



Nichts mehr zu verlieren: Die Darstellung von Rechtsbewusstsein und Gemeindekonflikten in Pentiment

von Joschka Meier

DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32210>

URL: <https://mittelalter.hypotheses.org/32210>

Lizenz:



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

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

Zusammenfassung: *Diebstahl, Verleumdung, Erbstreitigkeit, Mord und Freiheitskampf: Konflikte um Recht und Unrecht sind bestimmende Themen der Handlung und der Welt des Spiels ‚Pentiment‘. Das Ringen um die Frage, was (Un-)Gerechtigkeit darstellt und was nicht, mag zwar nahezu zeitlos sein, doch die Entwickler*innen von ‚Pentiment‘ haben diese Problematik aufs engste mit ihrer Darstellung des Lebens im 16. Jahrhundert verbunden. Dieser Artikel untersucht, was das in ‚Pentiment‘ präsentierte Geschichtsbild charakterisiert, insbesondere in Bezug auf Konzepte von Recht und Gerechtigkeit. Dabei werden relevante Handlungsstränge und Kernthemen des Spiels kritisch analysiert, wie etwa Konflikte zwischen Landbevölkerung und Herrschaftsträgern. Dazu werden auch Befunde aus Sozial-, Rechts- und Umweltgeschichte einbezogen, um die möglichen Grundannahmen der Spieleentwickler*innen und die von ihnen gewählten Handlungsspielräume fassbar zu machen.*

Abstract: *Theft, slander, inheritance disputes, murder and fighting for freedom: Strife caused by legal issues and differing perceptions of fairness pervades the narrative and game world of ‚Pentiment‘ and the game developers chose to present these problems as intrinsically linked to the experience of living in their version of the 16th century. The aim of this paper is to investigate the distinctive features of Pentiment’s interpretation of history, especially regarding concepts of law and (in-)justice. For this purpose, relevant storylines and narrative themes of the game are critically analysed, e.g. Pentiment’s portrayal of conflicts between rural communities and their superordinate authorities. Additionally, findings from social, legal, and environmental history are also integrated in the analytical framework. This serves to discover what potential scope of actions and possibilities the game developers chose to present to players, as well as what underlying basic assumptions might have coloured that choice.*

Eine von ‚Pentiments‘ bemerkenswertesten Eigenschaften ist der Entwurf einer in sich stimmigen Vision einer Zeitperiode und ländlichen Gemeinschaft, welche sich trotz zahlreicher Konflikte nicht in einem Zustand anarchischer Gewalt und Verrohung à la Hobbes befindet. Handlungen und Argumente der Figuren im Spiel sind nicht nur geprägt von rohen Eigeninteressen, sondern immer auch vom Bewusstsein, Teil einer Gemeinschaft mit Regeln zu sein. Ein solches Bewusstsein durchdringt auch die historischen Quellen dieser Region und Periode und Konflikte um Regeln und Rechte waren ein bestimmendes Thema für Gemeinden.¹

Es gab im ausgehenden Mittelalter zwar keinen Rechtsstaat im modernen Sinn und eine Bäuerin oder ein Handwerker mussten im Laufe ihres Lebens wohl einiges an Unrecht und Willkür erleben, doch das bedeutet nicht, dass es keine Regeln gab. Dessen waren sich auch weniger privilegierte Leute damals bewusst und scheuten nicht davor zurück, sich zu wehren und den Rechtsweg zu beschreiten. Bezeichnenderweise sind die meisten erhaltenen Quellen aus dem ländlichen Raum dieser Region und Periode deswegen Rechtsquellen, weil die Verwaltungstätigkeit und persönliche Schreibtätigkeit im Vergleich zum Gerichtswesen noch wenig ausgeprägt waren.²

Im Folgenden möchte ich deshalb untersuchen, wie ‚Pentiment‘ solche Konflikte zwischen mehr und weniger privilegierten Leuten oder Landbevölkerung und Herrschaft als Teil der Spielwelt aufgreift und damit verbundene Themen wie Recht und Rechtsbewusstsein darstellt. Dabei stehen die Fragen im Vordergrund, welche Geschichtsauffassungen und Bilder in ‚Pentiment‘ präsent sind und dem Publikum vermittelt werden.³

¹ Während das Spiel in der fiktiven Gemeinde Tassing in Bayern spielt, verortet in der Nähe zu Tirol, ist der Begriff „Region“ hier und im Folgenden umfassender gemeint. Nämlich die ländlichen Bereiche von Südostdeutschland, Tirol, Liechtenstein und Ostschweiz, welche dem fiktiven Handlungsort nicht nur geographisch nah liegen, sondern auch der Darstellung im Spiel gut entsprechen. „Periode“ bezieht sich ähnlich auf die Übergangszeit vom Spätmittelalter zur Frühen Neuzeit, in welcher auch die Handlung des Spiels verortet ist. Obsidian Entertainment, ‚Pentiment‘ (Windows/Xbox). Irvine, CA: Xbox Game Studios 2022, <https://pentiment.obsidian.net>. Im Folgenden ‚Pentiment‘ sowie in Verweisen Pentiment (Obsidian 2022).

² Vgl. zur Thematik der Quellenverfügbarkeit im ruralen Raum und dessen Erforschung z.B.: Arnold Esch, *Alltag der Entscheidung*, Bern 1998; Daniel Schläppi, *Konzeptionelle Überlegungen zu einem universellen Paradigma anhand der Commons in der frühneuzeitlichen Schweiz*, in: *Pâturages et forêts collectifs. Économie, participation, durabilité = Kollektive Weiden und Wälder: Ökonomie, Partizipation, Nachhaltigkeit*, hrsg. von Anne-Lise Head-König [u.a.], Zürich 2019, S. 215–238; Stefan Sonderegger, *Landwirtschaft auf dem Papier und in der Praxis*, in: *Adel und Bauern in der Gesellschaft des Mittelalters. Internationales Kolloquium zum 65. Geburtstag von Werner Rösener*, hrsg. von Carola Fey und Steffen Krieb (Studien und Texte zur Geistes- und Sozialgeschichte des Mittelalters 6), Korb 2012, S. 249–270.

