

Een Zwarte Dood

De pest als hoofdrolspeler in de game *A Plague Tale*

Het wordt gezien als een van de grootste humanitaire rampen uit de geschiedenis van Europa: de Zwarte Dood. De pest werd in 1347 door Genuese koopvaardijsschepen aan land gebracht, met dodelijke gevolgen. De pandemie kreeg heel Europa in zijn greep. De makers van de game *A Plague Tale* gebruikten dit door de pest geteisterde landschap als het grimmige decor voor een donker verhaal. Hoofdrolspelers Amicia en Hugo proberen de dood te ontlopen.

In de herfst van 1347 voeren Genuese koopvaardijsschepen de haven van Messina op Sicilië binnen. De schepen waren afkomstig van de havenstad Kaffa aan de Zwarte Zee in de Krim. De zeelieden waren levende doden en brachten de Zwarte Dood onbewust naar Europa, waarna de drukke Siciliaanse haven de geboorteplaats van de pest werd. De besmette vlooiën die op de ratten zaten – als verstekelingen in de buiken van de galeien meegevoerd – verspreidden vanaf deze handelsplaats de plaag over de kusten van de Middellandse Zee. In de weken daarna meerden er meer koopvaardijsschepen aan, ook afkomstig van de handelsposten van Zwarte-Zee-kusten, die de plaag verder verspreidden.

In de jaren die volgden werd de ziekte naar elke uithoek van het continent gebracht. De triomftocht van de pestilentie door Europa is duidelijk te volgen: in de zomer van 1348 bereikte de ziekte het hart van middeleeuws Europa, waarna ze naar het noorden trok en via Scandinavië in 1350 Rusland bereikte. In sommige gebieden deed de pest haar dodelijke werk binnen een paar maanden en verdween daarna weer. Behalve in de grotere steden, waar de ziekte zich in de dichtbevolkte gebieden nestelde en gedurende de winter in hevigheid afnam om in de lente de kop weer op te steken. Door de mobiliteit van de Europese reizigers, handelaars, soldaten en pelgrims werd de Zwarte Dood een epidemie. Dunbevolkte gebieden werden net zo hard getroffen door de plaag als de metropolen Londen, Parijs, Venetië en Florence, want de dood maakte geen onderscheid tussen burger, burggraaf of boer. Slechts enkele steden bleven gespaard van de invasie van de Zwarte Dood.

Zwart is ook de kleur van de kroniek van Amicia en Hugo de Rune. De game A Plague Tale vertelt het grimmige verhaal van een broer en een zus die op de vlucht slaan voor de inquisitie in een van de donkerste periodes van de geschiedenis. Amicia en Hugo zwerven in de herfst van 1348 door het achterland van Carcassonne dat

getekend is door de slagvelden van de Honderdjarige oorlog en getroffen door de Zwarte Dood. De ziekte verspreidde zich in het voorjaar van 1348 door Zuid-Frankrijk. De vlooiën en ratten als dragers van de dood bereikten de steden en dorpen die Amicia en Hugo zouden aandoen. Er ontstonden spooksteden en uitgestorven landschappen waarin de meeste levenden huis en haard hadden verlaten uit angst voor de dood. Amicia en Hugo bereiken in hoofdstuk 2 van A Plague Tale zo'n getroffen stad. Via de handelsweg die naar het dorp loopt of de rivier die langs de stadsmuren meandert en de stad van drinkwater voorziet, is de pest nog maar net gearriveerd in de stad. De paarden staan nog in de stallen, kippen scharrelen rond en boven de stad is rook zichtbaar die wijst op de aanwezigheid van mensen. De markt naast de stadspoort is echter verlaten. De kramen zijn onbemand en de handelswaar – vlees, vis en fruit – is achtergelaten en ligt te rotten in de herfstzon.

Memento mori

De pest liet diepe sporen achter. Ze was snel, onvermijdelijk en onbegrijpelijk. Een groot deel van de bevolking bezweek aan de gevolgen. Ooggetuige Jean Froissart schatte het sterftecijfer op een derde van de Europese bevolking, maar deze schatting was ontleend aan een Bijbels voorbeeld uit Openbaring. De werkelijkheid was grimmiger: ►

Daan van Leeuwen is redacteur van Kleio.

