrie te gebruiken om bij leerlingen het inleven in een historisch persoon en het werken met multiperspectiviteit te bevorderen. In een game moeten leerlingen zich immers inleven in het personage waarmee ze spelen, de zogenoemde avatar. Als voorbeelden van bestaande avatars kunt u denken aan fictieve personages uit games met een historische setting: Cassandra tijdens de Peloponnesische Oorlogen (*Assassin's Creed Odyssey*), Jin Sakai tijdens de eerste Mongoolse invasie in twaalfde-eeuws Japan (*Ghost of Tsushima*), Connor tijdens de Amerikaanse onafhankelijkheidsstrijd (*Assassin's Creed III*) of Arthur Morgan aan het einde van de negentiende eeuw in een fictief Verenigde Staten (*Red Dead Redemption II*).² Een nadeel is dat deze games een ingekaderd narratief hebben waarin de karakterontwikkeling van de avatar voorgeprogrammeerd is en de mogelijkheden om te werken aan multiperspectiviteit voor het grootste deel al bepaald zijn. Maar wat als je de avatar an sich neemt en deze bestudeert? Wat als je een historisch persoon als een avatar benadert?

Laat de leerlingen een avatar creëren met een sociale en historische context. Alle avatars worden in hetzelfde jaar geboren en zouden in theorie allemaal hetzelfde kunnen meemaken. In 2009 liet professor E. Sheffer (Stanford University) haar studenten historische personages maken die leefden in het Duitsland van de twintigste eeuw. De avatars waren 'geboren' in 1900 en de studenten moesten een sociale context formuleren die in een zin omschreven kon worden (geboorteplaats, geslacht, religie). De studenten mochten de historische context zelf bepalen. Bijna alle studenten kozen ervoor om hun avatars de Bierkellerputsch mee te laten maken, lieten hun personage stem-

De avatars maken in ieder geval deze acht gebeurtenissen mee:

- De Beeldenstorm (1566)
- Een beleg naar keuze (Haarlem, Alkmaar, Leiden, 1573-1574, en evt. extra Antwerpen, 1584-1585)
- Het ontstaan van de Unie van Utrecht en Plakkaat van Verlatinghe (1581)
- De oprichting van de VOC (1602)
- De executie van Johan van Oldenbarnevelt (13 mei 1619)
- Het Twaalfjarig Bestand (1609-1621)
- De Vrede van Münster (1648)
- Het Rampjaar 1672 en de executie van de gebroeders De Witt (1672)



■ D. van Straaten (red.), e.a., *Historisch denken. Basisboek voor de vakdocent* (Assen 2012), 98, 128, 131.

■ De voordelen van de inzet van games met een historisch decor in de klas is eerder besproken in *Kleio*: P. Mannak, P. van den Heede en D. van Leeuwen, 'Games in de klas. Een update van de onvoltooide verleden tijd', in *Kleio* 3 (2020), 14-17; P. Mannak, 'Games helpen met historisch redeneren', in *Kleio* 4 (2019), 18-20; J. van Kersavont en D. van Leeuwen, 'Middeleeuwen: Total War. Games zijn meer dan een decor voor geweld', in *Kleio* 2 (2019), 4-6; K. Henskens, 'Kersten je eigen Fries. Hoe spelen in de klas zijn te gebruiken om de stof te verlevendigen', in *Kleio* 7 (2017), 4-7.

Linkerpagina: Met de avatar Eivor uit *Assassin's Creed Valhalla* (2020) kun je door het vroegmiddeleeuwse Engeland reizen.

Boven: Luitspelende nar door Frans Hals, ca. 1623. Collectie Louvre, Parijs.