³ Hierbei geht es nur um die Frage, was für ein Entwurf der Vergangenheit dem Publikum präsentiert wird. Da es sich bei ‚Pentiment‘ um ein auf Unterhaltung ausgelegtes, kreatives Medienprodukt handelt, ist diesbezüglich nicht relevant, ob z.B. darin alle Facetten des zeitgenössischen Forschungsdiskurses wiedergegeben werden. Wenn im vorliegenden Artikel auf historische Forschung und Quellen verwiesen wird, soll dies dazu dienen, um damit im Vergleich die Konturen und Inhalte des ‚Pentiment‘ zugrundeliegenden Geschichtsbildes sichtbar zu

Im ersten Teil dieses Artikels werde ich deshalb untersuchen, wie Recht und Rechtsbewusstsein in ‚Pentiment‘ generell dargestellt werden, mittels ausgewählter Beispiele aus dem ersten Akt des Spiels. Darauf aufbauend folgt eine Analyse eines spezifischen Aspekts der Geschichte ländlicher Gemeindeentwicklung, welcher gleichzeitig ein prägendes Thema der Spielhandlung ist: Nämlich wie Meinungsverschiedenheiten bezüglich der Kontrolle kommunaler Ressourcen und Gemeindeautonomie zu grösseren Konflikten zwischen der ländlichen Bevölkerung und ihren (Be-)Herrschern führten.

1. „Unnd pitten euch, lieber herr richter [...]“⁴: Recht und Rechtsbewusstsein in ‚Pentiment‘

Das Erste, was man als Spieler*in in ‚Pentiment‘ tun muss, ist an einer Debatte über Recht und Unrecht teilzunehmen, die in den Träumen der (ersten) Hauptfigur Andreas Maler stattfindet. Während diese mit Fragen zu klösterlichen Regeln beginnt, dreht sie sich schon bald um einen inneren Hauptkonflikt von Andreas: Ob er möglichst frei und unabhängig sein möchte oder dem Wunsch seines Vaters folgen und baldmöglichst heiraten, um in eine Nürnberger Zunft eintreten zu können. Dass diese Szene und Konflikt den Einstieg ins Spiel darstellen und das Innenleben des Hauptcharakters noch lange maßgeblich mitbestimmen, ist bemerkenswert, weil damit grundlegende kulturelle Unterschiede der Spielwelt und des 16. Jh. zur Gegenwart in den Vordergrund gestellt werden. Dabei ist die Andersartigkeit und deren Tragweite in der Darstellung von ‚Pentiment‘ allerdings ein wenig verkürzt: Denn die Voraussetzung, verheiratet zu sein, bevor man Meister in einer Zunft werden durfte, hatte nicht nur sittlich-religiöse Gründe. Eine Heiratspflicht für Meister war in diesem Kontext auch eine Möglichkeit, die Entstehung (zu vieler) neuer Werkstätten zu bremsen. Vor allem aber war eine Familie auch eine Wirtschaftseinheit und deshalb war für eine Meisterwerkstätte eine Ehefrau als Arbeiterin, gewissermaßen als Personalgrundstock, absolut erforderlich.⁵

Das Thema Recht hat auch eine prominente Rolle bei der Charaktererstellung von Andreas Maler, für dessen akademischen Hintergrund man aus Medizin, Theologie und Reichsrecht

machen. Etwa indem durch das Aufzeigen möglicher weiterer historisch fundierter Handlungsspielräume und -aspekte, welche in ‚Pentiment‘ nicht benutzt wurden, Entscheidungen der Spieleentwickler*innen (bewusst oder unbewusst) bei der Vergangenheitsrekonstruktion fassbar gemacht werden.

⁴ Aus der Ordnung des unteren Kirchspiels Arzl um ca. 1500, in: Karin Greiffenhagen, Die tirolischen Weistümer. VII. Teil. III. Ergänzungsband, Oberinntal: Gerichte Imst, Landeck, Laudeck und Pfunds (Österreichische Weistümer 20), Wien 1994, Nr. V.1, S. 31.

⁵ Vgl. hierzu z.B. Craftsmen and Guilds in the Medieval and Early Modern Periods, hrsg. von Eva Jullien und Michel Pauly (Geschichte Band 235), Stuttgart 2016. Darin zum Thema von Familie als Wirtschaftseinheit und Frauen als Arbeitskräfte insbesondere Muriel González Athenas, Handlungsspielräume von Kölner Zunft-Handwerkerinnen in der Frühen Neuzeit, in: Ebd., S. 125–140; Sabine von Heusinger, Vater, Mutter, Kind: Die Zunftfamilie als Wirtschaftseinheit, in: Ebd., S. 157–174.

wählen kann. Im Spiel ist ein Theologiestudium, trotz einer kurzen Nennung von kanonischem Recht bei der Auswahl, vor allem auf Kenntnisse von Latein und biblischen Geschichten ausgerichtet. Während der theologische oder medizinische Charakterhintergrund in einigen Spielsituationen von Vorteil sein kann, ist der Nutzen eines Rechtsstudiums, basierend auf meinen Spieldurchgängen, um einiges geringer. Als Grund für den geringen Nutzen eines Rechtsstudiums wird im Spiel angeführt, dass im Studium Reichsrecht behandelt wurde, welches nicht im Handlungsort Tassing anwendbar sei. Eine der seltenen Gelegenheiten, in denen der Rechtshintergrund überhaupt anwendbar ist, ergibt sich bei einem Gespräch mit der Witwe Ottilia Kemperyn. Diese vermutet, dass die örtliche Abtei ihr widerrechtlich ihr Land entziehen möchte. Tatsächlich können Spieler*innen Ungereimtheiten im rechtlichen Dokument aufdecken und ihr Land retten. Doch mit diesem Eingreifen ist das Potenzial dieses Charakterhintergrunds für die Handlung bereits praktisch erschöpft. Obwohl die Macht rechtlicher Strukturen und Traditionen als Thema immer wieder im Spiel auftauchen, können diese größtenteils weder von Spieler*innen noch von der Bevölkerung von Tassing beeinflusst werden. So begegnen Spieler*innen zu Beginn des Spiels dem adligen Lorenz Rothvogel, welcher für die weitere Handlung und Hintergrundgeschichte vieler Charaktere in ‚Pentiment‘ eine wichtige Rolle spielt. Wie im Spielverlauf schnell klar wird, hat Baron Rothvogel vielen Leuten in Tassing und der Abtei Kiersau Schaden zugefügt oder sogar gewalttätig verletzt, ist aber aufgrund seines Reichtums und sozialer Stellung immun vor jeglichen rechtlichen Konsequenzen. Während so den Opfern von Rothvogel die Möglichkeit verwehrt wird, auf juristischem Weg Recht zu erlangen bzw. dies überhaupt erst zu versuchen, werden auch viele andere Konflikte im Spiel und das Verhältnis von Figuren zu Recht auf eine ähnliche Art und Weise inszeniert: Dass Gesetze und rechtliche Strukturen unbeeinflussbare und für den Großteil der Landbevölkerung von außen auferlegte Fesseln sind, welche mächtigere Leute und Institutionen zu ihrem Machterhalt nutzen.⁶ In dieser Präsentation werden damit einerseits die Themen von Recht und Gerechtigkeit immer wieder aufgegriffen (inkl. Mordprozesse als wichtige Handlungselemente) und andererseits sowohl die Bevölkerung von Tassing als auch eine rechtsgelehrte Hauptfigur (bzw. die ihn kontrollierenden Spieler*innen) als weitgehend machtlos dargestellt. Damit wurde darauf verzichtet mögliche Spielräume einzubauen oder aufzuzeigen, in welchen