Alle afbeeldingen zijn screenshots uit *A Plague Tale* door Asobo Studio.





contemporaine schattingen van het aantal doden ligt rond de zestig procent voor het gehele continent. Het sterftcijfer varieerde enorm per regio, want soms bleef het slechts bij een vijfde deel van de bevolking, terwijl een ander dorp totaal uitgestorven kon zijn. Huis en haard werden verlaten uit angst voor de epidemie. Mensen raakten op drift, vluchtend voor een onbekende ziekte. Zo doopte de pest hele dorpen en steden om in spooksteden. Giovanni Boccaccio schreef erover in zijn verzameling novellen *Decamerone*, waarin zeven vrouwen en drie mannen proberen uit het geteisterde Florence te komen.

‘De dood kon zo snel toeslaan dat er in de grote steden binnen een paar maanden tienduizenden pestlijders naar het hiernamaals gingen’

Alhoewel de Zwarte Dood geen onderscheid maakte tussen arm en rijk, bedelaar of edelman, waren de steden met hun dichtere bevolking en intensievere contacten met de buitenwereld kwetsbaarder dan de plattelandsdorpen. De handelscontacten, karavanen, de smalle steegjes, openbare wasplaatsen, het gebrek aan goede hygiëne; het droeg allemaal bij aan hun kwetsbaarheid. De dood kon zo snel toeslaan dat er in de grote steden binnen een paar maanden tienduizenden pestlijders naar het hiernamaals gingen. In andere steden was het aantal slachtoffers zo groot dat de mensen die de doden moesten begraven de vraag niet meer aankonden en de overledenen op straat en in hun huizen lieten liggen. In Bordeaux was men zo wanhopig door het sterftcijfer dat een doorgedraaide burgemeester de haven in brand liet steken om de epidemie tegen te houden. Uiteindelijk zou naast de haven ook een deel van de stad in de as worden gelegd, omdat het vuur, net als de Zwarte Dood, ontembaar bleek.

A Plague Tale: Innocence

Aquitanië, 1348. Zus en broer Amicia en Hugo de Rune zijn op de vlucht. Op de vlucht voor de inquisitie die graag achter het grote geheim van de jonge Hugo wil komen. Zwerfend door de velden, steden en bergen tussen Bordeaux en Carcassonne proberen ze niet alleen de mannen van de bisschop te ontlopen, maar krijgen ze ook te maken met de Honderdjarige Oorlog, de Zwarte Dood en grote zwermen ratten. Ze beleven een donker avontuur in donkere tijden.

A Plague Tale: Innocence is een griezelige *story-driven game* die door zijn zwarte randjes alleen gespeeld kan worden in de bovenbouw of met studenten. Qua *storytelling* lijkt de game op *The Last of Us*, een prijswinnende game waarin ook de omgeving een belangrijke rol speelt in het verhaal. *A Plague Tale* leent zich daarom goed om de grilligheid van het tijdvak te laten zien.

A Plague Tale: Innocence is te verkrijgen voor PlayStation, Xbox One en pc. Leeftijdadvies: 17+. aplague tale.com

Onwetend over hoe de pestilentie in de stad heeft huisgehouden lopen Amicia en Hugo onder de stadspoort door, zich afvragend waarom geen levende ziel zich op straat begeeft. De houten luiken van de ramen zijn dicht en werkplaatsen zijn ogenschijnlijk gesloten. Net als bij de marktkramen buiten de stadspoort zijn sommige winkels halsoverkop verlaten door hun eigenaren. Hun handelswaar is achteloos achtergelaten. Aan het einde van de straat zien ze twee vrouwen. Op het moment dat broer en zus naar ze toe rennen, verdwijnen ze in hun huizen, de luiken van de ramen slaan dicht en de deuren gaan op slot. Wanneer Amicia en Hugo verderop in het stadje door de smalle stegen zwerfen op zoek naar iemand die ze kan helpen, horen ze achter een gesloten deur een gesprek tussen een man en vrouw. De vrouw wil graag weg uit de stad, zodat ze de Zwarte Dood kunnen ontlopen. De man wil blijven en afwachten tot de pest is overgewaaid. Als verderop in de straat geschilderde witte kruizen op de deuren van de huizen zichtbaar worden, is het voor Amicia duidelijk dat de pest hier al zijn littekens heeft achtergelaten. De kruizen zijn het symbool van de dood. Achter de gesloten wit-bekladde deuren liggen de besmette lichamen met zwarte plekken in armholtes en in de nek. De gehele straat is voorzien van witte kruizen. Op het plein stuit Hugo op de asresten van in brand gestoken meubelen.

