



Einleitung: Pentiment, eine Zeitenwende?

von Alan van Beek, Aurelia Brandenburg und Lucas Haasis

DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32225>

URL: <https://mittelalter.hypotheses.org/32225>

Lizenz:



CC BY-SA 3.0 Unported – Creative Commons, Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen

Zitation: Alan van Beek, Aurelia Brandenburg und Lucas Haasis, Einleitung: Pentiment, eine Zeitenwende?, in: Zeitenwende: Interdisziplinäre Zugänge zum Spiel Pentiment, hrsg. von Alan van Beek, Aurelia Brandenburg und Lucas Haasis (Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte, Beihefte 4), S. 1–6, DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32225>.

Zusammenfassung: *Die Beiträge, die sich in diesem Band versammeln, bieten vielfältige Analysen zu ‚Pentiment‘. Durch unterschiedliche methodische Ansätze und theoretische Perspektiven werfen die Autor*innen Schlaglichter auf unterschiedliche Facetten und historische Hintergründe des Spiels und bieten tiefgreifende Interpretationen von Story, Gameplay, Mechaniken, Bildern und Sprache. Der Sammelband und das Spiel teilen ein Ziel: historisch inspirierte Games und die Relevanz ihrer Analyse bekannter zu machen.*

Abstract: *The contributions collected in this volume offer diverse analyses of 'Pentiment'. Using different methodological approaches and theoretical perspectives, the authors shed light on different facets and historical backgrounds of the game and offer in-depth interpretations of the story, gameplay, mechanics, images and language. The anthology and the game share a common goal: to raise awareness of historically inspired games and the relevance of analyzing them.*



Abb. 1: Die brennende Abtei Kiersau (eigener Screenshot aus *Pentiment* von Obsidian Entertainment).

2022 hat ein besonderes Spiel für Furore gesorgt. Zunächst als Geheimtipp gehandelt, schwang es sich schnell zum Publikumsliebling auf. Es wurde sowohl bei Spielenden als auch von Feuilleton und Spielkritik in den höchsten Tönen gelobt als ein Spiel, das sich etwas traut, das das für Spiele sehr beliebte Marketinglabel Mittelalter und das weniger bekannte Setting der Frühen Neuzeit im Spiel neu interpretiert, neu vermisst und mit Inhalten füllt, und das dabei in spielerischer und thematischer Hinsicht neues Terrain bestreitet. Im vorliegenden interdisziplinären Sammelband widmen wir uns diesem Spiel. Der Band versammelt Beiträge zum Mittelalter- und Frühneuzeit-Adventure Game ‚Pentiment‘ des amerikanischen Studios Obsidian Entertainment.¹

Mit einer von Holzschnitten und Buchmalereien inspirierten Grafik und einer im Kern einfachen und damit leicht zugänglichen Point & Click-Mechanik erzählt das Spiel eine Kriminalgeschichte im Dorf Tassing im Bayern des frühen 16. Jahrhunderts und führt Spieler*innen dabei eine Zeit der Umbrüche, der Revolten, der Neuordnung von Welt- und Menschenbildern vor Augen. Tassing und seine Abtei Kiersau sowie die Bewohner*innen beider Orte sind fiktiv, basieren aber auf historischen Überlieferungen. Das Setting, die Personenkonstellationen und die Handlung sind informiert konzipiert und Narrativ und Quellen wurden umfänglich

¹ Obsidian Entertainment: ‚Pentiment‘ (Xbox und PC). Irvine, CA: Xbox Game Studios 2022. <https://pentiment.obsidian.net>. Im Band durchgängig in Kurzzitation als Pentiment (Obsidian 2022) geführt.

recherchiert. Das Spiel ist mit viel Liebe zum Detail entwickelt und lässt sich dennoch mit Freude spielen – was letztlich den Grund dafür darstellt, dass es bei Kritiker*innen und Forscher*innen gleichermaßen zu viel positiver Resonanz führte.

Im Rahmen des vom AKGWDS² angestoßenen Initialbeitrags³ und des live auf Twitch durchgeführten Interviews mit Game Director Josh Sawyer⁴ wurde uns schnell klar, dass Analysen des Spiels mehr Raum einnehmen sollten und ein lohnendes Unterfangen darstellen. ‚Pentiment‘ bietet Reflexionsanlässe für Fragen aus unterschiedlichsten Fachkulturen, darunter Perspektiven der Geschichtswissenschaft, Literaturwissenschaft, Kunstgeschichte, Linguistik, der Game Studies, Gender Studies, Kirchengeschichte oder auch der Fachdidaktik. Aus all diesen Gründen entstand der Impuls, die verschiedenen Perspektiven an einer Stelle zu bündeln und als Open Access-Veröffentlichung zur Verfügung zu stellen.