⁶ Eine nicht erschöpfende Auflistung weiterer Beispiele dieser Darstellung von rechtlichen Spannungsverhältnissen und Machtgefällen beinhaltet etwa den zuvor erwähnten Konflikt zwischen Andreas und seinem Vater und den Hintergrundgeschichten mehrerer Figuren in der Abtei Kiersau welche nicht immer freiwillig das Leben als Mönch oder Nonne führen. Besonders relevant ist jedoch, dass auch einer der Haupthandlungsstränge im Spiel zu diesem Themenschwerpunkt gehört: Dies ist der Konflikt zwischen den Bewohner*innen von Tassing und der Abtei Kiersau, welcher in Teils 2 dieses Artikels genauer untersucht wird.

Spieler*innen oder Spielcharaktere mit vergleichsweise niedriger sozialer Stellung rechtliche Prozesse wesentlich beeinflussen könnten.⁷ Dieser Entwurf einer ländlichen Gemeinde im Bayern des 16. Jahrhunderts durch die Entwickler*innen von ‚Pentiment‘ hinterfragt damit zwar weit verbreitete Erzählmuster in Medien, welche in meiner Erfahrung rechtliche Strukturen des ausgehenden Mittelalters als rein willkürlich darstellen, aber geht nicht so weit der Landbevölkerung generell effektive rechtliche Handlungsräume einzuräumen. Das ist eine interessante Entscheidung, da ‚Pentiment‘ sich beim Thema rechtlicher Konflikte und Gerechtigkeitsvorstellungen häufig an Erzählungen historischer Ereignisse anlehnt, wie etwa die Bauernkriege im 16. Jahrhundert. Doch bei diesem Aspekt der zugrunde liegenden Struktur und Logik von Rechten im ländlichen Raum wurde nicht auf historisch fundierte Beispiele zurückgegriffen, um damit alte Motive bzw. Erzählmuster eines vermeintlich rechtsfreien Raumes und einer größtenteils wehrlosen Bevölkerung weiter zu hinterfragen.

Ein konkretes Beispiel dafür ist das Konzept des sogenannten „althergebrachten“ Rechtes, einer Art von Gewohnheitsrecht, welches während Jahrhunderten den ländlichen Raum der Region prägte, in welcher das fiktive Tassing liegen soll.⁸ Dabei handelt es sich um eine komplexe Sammlung von Regeln, welche große Teile des dörflichen Lebens und Rechts bestimmten und auch von Grundherren nicht einfach übergangen werden konnten.⁹ Angesichts der Handlung,

⁷ Dazu gehören auch zwei Mordfälle und damit verbundene Prozesse, welche die Rahmenhandlung von Akt 1 und 2 dominieren. Zwar muss Andreas, bzw. die ihn kontrollierenden Spieler*innen, Verdächtige ermitteln und am Schluss des Aktes benennen, aber es ist z.B. nicht möglich, die Prozesse selbst zu stoppen oder niemanden anklagen. Es muss immer eine*n Mörder*in geben, welche*r dann selbst stirbt.

⁸ In ‚Pentiment‘ existieren offenbar nur zwei Arten von Recht: Nur kanonisches Recht und „Reichsrecht“ werden erwähnt. Ersteres wird nur als Teil eines möglichen Theologiestudiums von Andreas Maler kurz gestreift, während zweiteres das Studium des Hintergrundes als Rechtsstudent von Andreas sein soll. Dieses „Reichsrecht“ ist jedoch, gemäß meinem Verständnis der Beschreibung und Spieldurchgänge von ‚Pentiment‘, eine für das Spiel erfundene Konstruktion. Ein mit der Beschreibung im Spiel deckungsgleiches „Reichsrecht“ existierte nicht als eigenständiger kodifizierter Korpus. Was in der Regel als „Reichsrecht“ in dem Zeitraum bezeichnet wird, sind Abkommen und Regelungen zwischen Akteuren auf Reichsebene, z.B. Kaiser und Reichsfürsten. Ein klassisches Rechtsstudium hatte als Fokus römisches Recht, wozu noch Gesetze einer Region oder weiterer Rechtstraditionen kommen konnten. Vgl. als Überblick und Einstieg in die Thematik: [Andreas Thier], Legal History Online, Zürich [2018–], https://www.rwi.uzh.ch/static/elt/lst-thier/rgt/default_0/de/html/index.html.