Zondebok

In tijden van zulke rampspoed als een pestepidemie richt men zich meestal tot God. Deze plaag van Bijbelse proporties moest wel komen door

Gods toorn. Een wetenschappelijke verklaring voor de verspreiding van de Zwarte Dood kwam er niet, ook niet van de gerenommeerde medische faculteit van Parijs die van de Franse koning Filips VI de opdracht kreeg om de oorzaak uit te zoeken nadat hij zijn eigen vrouw verloor aan de pest. De ziekte dreef de spot met het vermogen van de mens over zijn eigen lot te beschikken en zette de artsen voor gek. Doktoren schreven het toe aan aardbevingen, bedorven lucht of de stand van de sterren. Het volk keerde zich tot God en ging de pestheiligen aanbidden om zichzelf te verlossen van het kwade. Ook zocht men uitvlucht in bijgeloof.

Als gevolg van het groot aantal doden verschenen er halfnaakte boetelingen in het straatbeeld. Als een processie van de dood trokken kastijdende flagellanten met gebed en gejammer van stad naar stad. Uiteindelijk werden deze excessen van flagellanten door de meeste stedelijke overheden verboden.

Een zondebok, zo meenden sommigen, zou voor verlossing zorgen. De Joodse gemeenschap werd als schuldige aangewezen. Ze werd beschuldigd van het vergiftigen van de waterbronnen. In heel Europa ontstonden klopjachten waarin Joden hardhandig werden verjaagd of zelfs compleet werden uitgeroeid. Er werden onder foltering bekentenissen afgedwongen en verspreid om een angstcultuur te ontwikkelen. Vele Joden werden zonder proces vervolgd en kwamen soms met honderden tegelijk op de brandstapel terecht. Zo ook in Bazel, waar zo'n zevenhonderd Joden zonder enige vorm van proces levend werden verbrand in een huis dat speciaal voor de gelegenheid was gebouwd. Het voegt een extra zwarte bladzijde toe aan het hoofdstuk van de Zwarte Dood in het collectieve geheugen van middeleeuws Europa.

Het stadje waarin Amicia en Hugo terecht zijn gekomen in hoofdstuk 2 is duidelijk geteisterd door de pest. Ze zien rook die opstijgt vanaf het stadsplein. Terwijl Hugo zich afvraagt of er kermis is, vreest Amicia het ergste. Ze haasten zich door de smalle straatjes van het Aquitaanse stadje en rennen langs een anderhalf meter hoog standbeeld van een heilige. Het staat in een nis op een driesprong. Amicia en Hugo slaan er geen acht op, maar zou het een pestheilige kunnen zijn? Wellicht de heilige Antonius van Egypte, de patroonheilige tegen de pest? Of zou het de heilige Rochus van Montpellier zijn? Hij leefde eerder deze eeuw in Frankrijk en had pestlijders verzorgd.

Broer en zus De Rune snellen tussen de verlaten winkels en werkplaatsen door tot ze het stadsplein bereiken. Er is rumoer en onrust op het plein. De angst slaat Amicia om het hart. De rookwalmen komen niet van een kookvuur

op de kermis, ze zijn afkomstig van meerdere brandstapels. Eén stedeling is al tot op het bot verbrand. Het is een akelig gezicht. Een tweede brandstapel met een vrouwelijke stedeling kan elk moment worden aangestoken. Ze roept naar Amicia en Hugo dat ze op de vlucht moeten slaan en hulp moeten gaan halen. De beul keert zich om en roept op de twee jonge vreemdelingen te arresteren. Hij richt zich tot de toekijkende stedelingen en spreekt uit dat zij de pest naar de stad hebben gebracht. Amicia en Hugo worden in één klap tot zondebok gemaakt. Ze vluchten het plein af om de brandstapel te ontlopen. Gedurende het verhaal van A Plague Tale komt Amicia erachter dat er nog een reden is waarom er op ze wordt gejaagd. Hugo draagt namelijk een groot geheim met zich mee... ■

Bij dit artikel is een les gemaakt. Zie *Kleio in de klas* 'Historisch redeneren over de pest' op de volgende pagina.