Daaronder: Een geleerde aan zijn bureau door Rembrandt van Rijn, 1634. Collectie Nationale Galerie Praag.

men op Hitler in 1933 en waren ooggetuigen van de val van de Berlijnse Muur eind jaren tachtig. Toch was elk pad anders: de een koos de minste weerstand (passief ondergaan), anderen hadden invloedrijkere personages (actief) en sommige studenten lieten zelfs hun verhaal gaan over kolonies in Zuidwest-Afrika of ze lieten hun personages emigreren naar Amerika of Engeland. ►

Rechtsboven: Titus aan zijn bureau door Rembrandt van Rijn, 1655. Collectie Museum Boijmans Van Beuningen. Daaronder: Zelfportret door Judith Leyster, 1630. Collectie National Gallery of Art in Washington.

Wat?

De leerlingen ontwerpen een historische verhaallijn van twee (of drie) generaties avatars die leven gedurende de Nederlandse Opstand en de Gouden Eeuw in de Nederlanden. De avatars maken een aantal voorgeschreven gebeurtenissen mee tussen 1566 en 1672 en reflecteren hierop vanuit hun avatar. Zij bepalen zelf de sociale context van hun personage en moeten op zoek gaan naar historische bronnen over hoe hun avatars de voorgeschreven gebeurtenissen zouden kunnen hebben ervaren. Historische bronnen zijn immers nooit eenzijdig. De verhaallijn van deze avatars worden door de leerlingen in een blogvorm beschreven.

Wie?

Havo 4 en vwo 4.

Wanneer?

De tijd van ontdekkers en hervormers en de tijd van regenten en vorsten.

Hoe lang?

Een lessenreeks.

Hoe werkt het?

De leerlingen gaan aan de slag met deze praktische opdracht over het inleven tijdens de Nederlandse Opstand en de Gouden Eeuw. Ze moeten de acht gebeurtenissen bestuderen en bedenken hoe hun avatar zou omgaan met deze veranderingen. De leerlingen ontdekken dat alleen het beschrijven van gebeurtenissen niet voldoende is. Hoe is hun avatar in een ander deel van Nederland geraakt, hoe vindt de avatar werk, wat doet zij in een grachtenpand in Amsterdam? Alles moet in het verhaal duidelijk worden. Ze moeten zich goed inleven in de kenmerken van het leven in de zestiende en zeventiende eeuw. De blogposts gaan dus voor een deel ook over het dagelijks leven tussen 1566 en 1672. Als een leerling besluit een avatar op een natuurlijke manier te laten overlijden, gaat de leerling verder met het schrijven van blogposts over een avatar van de volgende generatie. Anders zou de opdracht snel klaar zijn of de hoofdpersoon ouder dan honderd moeten worden. Leerlingen moeten ook letten op



anachronismen in de omgeving van hun hoofdpersoon: horloges, gemotoriseerde voertuigen, telefoons bestonden uiteraard nog niet. Juist door zelf op zoek te gaan, leren ze de verhalen kennen. Want waar leerlingen hun personage(s) laten wonen en werken, het geloof dat de personages belijden, alles heeft invloed op het leven van de avatar.

Wat levert het op?

Door een personage te maken, raken de leerlingen niet alleen de hoogste niveaus van de taxonomie van Krathwohl (creatie), maar moeten zij ook verschillende perspectieven ervaren en onderzoeken. Het geheel zal bijdragen aan de historische kennis van de leerling, die zelf naar bronnen moet zoeken. De opdracht kent daarin een toevoeging: elke blogpost moet een bron bevatten. En aan mijn collega's die de Gouden Eeuw niet behandelen: wees vrij om deze opdracht aan te passen, bijna elk onderwerp is mogelijk! ■

Deze werkvorm is eerder door Pascal Tak op de website van Euroclio gepubliceerd. Op de website www.vgnkleio.nl staan de bijbehorende lesmaterialen.

Literatuur

S. Scheffer, 'Creating Lives in the Classroom', in *The Chronicle of Higher Education* (2009).

D. van Straaten (red.), e.a., *Historisch denken. Basisboek voor de vakdocent* (Assen 2012).

P. Tak, 'The avatar method' op www.euroclio.eu/resource/the-avatar-method.

E. Volk, 'How the Air Felt on My Cheeks: Using Avatars to Access History', in *History Teacher* 46-2 (2013).