⁹ Dieser Aspekt wird in Teil 2 dieses Artikels vertieft behandelt, weshalb ich hier nur kurz zwecks Veranschaulichung darauf eingehen möchte: Grundsätzlich waren Statuten, Nutzungsbestimmungen und ähnliche rechtliche Vorgaben im ländlichen Raum oft nicht von Seiten einer Obrigkeit verordnete und unflexible Regeln. Stattdessen entstanden sie häufig als Teil steter Anpassungs- und Aushandlungsprozesse verschiedener Akteure, bei denen weltliche Herrscher, Gemeinden und auch andere Personengruppen involviert waren. Die Resultate dieser Prozesse, d.h. verabschiedete Statuten und Regeln, sollten dann theoretisch für alle Parteien bindend sein. Ein herrschaftlich dominiertes Rechtssystem mit kodifizierten Gesetzessammlungen, die sogenannten Policy-Ordnungen, entstand größtenteils erst im Laufe des 16. Jahrhunderts. Vgl. zu Rechtstradition und -praxis im ländlichen Raum: Daniel Schläppi, Konzeptionelle Überlegungen zu einem universellen Paradigma anhand der Commons in der frühneuzeitlichen Schweiz, in: Kollektive Weiden und Wälder. Ökonomie, Partizipation, Nachhaltigkeit, hrsg. von Anne-Lise Head-König [u.a.], Zürich 2019 (Histoire des Alpes = Storia delle Alpi = Geschichte der Alpen 24), S. 215–238, hier S. 218–228; Stefan Sonderegger, Begehrte Weiden und Wälder am Berg. Die Ostschweizer Alpwirtschaft im Kontext der Kommerzialisierung der Viehwirtschaft im Übergang vom

Spielwelt und Themensetzung von ‚Pentiment‘ wäre eine Einbindung dieser Rechtstraditionen und damit verbundene Strukturen interessant gewesen. So wurden etwa diese althergebrachten Regeln über sehr lange Zeit nur mündlich weitergegeben und in vielen Regionen (z.B. Graubünden und Tirol) erst ungefähr während der Zeit, in der ‚Pentiment‘ spielt, verschriftlicht. Wegen der Bedeutung dieser überlieferten Regeln für Dorfbewohner*innen entwickelten sich in manchen Dörfern festähnliche Traditionen der Weitergabe, bei denen die Dorfältesten einmal im Jahr vor allen Leuten der Gemeinde die Dorfrechte verkündeten. Zum Beispiel haben in Tirol drei Gemeinden die Notwendigkeit eines solchen Ereignisses im Jahr 1498 so beschrieben:

*sol dan von den eiteren auß den drei gemainden geöffent und gemeldet werden, was lobliche gewonhait und [...] wie dann von alter herkomen ist, wann aber di alten vornen zuo abgend und di jungen herzuo koment und sich aber solichs nit annemen wellent, daz si wissen, waz solliche alte gewonheit und herkomen sei, dardurch wirdt es vergessen.*¹⁰

In dieser Passage ist mit der Betonung der Wichtigkeit des Wissens älterer Leute ein zentrales Element der Rechtsüberlieferung dieser Zeit enthalten. Interessanterweise ist das Wissen alter Leute und dessen Übermittlung an jüngere Generationen auch ein Thema in ‚Pentiment‘, jedoch zu einem komplett anderen Themengebiet: Die Bedeutung von Otilia Kemperyn und des *Kranken Peter* Gertner als Dorfälteste beschränkt sich in ‚Pentiment‘ nämlich auf die Weitergabe vage erinnerter Legenden und vermeintlicher vorchristlicher Bräuche. In einer von Konflikten geprägten Ortschaft wie Tassing hätte das Wissen alter Leute damit den Gemeindeleuten Handlungsmöglichkeiten eröffnen können. Etwa indem mittels so begründeter alter, verbindlicher Rechte die Gemeinde besser Widerstand leisten könnte gegen Exzesse einflussreicher Akteure wie den Abt von Kiersau oder den lokalen Müller, welcher im Spiel seine Monopolstellung zum Nachteil der Tassinger*innen ausnutzt.¹¹ Gemeinden im 15. und 16. Jahrhundert bemühten sich in ähnlichen Situationen deshalb auch um die schnellstmögliche Niederschrift ihrer

Spätmittelalter in die Frühe Neuzeit, in: Kollektive Weiden und Wälder. Ökonomie, Partizipation, Nachhaltigkeit, hrsg. von Anne-Lise Head-König [...], Zürich 2019 (Histoire des Alpes = Storia delle Alpi = Geschichte der Alpen 24), S. 43–64, hier S. 51–61; Simon Teuscher, Erzähltes Recht: lokale Herrschaft, Verschriftlichung und Traditionsbildung im Spätmittelalter, Frankfurt am Main/ New York 2007, S. 306–312. Vgl. zu Policy-Ordnungen: [Andreas Thier], Legal History Online (wie Anm. 8).

¹⁰ Sant Valtins brief auf der Haid, 1489, in: Josef Egger, Karl T. von Inama-Sternegg und Ignaz V. Zingerle, Die Tirolischen Weistümer, II. Theil: Oberinntal (Österreichische Weistümer / Akademie der Wissenschaften 3), Wien 1877, Nr. 54, S. 351.

¹¹ Gewerbebetriebe, welche für die Wirtschaft einer Gemeinde von großer Bedeutung waren, wurden in dieser Zeitperiode meist im Rahmen sogenannter *Ehaften* reguliert. Im 16. Jahrhundert führte die Frage, wer entsprechende Konzessionen vergeben durfte, zunehmend zu Konflikten, wobei Grundherren wie der Abt von Kiersau in ‚Pentiment‘ entsprechende Prozesse oft verloren. Vgl. Anne-Marie Dubler, Art. ‚Ehaften‘, in: Historisches Lexikon der Schweiz (HLS), Version vom 12.02.2008, <https://hls-dhs-dss.ch/de/articles/013731/2008-02-12/>.

alten Rechte, um mögliche Konflikte durch das Wegsterben von Älteren zu verhindern, so z.B. Goldrain, Schanzen, Tyss und Morter anlässlich der ersten Niederschrift ihrer Dorfrechte in 1583:

*damit aber durch absterben der alten und unwissenhait der jungen konftiger zeit in aim oder anderm ainig misverstant, speen, zwitracht oder widerwillen nit entsteen, demselben, sovil müglichen, fürzukomen.*¹²

Mithilfe dieses ‚alten Rechts‘ konnten ländliche Gemeinden zudem ihre eigenen Interessen gegenüber Grundherren verteidigen. Da ein Hauptthema von ‚Pentiment‘ die Reaktionen weniger privilegierter auf Zu- und Übergriffe von Mächtigen ist, was ich im nächsten Kapitel genauer erkunden werde, ist es interessant, dass dieses alte Gewohnheitsrecht nicht berücksichtigt wurde.