Die Beiträge, die sich in diesem Band versammeln, bieten vielfältige Analysen zu ‚Pentiment‘. Durch unterschiedliche methodische Ansätze und theoretische Perspektiven werfen die Autor*innen Schlaglichter auf unterschiedliche Facetten und historische Hintergründe des Spiels und bieten tiefgreifende Interpretationen von Story, Gameplay, Mechaniken, Bildern und Sprache. Der Sammelband und das Spiel teilen ein Ziel: historisch inspirierte Games und die Relevanz ihrer Analyse bekannter zu machen.

Beiträge

Den Auftakt bildet das Interview mit Game Director **Josh Sawyer**, geführt von **Alan van Beek** und **Lucas Haasis**. Das Interview gewährt Einblicke in Sawyers Gedanken und seine Ideen hinter dem Spiel, während er über seine kreative Arbeit, seine Inspirationen, seine Motivation und Denkprozesse bei der Entwicklung des Spiels beim Studio Obsidian spricht.

Darauf folgt ein Interview mit **Johanna Ortner** und **Gerhard Sommer**. Beide sind freiberufliche Übersetzer*innen, die als Teil des Lokalisations-Teams an ‚Pentiment‘ mitgearbeitet haben. Die deutsche Sprachversion des Videospieles ‚Pentiment‘ gibt dem Titel, der mit dem fiktiven oberbayerischen Dorf Tassing innerhalb der deutschen Sprachregion angesiedelt ist, eine

² Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, <https://gespielt.hypotheses.org/>.

³ AKGWDS Redaktion, Gemalte und gedruckte Querverweise – Stimmen aus dem AKGWDS zu „Pentiment“, 19. April 2023, <https://gespielt.hypotheses.org/5490>.

⁴ Alan van Beek und Lucas Haasis, Interview and Q&A with Josh Sawyer, Game Director of Pentiment, 9. Mai 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=mptRooNj0Dg>.

besondere Qualität, die in der englischsprachigen Originalversion fehlt. Das Interview wurde von **Jennifer Schild** und **Pascal Wagner** geführt.

Tobias Winnerling beschäftigt sich einerseits aus der Frühneuzeit-Perspektive mit dem Stichwort „Epochenbruch?“ und andererseits mit der Inszenierung von metafikционаler Historizität.

Lucas Haasis befasst sich mit der Frage, warum die Epoche der Frühen Neuzeit in den Game Studies ein Schattendasein fristet und zeigt auf, warum ein Spiel wie ‚Pentiment‘ der Epoche zu neuer Aufmerksamkeit verhelfen kann.

Joschka Meier widmet sich der Darstellung von (Un-)Recht und wie ‚Pentiment‘ mittelalterliche Rechtsverständnisse aufgreift und in Konflikten wie denen zwischen der Landbevölkerung und den Herrschaftsträgern einbettet, wobei er Befunde aus Sozial-, Rechts- und Umweltgeschichte zusammenführt.

Alan van Beek untersucht die Botschaft von Schwester Illuminata im Werk ‚Pentiment‘. Dabei analysiert er ihre Kritik am Patriarchat und die Rolle der Frauen im Doppelkloster Tassing. Dabei wird insbesondere der Kontext der Figur Dido im mittelhochdeutschen ‚Eneasroman‘ von Heinrich von Veldeke beleuchtet.

Jennifer Schild und **Pascal Wagner** untersuchen aus linguistischer Perspektive Dialekte und Typographie im Spiel. Sie erörtern, ob der oberdeutsche Dialekt der Figuren die Verortung des Spiels im Bayern des mittleren 16. Jahrhunderts unterstützt, indem es die genutzt sprachlichen Features gegen jene von mittel- und niederdeutschen Dialekten stellt und auch oberdeutsche Dialekte miteinander vergleicht. Die grafische Darstellung von Sprecharten im Spiel durch Schreib-, Druck- und Korrekturanimationen in den Sprechblasen der Spielfiguren werden als Träger narrativer Funktionen festgehalten.