Literatuur

O. Benedictow, *The Black Death, 1346-1353. The Complete History* (Woodbridge 2004).

M. Green (red.), 'Pandemic disease in the medieval world: Rethinking the Black Death', in: *The Medieval Globe Books 1* (2014).

M. Heirman, *De Zwarte Dood. Hoe de pest Europa veranderde* (Antwerpen 2018).

B. Hellemans, J. Raaijmakers, C. Van Rhijn, *Ooggetuigen van de middeleeuwen* (Amsterdam 2007).

L. Noordegraaf, G. Valk, *De gave Gods. De pest in Holland vanaf de late middeleeuwen* (Amsterdam 1996).

B. Tuchman, *De waanzinnige veertiende eeuw* (Amsterdam 2018).

P. Ziegler, *The Black Death* (New York 2009).

Historisch redeneren over de pest

Serious gaming in de klas met *A Plague Tale*

Games bootsen steeds beter de historische werkelijkheid na. Ze worden zo realistisch dat ze ook goed in de klas gebruikt kunnen worden. De makers van *A Plague Tale* laten een door de pest geteisterd stadje in 1348 zien. Kunnen de leerlingen zich verplaatsen in de hoofdrolspelers en tegelijkertijd het verhaal in een historische context zetten? Met deze werkvorm komt de veertiende eeuw tot leven en leren de leerlingen beter historisch redeneren.

Daan van Leeuwen is redacteur van Kleio.

1 Idealiter spelen de leerlingen zelf het spel gedurende de les. U kunt er ook voor kiezen om van elk groepje één leerling te laten spelen totdat het screenshot is gevonden. Daarna is een leerling van een andere groepje aan de beurt. Games laten je namelijk leren door te doen, te ontdekken, puzzels zelf op te lossen.

2 Zie voor meer informatie over *serious gaming* ook P. Mannak, 'Games helpen met historisch redeneren', in: *Kleio 4* (2019), 18-20; J. van Kersavont & D. van Leeuwen, 'Middeleeuwen: Total War. Games zijn meer dan een decor voor geweld', in: *Kleio 2* (2019), 4-6.

3 Zie voor een examenvraag die goed aansluit bij dit voorbeeld: vwo cse 2014 tijdvak 1 – vraag 7 (pilot).

4 J. van Drie & C. van Boxtel, 'Historical Reasoning: Towards a Framework for Analyzing Students Reasoning about the Past', in: *Educational Psychology Review 20-2* (2008), 88; P. Mannak, 'Games helpen met historisch redeneren', in: *Kleio 4* (2019), 18-20.

Wat?

Een les waarin met een hoofdstuk uit de game *A Plague Tale* historisch redeneren wordt gestimuleerd met het onderwerp 'de pestepidemie van de veertiende eeuw'. In zes groepen gaat iedereen op zoek naar een screenshot uit het videospel. Zodra de leerlingen een screenshot vinden, beantwoorden ze een vraag die bij het thema van de afbeelding hoort. Er zitten visuele, tekstuele en conceptuele elementen in deze werkvorm.

Wie?

Bovenbouw havo en vwo.

Wanneer?

De les past goed bij het tijdvak van steden en staten (1000-1500) en kan gebruikt worden ter verdieping van één historisch onderwerp binnen het tijdvak of om op een alternatieve manier elementen uit het tijdvak te herhalen, bijvoorbeeld de kenmerkende aspecten. De les zou ook binnen een lessenreeks passen over de nieuwe context voor vwo 'Steden en burgers in de Lage Landen 1050-1700'.

Hoe lang?

Een lesuur van circa 50 minuten.

Hoe werkt het?

De les bij hoofdstuk 2 uit de game *A Plague Tale* bestaat uit vier fases die zich zes keer herhalen. Na een korte introductie op het onderwerp, de opdracht en het videospel kan de werkvorm beginnen. De klas wordt in zes tafelgroepen verdeeld en zo opgesteld dat de leerlingen het digibord goed kunnen zien en met elkaar kunnen overleggen. De docent of een leerling speelt het spel op het digibord en bestuurt de twee karakters Amicia en Hugo de Rune door hoofdstuk 2 van *A Plague Tale*.¹ In dit hoofdstuk arriveren zus en broer in de herfst van 1348 in een Frans stadje waar de pest is uitgebroken.