2. Kampf um Freiheit und Ressourcen in ‚Pentiment‘

Die Spannungen zwischen der Bevölkerung von Tassing und ihrer Herrschaft sind ein zentrales Motiv von ‚Pentiment‘, mit der man früh und immer wieder im Spiel konfrontiert wird. So müssen Spieler*innen für den in der ersten Szene gerade erst aufgewachten Andreas Maler entscheiden, ob dieser mehr für seine Unterkunft bezahlen will. Denn die Bauernfamilie, bei der er lebt, hat erfahren, dass sie mehr Abgaben an Vater Gernot zahlen müssen. Gernot ist der Abt von Kiersau, weltlicher Herr von Tassing und der umliegenden Region, und häufig ein Gegenspieler oder zumindest ein Problem für sowohl Spieler*innen als auch die Leute von Tassing. So hat Abt Gernot unter anderem die Holz- und Waldnutzungsrechte der Leute von Tassing eingeschränkt, um die Ressource Wald im Interesse der Abtei zu schützen. Wenn Spieler*innen von der Tassingerin Otilia Kemperyn Informationen zu einem Mordfall bekommen wollen, müssen Spieler*innen ihr beim Holz sammeln im Wald helfen. Doch O. Kemperyn gibt sich nicht mit herumliegenden Ästchen zufrieden, sondern fordert einen kleinen Akt der Rebellion: Sie will gutes Holz von Bäumen, welche die Abtei Kersing als Eigentum markiert hat. Sie begründet diese Forderung damit, dass Tassing schon vor der Abtei existiert habe und da die Leute von Tassing den Wald pflegten, sollten sie diesen nutzen dürfen (vgl. Abb. 1). In der Argumentation der Spielfigur O. Kemperyn wird auf eine simple Weise ein wesentlicher Grundgedanke des bereits erwähnten Gewohnheitsrechts zusammengefasst. ‚Pentiment‘

¹² Goldrain Dorf- und Bauerschaftsbuch von Goldrain, Schanzen, Tyss und Morter, 1583, in: Josef Egger, Karl T. von Inama-Sternegg und Ignaz V. Zingerle, Die Tirolischen Weistümer, III. Theil: Vinstgau. (Österreichische Weistümer 4), Wien 1880, Die Tirolischen Weistümer, III. Theil: Vinstgau, Nr. 21, S. 209.



Abb.1: Otilia Kemperyn fasst die Essenz des ‚althergebrachten Rechts‘ zusammen (eigener Screenshot aus ‚Pentiment‘ von Obsidian Entertainment).

Trends und Konflikts zieht sich als roter Faden durch ‚Pentiment‘ und wird sogar zum Sujet des Meisterwerkes von Andreas Maler. Mit der Transformation der traditionellen Darstellung eines Jahrzeitbildes, in welchem Bauern im Herbst Schweine für die Eichelmast in den Wald treiben (vgl. Abb. 2 und Abb. 3) hin zu einer Abbildung der neuen Verhältnisse in Tassing mit einem eingezäunten Wald.

verweist damit auch auf eine Problematik, die im 16. Jahrhundert zu zahlreichen, teils auch gewalttätigen, Konflikten zwischen Gemeinden und ihren Landesherren führte. So wurden etwa in Tirol, in unmittelbarer Nähe zum fiktiven Tassing, Gemeindebesitztümer und insbesondere die sogenannten gemeinen Wälder der Kontrolle örtlicher Gemeinde durch Grundherren zunehmend entzogen.¹³ Eine Variante dieses

¹³ Vgl. dazu z.B. Martin P. Schennach, *Gesetz und Herrschaft. Die Entstehung des Gesetzgebungsstaates am Beispiel Tirols* (Forschungen zur deutschen Rechtsgeschichte 28), Köln 2010. So haben etwa die Landesfürsten des Tirols im 16. Jahrhundert versucht, systematisch ihre eigene Kontrolle in Bezug auf Jagd und Wälder auszuweiten und die Rechte anderer Akteure zu beschneiden. Dabei wurden von Seiten der Landesherren oft vorge-schobene Sorgen um die nachhaltige Nutzung von Wäldern und das damit verbundene gemeine Wohl als Legitimation für die Aufhebung althergebrachter Rechte von Gemeinden eingesetzt. Vgl. ebd., S. 383–385.



Abb. 2: Der Monat November im Stundenbuch *Très Riches Heures*, 1485/6., Chantilly, Musée Condé, Ms. 65, fol. 11v. Lizenz: CC BY-NC 3.0 Non Transposé <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.fr>, Bibliothèque du château de Chantilly.



Abb. 3: Das Meisterwerk von Andreas Maler (eigener Screenshot aus ‚Pentiment‘ von Obsidian Entertainment).

‚Pentiment‘ öffnet mit der Darstellung dieses Konflikts und der Berücksichtigung der Perspektive weniger privilegierter Gemeindemitglieder eine Sicht auf weniger bekannte und oft vernachlässigte Aspekte der Geschichte. Jedoch bleiben die Hintergründe im Spiel und mögliche Alternativen wie die involvierten Parteien handeln könnten weitgehend unerkundet. Die resultierende Spannung wird als Motiv genutzt, aber es ist nicht möglich, den Verlauf der Auseinandersetzung zu beeinflussen. Der zweite Akt des Spiels findet nach einem Zeitsprung im Jahr 1525 statt und Andreas bzw. die ihn kontrollierenden Spieler*innen werden vor vollendete Tatsachen gestellt: Abt Gernot hat in der Zeit zwischen Akt 1 und 2 weiter auf Kosten der Tassing*innen profitiert (wobei es meist sehr vage bleibt, was genau alles vorgefallen ist), der Streit hat sich zugespitzt und Revolution liegt in der Luft. Die Verkörperung des Unmuts der Bevölkerung, bzw. deren zuerst selbst-ernanntes und später per Akklamation bestimmtes Sprachrohr, ist der Charakter Otto Zimmermann. Inspiriert von Flugblättern und Forderungen von Bauern aus Schwaben klagt er in einer zentralen Szene in einer Rede vor der versammelten Bevölkerung von Tassing den Machtmissbrauch des Abtes an und kritisiert etwa erhöhte Abgaben oder

Zugangsbeschränkungen für Gemeindeglieder zum Wald und zur örtlichen Reliquie von St. Moritz. Otto fordert deshalb, dass nun entschiedener Widerstand nötig sei, was von den Anwesenden als Plan zur Belagerung oder Besetzung der Abtei verstanden wird, um so unter Androhung von Gewalt das Einlenken des Abtes zu erzwingen. Obwohl ‚Pentiment‘ viel Zeit darauf verwendet, die Bewohner*innen von Tassing als komplexe Personen und damit auch als glaubwürdige Akteur*innen erscheinen zu lassen, reduziert sich ihr Handlungsspielraum hier letztlich auf zwei Optionen: Der Abtei gehorsam bleiben und Ungerechtigkeit akzeptieren oder Teil einer Revolte werden.