Philip Reich befragt das Point-and-Click-Adventure auf den Begriff des Abenteuers hin. Auf eine Einordnung des Abenteuers in der aktuellen literatur- und medienwissenschaftlichen Abenteuerforschung und einen historischen Nachvollzug der Genrebezeichnung folgt eine Einführung mit dem Spiel ‚Adventure‘ (1975/77).

Tobias Unterhuber betrachtet ‚Pentiment‘ spezifisch bezogen auf seine Darstellung des Buchdrucks und wie das Spiel als digitales Medium Mediengeschichte oder gar eine Medienrevolution erzählt. Dabei zieht er insbesondere Parallelen zu Marshall McLuhans ‚The Medium is the Message‘, um aufzuzeigen, wie ‚Pentiment‘ auf inhaltlicher wie formaler Ebene zu einem Reflexionsort der Mediengeschichte wird.

Kübra Aksay, Simone Blessing, Astrid Ensslin, Sebastian R. Richter und Fiona S. Schönborg vom **DAS|LAB (Digital Area Studies Lab)** schreiben über „Bookishness“ und die mediale Präsenz des Buchs als Interface in ‚Pentiment‘. Sie argumentieren: ‚Pentiment‘ zielt auf die intersubjektive Kommunikation mit einem „bookish player“ ab, um Ereignisse, Geschichten und schriftliche Referenzen über verschiedene Ebenen und Seiten der medialen Repräsentation und medialer Räume zu entfalten. Durch diesen Analyseansatz beschreiben sie intertextuelle und intermediale Referenzen zwischen dem Spiel und seinen literarischen Haupteinflüssen.

Die Spielegrafik von ‚Pentiment‘ orientiert sich stark an Bildquellen des späten Mittelalters und der Frühen Neuzeit. **Juliane Lippok** beschäftigt sich mit der Nutzung von historischen Bildquellen in im Spiel und stellt die These auf, dass ‚Pentiment‘ visuell und inhaltlich das Versprechen einer möglichst objektiven und authentischen Geschichtsdarstellung auf unterhaltsame Weise dekonstruiert.

Anmerkungen

Den Analysen sind Content Notes für potentiell verstörende Themen vorgeschaltet. Der Inhalt wird als bekannt vorausgesetzt.

Alle Links wurden am 22. August 2024 geprüft.

Inhaltsverzeichnis im Detail

Alan van Beek, Aurelia Brandenburg und Lucas Haasis, Einleitung: Pentiment, eine Zeitenwende? | S. 1–6 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32225>.

Alan van Beek and Lucas Haasis, Interview and Q&A with Josh Sawyer, Game Director of ‘Pentiment’ | S. 7–30 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-31324>.

Jennifer Schild und Pascal Marc Wagner, Interview: Josh Sawyer und das Lokalisationsteam zur deutschen Version von ‚Pentiment‘ | S. 31–34 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32166>.

Tobias Winnerling, Das Tänzeln auf der Epochenschwelle. ‚Pentiment‘ zwischen Mittelalter und Früher Neuzeit | S. 35–52 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32112>.

Lucas Haasis, An Epoch on the Rise. On ‘Pentiment’, the Early Modern Period in Games and Microhistory | S. 53–84 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32186>.

Joschka Meyer, Nichts mehr zu verlieren: Die Darstellung von Rechtsbewusstsein und Gemeindefkonflikten in Pentiment | S. 85–99 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32210>.

Alan Lena van Beek, It’s fine poetry. For men. Schwester Illuminatas Kritik am Patriarchat in ‚Pentiment‘ vor dem Hintergrund der Figur Dido im ‚Eneasroman‘ Heinrichs von Veldeke | S. 100–123 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-31336>.

Jennifer Schild und Pascal Marc Wagner, A Time and a Place? Oraliteralität als Platz- und Zeitmarker in ‚Pentiment‘ | S. 124–139 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32052>.

Philip Reich, Die Suche nach dem Abenteuer im Adventure Game. Zur Gestaltung eines narrativen Musters in ‚Pentiment‘ | S. 140–159 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32388>.

Tobias Unterhuber, „The future will write over the present“ – ‚Pentiment‘ zwischen typografischer und digitaler Medienrevolution | S. 160–174 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32032>.

Kübra Aksay, Simone Blessing, Astrid Ensslin, Sebastian R. Richter und Fiona S. Schönberg, Zur Konstruktion des „Bookish Players“ in ‚Pentiment‘ | S. 175–193 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32373>.

Juliane Lippok, ‚Pentiment‘ und seine Bilder | S. 194–215 | DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32313>.