De vier fases zijn als volgt: **1.** De zes groepjes hebben allen een eigen screenshot uit het spel en mogen op elk moment het videospel stilleggen om het te vergelijken met hun eigen screenshot. Wanneer er een match is gevonden, ontvangen alle groepjes het betreffende screenshot dat ze toe mogen voegen aan hun werkblad. **2.** Een van de andere groepjes





heeft op het screenshot een tekstuele hint staan die bij het gevonden screenshot van het eerste groepje hoort. Kunnen zij de link leggen met het visuele beeld? Als de juiste combinatie is gemaakt, vullen alle teams de tekstuele hint in op het werkblad. **3.** De docent leest de historische vraag voor die bij het screenshot hoort, waarna alle groepjes in overleg gaan om een antwoord te formuleren. Ze noteren de vraag en het antwoord op het werkblad. De docent bespreekt klassikaal het antwoord. **4.** Optioneel: na de historische vraag kunnen de groepjes in overleg het juiste kenmerkende aspect koppelen aan het onderwerp van het screenshot en de historische vraag. Het gaat altijd om een kenmerkend aspect uit tijdvak 3 of 4. Op het werkblad is hiervoor een kolom toegevoegd.

'Het spel is zeer spannend, mysterieus en griezelig; leerlingen zitten op het puntje van hun stoel'

Na de vier fases wordt het videospel verder gespeeld tot het moment dat er een nieuw screenshot gevonden wordt waarna de vier fases weer worden doorlopen. *A Plague Tale* is een *story driven* game waardoor het doorlopen van het spel zeer spannend, mysterieus en griezelig is en de leerlingen de gehele les op het puntje van hun stoel zullen zitten. Het is aan te raden daar de leerlingen ook op voor te bereiden.

Wat levert het op?

Leerlingen zijn actief bezig om het spannende spel te volgen en hun screenshot te ontdekken. Door mee te leven met Amicia en Hugo kan de historische empathie worden gestimuleerd. Op een interactieve wijze wordt geschiedenis aanschouwelijk gemaakt.² Dit wordt afgewisseld met een activerende denkactiviteit in de vorm van de historisch vraag bij elk screenshot en eventueel in de vierde fase met het inventariseren van de kenmerkende aspecten.

Een vaardigheid die op het centraal examen ook getoetst wordt.³ De historische vragen zijn gericht op algemene historische veranderingen en activeren de leerlingen om op het niveau van toepassen historisch te beredeneren. De leerlingen moeten samen met hun groepje de specifieke context van de situatie waarin Amicia en Hugo zitten vertalen naar algemene historische concepten. Leerlingen kunnen door deze vertaalslag gebeurtenissen beter in de context plaatsen en daarmee een betere uitspraak doen over het verleden. Deze denkvaardigheid past goed in het framework van historisch redeneren van Jannet van Drie en Carla van Boxtel.⁴ Leerlingen gaan in dit voorbeeld in op de rol van mobiliteit in de tijd dat de handel weer toeneemt, de kruistochten bezig zijn en de economie verbeterde. Daarnaast kunnen de leerlingen deze ontwikkelingen koppelen aan de verspreiding van de besmettelijke ziekte. Deze algemene concepten van veranderingsmechanismen kunnen ook in andere tijdvakken gebruikt worden, bijvoorbeeld bij de grote syfilisuitbraak in renaissance-Italië of de cholera-uitbraken in industrieel Engeland. ■

Alle afbeeldingen zijn screenshots uit *A Plague Tale* door Asobo Studio.



Benodigheden

De game *A Plague Tale: Innocence* (17+) is een videospel voor PlayStation, Xbox One en pc. Zie aplague tale.com. Om het spel in de les te spelen moet er een spelcomputer worden aangesloten op het digibord of dient het spel gedownload te worden op uw computer. Voor deze werkvorm speelt u een groot deel van hoofdstuk 2. Let op, er zit een expliciete scène van een brandstapel in dit hoofdstuk die u kunt laten zien of kunt overslaan. Het is om deze reden en om vertrouwd te raken met de knoppen en speldynamiek aan te raden om het spel eerst zelf meerdere malen te spelen.

De handleiding, het werkblad en het printwerk zijn te vinden op www.vgnkleio.nl.