Eine binäre Zuspitzung auf entweder/oder ist zwar verständlich bei einem ohnehin schon sehr komplexen Spiel, damit Spieler*innen an Wendepunkten Entscheidungen treffen können bzw. müssen. Doch die Entwicklung in Tassing sollte klar als ein kreierte Handlungselement verstanden werden und nicht eine logische oder gar unausweichliche Konsequenz, welche von historischen Vorbildern übernommen wurde. Wie erwähnt waren Streitigkeiten um Nutzungsrechte, Gemeindeautonomie und ähnliche Themen häufig im 15. und 16. Jahrhundert. Wenn man historische Quellen und Forschung zu ländlichen Gemeinden dieser Zeit und Periode zum Vergleich heranzieht, wird sichtbar, welche alternativen Handlungsspielräume auch möglich wären. So kam es z.B. im Tirol sowohl zu einem Rückgang an Gemeindewäldern als auch zu einem Bauernkrieg. Letzteres geschah auch in anderen Regionen zu der Zeit und wird auch im Spiel angesprochen und thematisiert. Doch diese zweifellos wichtigen Ereignisse waren nicht universell oder unausweichlich: Im Gebiet der heutigen Schweiz etwa konnten in dieser Zeit von kirchlichen Herren regierte Gemeinden tendenziell an Autonomie dazugewinnen, häufig auch ohne Einsatz von Gewalt¹⁴ und auch ohne die gesamte Gemeinde zu beteiligen, konnten Bauern und andere Leute in Abhängigkeitsverhältnissen mit realen Erfolgchancen versuchen, ungerechtfertigte herrschaftliche Forderungen anzufechten. So haben etwa Stefan Sonderegger und Nicole Stadelmann Klagen von Bauersleuten gegen Abgaben an Klöster im 15. Jahrhundert in der Ostschweiz untersucht und kamen zum Schluss, dass die Klöster oft nachgeben mussten: „Die verbreitete Vorstellung, dass Klöster und Adelige ihre herrschaftlichen Ansprüche aufgrund ihrer Machtstellung unerbittlich durchsetzten, entspricht nicht dem Alltag.“¹⁵ Gerade bei einer so wichtigen Ressource wie dem Wald (Quelle von Baustoff, Brennstoff, Dämmmaterial

¹⁴ Vgl. z.B. Peter Steiner, Art. „Gemeinde“, in: Historisches Lexikon der Schweiz (HLS), Version vom 05.04.2013, <https://hls-dhs-dss.ch/de/articles/010261/2013-04-05/>, insbesondere Kapitel 1.2–1.4.

¹⁵ Stefan Sonderegger und Nicole Stadelmann, Strenger Grundherr, abhängiger Bauer? – Landwirtschaft, Lebenswesen und ländlicher Alltag, in: Der Thurgau im späten Mittelalter, 3 Bde., hrsg. von Silvia Volkart, Zürich 2014–2018, S. 69–79, hier S. 73.

und Tierfutter), von dem es in Tassing nur einen einzigen zu geben scheint, wäre es eine Option gewesen, in Handlung und Dialog entsprechende Handlungsmöglichkeiten für Tassing*innen zu berücksichtigen.

Im Zusammenhang mit der Rahmenhandlung des Konflikts um Abgaben und dem Recht auf die Nutzung von Ressourcen werden im Spiel teilweise auch Spannungen zwischen der Bevölkerung von Tassing aufgrund unterschiedlicher wirtschaftlicher und sozialer Stellung angesprochen, doch die Trennlinien und deren Ursachen bleiben vage. ‚Stadtleute‘ mit mehr Wohlstand und gemeinsamer Identität werden gegenüber den Bauern und Bäuerinnen im ‚äußeren‘ Tassing als eine Art Gegenpartei dargestellt. Diese beiden Parteien haben auseinandergelagerte Interessen und Charaktere, die einer der beiden Parteien angehören, äußern sich teils auch entsprechend negativ über die Gegenseite. In ‚Pentiment‘ selber wird diese Unterteilung nicht erklärt, obwohl es sich hierbei um eine Entscheidung der Entwickler*innen handelt. Denn ‚Pentiment‘ bedient sich beim Kampf um Gemeindegüter und -autonomie oder den Bauernkriegen an historisch fundierten Motiven. Im Spiel ist dabei auch der Konflikt von innerem vs. äußerem Tassing involviert, doch diese Unterteilung basiert auf keinem historischen Vorbild. Grundsätzlich war eine Person Mitglied einer Gemeinde (d.h. Bürger oder Bürgerin), ansässig ohne Gemeindegüter (Bezeichnungen dafür variieren stark regional, z.B. in der Schweiz war „Hintersassen“ verbreitet) oder schlicht Auswärtige.¹⁶ Es gab keine klaren Trennlinien zwischen Gewerbetreibenden und Bauern/Bäuerinnen, da z.B. auch ein Dorfschmied gut einen kleinen Acker und Vieh besitzen konnte. Da auch allein das Ausüben eines Gewerbes oder Handwerks nicht zwangsläufig bedeutete, dass die entsprechende Person besser gestellt war als jemand anderes mit einträglichen Äckern oder Viehherden, scheint das mehr eine Projektion heutiger Annahmen über Einkommensverteilung und Klassenbewusstsein zu sein.¹⁷ Der wahrscheinliche Einfluss moderner Auffassungen von Wirtschafts- und Sozialstrukturen zeigt sich auch bei einem verbundenen Aspekt: Während es auch viele historische Beispiele für gemeindeinterne Konflikte um Wohlstand, Ein- und Ausschluss von gewissen Gruppen gab, folgten diese in der Regel anderen Konfliktlinien. Häufig etwa zwischen länger in der Gemeinde ansässigen

¹⁶ Vgl. André Hostenstein, Art. „Hintersassen“, in: Historisches Lexikon der Schweiz (HLS), Version vom 05.12.2014, <https://hls-dhs-dss.ch/de/articles/015998/2014-12-05/>.

¹⁷ ‚Pentiment‘ setzt diese vermeintliche Trennung auch nicht konsequent um, was zu internen Widersprüchen führt. So gibt es ab Akt 2 einen Stadtrat von Tassing, welchem aber auch ein Bauer aus dem ‚äußeren‘ Tassing angehört, was bedeuten würde, dass ‚inneres‘ und ‚äußeres‘ Tassing in der Spielwelt ein und dieselbe Gemeinde sind. Womit die Bauernfamilien auch im Spiel faktisch keine politische oder rechtlich abgetrennte Gruppe sind.

Familien und neueren Gemeindemitgliedern oder den oben erwähnten Hintersassen.¹⁸ Landstreitigkeiten, welche eine wesentliche Rolle für die Handlung und die Geschichten vieler Charaktere spielen, werden in ‚Pentiment‘ aus einer stark zeitgenössisch-kapitalistisch gefärbten Sicht präsentiert. An Einzelpersonen gebundener Privatbesitz scheint das einzige Modell zu sein, und Questoptionen beschränken sich darauf, ob nun Person A oder B ein spezifisches Grundstück erben oder pachten kann. Diese Darstellung deckt sich mit modernen kapitalistischen Auffassungen und unterscheidet sich deutlich von Konzepten, welche in historischen Quellen des 15. und 16. Jahrhunderts vorhanden sind. Die Wirtschaftssysteme in Europa in dieser Zeitperiode folgten nicht einer modernen marktwirtschaftlichen Logik, sondern waren insbesondere im ländlichen Raum stärker auf genossenschaftliche, partizipative und solidarische Prinzipien ausgerichtet. So basierte ein großer Teil der Landwirtschaft im Voralpen- und Alpenraum auf der kommunalen Nutzung und Verwaltung von Weideressourcen wie Allmenden und Alpen.¹⁹ Wenn also im Spiel ein Bauer wie Peter Gertner über wirtschaftliche Nöte und zu wenig Land klagt, aber zu keinem Zeitpunkt gemeine Weideflächen oder ähnliche Ressourcen erwähnt, welche Gemeindemitgliedern in seiner Lage helfen könnten, ist das eine auffällige Auslassung. In diesem Bereich haben sich die Entwickler*innen also nicht von historischen Vorbildern inspirieren lassen, sondern projizierten heutige Denkweisen in ihre Version der Vergangenheit.

Mit der Reduktion dieser Konflikte im 16. Jh. auf eine unterdrückte Bevölkerung, welche nur entweder still das Joch eines tyrannischen geistlichen Herren tragen oder dieses mit Gewalt abwerfen kann, wird den Charakteren im Spiel und ihren historischen Vorbildern ‚Agency‘ entzogen. Diese auferlegte Hilf- und Ausweglosigkeit wird durch das Finale von Akt II noch verschärft, als Otto Zimmermann ermordet wird noch bevor die Leute von Tassing entscheiden können, ob sie ihm folgen wollen. Als ein Unterstützer Ottos am Tatort Abt Gernot beschuldigt, der Mörder zu sein, bilden die Tassingener einen fackelbewehrten Mob und belagern die Abtei. Dabei spielen die vorherigen politischen Lager keine Rolle mehr, alle Tassingener werden vom Moment mitgeschwemmt und sogar Andreas Maler muss vor Leuten flüchten, die er für Freunde hielt. Während sich in den Tagen darauf die Lage entspannt, eskaliert sie wieder auf

¹⁸ Vgl. z.B. Holenstein, Art. „Hintersassen“ (wie Anm. 16).

¹⁹ Vgl. für Literatur, welche diese Themen in Regionalstudien eingehender behandelt, z.B.: Stefan Sonderegger, Landwirtschaftliche Entwicklung in der spätmittelalterlichen Nordostschweiz: eine Untersuchung ausgehend von den wirtschaftlichen Aktivitäten des Heiliggeist-Spitals St. Gallen (St. Galler Kultur und Geschichte 22), St. Gallen 1994; Rolf Kamm, Glarus zwischen Habsburg und Zürich: Die Entstehung des Landes im Spätmittelalter, Baden 2010.

ähnliche Weise, als Andreas der Gemeinde mitteilt, wer Otto wirklich umgebracht hat. Akt 2 endet in einer Art unfreiwilliger Rebellion: Als nach einer erneuten Hatz durch die Nacht ein Moment kurzer Ruhe eintritt, zündet ein Freund Ottos, Peter Gertner, die Abteibibliothek an, um im letzten Moment eine Deeskalation zu verhindern. Eine Rückkehr zum Status quo würde für Peter Gertner bedeuten, dass sein Freund umsonst gestorben wäre. Angelockt durch das Feuer greifen daraufhin Soldaten des bayerischen Herzogs die Tassinger an. Somit waren die ganzen Debatten und auch der Wille der meisten Leute hinfällig, verdammt zur Eskalation durch die Handlung einzelner Personen.

Im dritten und letzten Akt des Spiels ist eine Tassingerin, Magdalene Druckeryn, die Hauptperson. 18 Jahre sind seit der ‚Rebellion‘ von 1525 vergangen und für die Leute von Tassing sind die Konflikte jener Zeit nur noch eine Erinnerung. Der aktive Kampf Tassings um Gerechtigkeit und Autonomie ist vorbei, wie eine Szene illustriert, in der Magdalene ein freilaufendes Schwein im Wald findet. Kurz darauf erscheint ein Jäger, welcher zuerst Magdalene bedroht, um herauszufinden, wem das Tier gehört, und dann das Tier im Namen des Herzogs von Bayern exemplarisch hinrichtet. Der Wald, einst Ort der Sicherheit und Freiheit für die Leute von Tassing,²⁰ ist nun unter strenger herrschaftlicher Kontrolle und Gefahrenzone. Die Zeit des Widerstandes ist vorbei und auch innerhalb der Gemeinde hat mit dem Auftauchen der ersten sogenannten Policy-Ordnungen eine neue Periode begonnen. Der Rat der Stadt fängt nun an seine Mitbürger*innen zu überwachen und kontrolliert sogar die Angeln von Haustüren gewünscht konform sind. Dies wird von den Entwickler*innen zwar in einer interessanten und kreativen Interpretation als versteckter Akt der Solidarität gedeutet (weil so der Rat einen Vorwand hat um Leute zu besuchen, welche zu stolz für Hilfe sind), doch die Zeichen sind klar: So wie sich das Spiel dem Ende zuneigt, sinkt nun auch das Tassing, welches Spieler*innen kennengelernt haben, langsam in Vergangen- und Vergessenheit. Doch was verbleibt nun beim Publikum von diesen erzählten Geschichten über Geschichte? Was lässt sich über das von den Entwickler*innen vermittelte Bild sagen?

3. Fazit: Vergangenes Recht und Unrecht im Spiegel von ‚Pentiment‘

Insgesamt wirkt damit die Version von Recht und Rechtsbewusstsein, die ‚Pentiment‘ seinem Publikum präsentiert, von teils widersprüchlichen Ansätzen und Spannungen geprägt. Einerseits werden, ob beabsichtigt oder nicht, in Medien und Öffentlichkeit verbreitete Auffassungen

²⁰ Etwa für Brigita und Veronica, deren romantische Beziehung sehr stark angedeutet wird, die sich im Wald im Geheimen treffen können.

und Erzählmuster hinterfragt, welche diese Zeitperiode als von Willkür beherrscht und quasi rechtsfrei darstellen. Die zentrale Rolle, welche Themen wie Rechtsstrukturen, Gerechtigkeit und Ähnliches im ‚Pentiment‘ spielen, stehen in klarem Widerspruch zu den erwähnten älteren Erzählmustern. In die Handlung und Hintergrundgeschichte von Charakteren sind auch historisch fundierte Elemente eingebaut, welche dem Publikum ohne fachlichen Hintergrund höchstwahrscheinlich fremd und erklärungsbedürftig erscheinen. Dazu gehören etwa der Heiratszwang von Andreas und die Hintergrundgeschichte mehrerer Mönche und Nonnen von Kiersau.²¹ Dem steht jedoch die Entscheidung gegenüber, die Leute von Tassing und Spieler*innen sowohl durch die Struktur der Handlung als auch Spielmechaniken als größtenteils handlungsunfähig im Angesicht bestehender Rechts- und Machtstrukturen darzustellen. Es kann kaum bestritten werden, dass in praktisch allen Systemen und Situationen mächtigere und reichere Personen und Institutionen einflussreicher waren und damit gewissermaßen per Definition andere Bevölkerungskreise entsprechend eingeschränkter. Doch dieses Verhältnis zu betonen und auf die Integration weiterer Handlungsmöglichkeiten für Andreas Maler und die Leute von Tassing zu verzichten, wäre keine Notwendigkeit. Insofern stellt sich die Frage, ob und zu welchem Grad es sich hier um eine Projektion zeitgenössischer Debatten zu Machtgefällen und systemischen Problemen im Justizwesen in den USA handelt.²² Dies würde auch die im Spiel nicht klar begründete Unterteilung der Gemeinde Tassing in einen „inneren“ und „äußeren“ Kreis erklären, wobei ersterer aus gewerblich tätigen ‚Stadtleuten‘ und letzterer aus ärmeren Bauern und Bäuerinnen besteht. Wie in Teil 2 dieses Artikels ausgeführt, lehnt sich diese Einteilung nicht an historische Vorbilder an und scheint mehr eine Konstruktion zu sein, um in Tassing interne Konfliktlinien anzulegen, da die vermögenderen ‚Stadtleute‘ als tendenziell unkritischer gegenüber Obrigkeiten und von diesen bevorzugt behandelt dargestellt werden. Diese Charakterisierung erinnert mehr an jüngere Debatten um Klassenbewusstsein, Solidarität und Politik in den USA, wobei das „äußere“ Tassing wahlweise generell als Prekariat oder als der ländliche Teil der Diskussion um Urban/Rural-Divides verstanden werden kann. In dieser Deutung würde das „innere“ Tassing der gehobenen Mittelschicht oder dem städtischen Konterpart zum rural „äußeren“ Tassing entsprechen. Das soll keineswegs bedeuten, dass diese Interpretation von den Entwickler*innen gewollt oder die einzige mögliche Deutung ist. Es soll stattdessen der Veranschaulichung dienen, dass dieses Muster besser mit diesen teils widersprüchlichen

²¹ So wurden etwa die Nonnen Zdena und Susanne beide ohne ihre Zustimmung von ihren Familien in ein Kloster gesandt und Schwester Illuminata diskutiert als Teil eines obligatorischen Gesprächs mit Spieler*innen über die Rechte von Frauen mit Bezug auf Christine de Pizan.

²² ‚Pentiment‘ wurde von Obsidian Entertainment entwickelt, welches den Hauptsitz in Kalifornien hat.

Spannungen und Handlungslinien in ‚Pentiment‘ übereinstimmt, als die Verwendung historisch fundierter Beispiele aus dem 16. Jahrhundert wie es in anderen Aspekten des Spiels der Fall ist. Während sich ‚Pentiment‘ damit eine Gegenposition zu klischierten Mythen zur Gesellschaft des ausgehenden Mittelalters und beginnender Früher Neuzeit bezieht, wird etwa das Motiv einer von Willkür mächtiger Leute und der Machtlosigkeit der einfachen Bevölkerung damit letztendlich nicht hinterfragt. In dieser Darstellung scheint es das Schicksal der meisten Leute zu sein, dass ihnen Bürde um Bürde auferlegt und Ressourcen entzogen werden. Die Spannung baut sich auf, bis es für die Bevölkerung nichts mehr zu verlieren gibt und sich in einer Revolte entlädt, welche tragischerweise nur noch mehr Leid verursacht. Dieses Muster ist natürlich nicht rein auf die Ideen der Entwickler*innen zur Vergangenheit zurückzuführen, da ‚Pentiment‘ auch eine packende Geschichte erzählen möchte und sich entsprechender Stilmittel bedient. Da sich das Spiel häufig, offensichtlich und durchaus gekonnt historischer Inspirationen bedient, um ein eigenes interessantes Bild der Vergangenheit zu entwickeln, sind mittels einer vergleichenden Analyse dennoch gewisse Rückschlüsse möglich. Dazu gehören die in diesem Artikel aufgezeigte Platzierung zeitgenössischer Ideen und Debatten zu Recht und Gerechtigkeit in einen historischen Rahmen, denn ‚Pentiment‘ ist, wie alles andere auch, schließlich ein Produkt seiner Zeit.

Alle angegebenen Links wurden am 27. August 2024 geprüft.