



**„The future will write over the present“ –
‘Pentiment‘ zwischen typografischer und digitaler Medienrevolution**

von Tobias Unterhuber

DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32032>

URL: <https://mittelalter.hypotheses.org/32032>

Lizenz:



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

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

Zusammenfassung: Sowohl die Digitalisierung als auch der Buchdruck werden immer wieder als Medienrevolutionen verstanden, womit auch eine spezifische Mediengeschichte erzählt wird. Das Spiel ‚Pentiment‘ verbindet als digitales Medium, das sich der Durchsetzung des Buchdrucks widmet, diese beiden Revolutionen sowohl auf inhaltlicher als auch auf formaler Ebene und wird somit zu einem Reflexionsort der Mediengeschichte. Dabei weist ‚Pentiment‘ überraschend mehrere Parallelen zu einem zentralen Text der Medienwissenschaft auf: Marshall McLuhans ‚The Medium is the Message‘.

Abstract: Both digitization and letter press are repeatedly understood as media revolutions, which also tells a specific media history. As a digital medium dealing with the advent of letterpress printing, the game ‘Pentiment’ combines these two revolutions both in terms of content and form, making it a place for reflection on media history. Surprisingly, ‘Pentiment’ shows several parallels to a central text in media studies: Marshall McLuhan’s ‘The Medium is the Message’.

„The future will write over the present“.¹ Wie verändern die Erfindung und Durchsetzung eines Mediums das Gesamtmediensystem einer Gesellschaft und damit einhergehend diese Gesellschaft und ihre Kultur? Wie erfassen wir diese Umbrüche? Sind sie Teil eines stetigen Medienwandels, eine Form der Medienevolution, ein Medienumbruch oder gar eine Medienrevolution? Gerade die Debatte über die sich weiterhin im Gange befindliche Digitalisierung – verstanden als Großbegriff aller durch Computertechnik sich ergebenden Veränderungen – bringt diese Frage immer wieder aufs Neue auf. Um die Digitalisierung nicht als singuläres Ereignis stehen zu lassen, wird doch gerade im Blick auf historische Ereignisse und Prozesse eine gewisse Skepsis der Einmaligkeit einer Veränderung entgegengebracht, wird der Vergleichspunkt meist bei der Erfindung des Buchdrucks gesucht.² Gerade dieser steht nun als ein historisches Moment auch im Zentrum von ‚Pentiment‘,³ sodass hier zwei mögliche Medienrevolutionen aufeinanderprallen oder zumindest die eine Revolution im Medium der anderen vermittelt wird. ‚Pentiment‘ erzählt dabei selbst Mediengeschichte nach und schreibt sie zugleich neu. Nicht nur, dass Erfindung und Durchsetzung des Buchdrucks ein zentrales Thema des Spiels sind, sondern auch, dass der Wechsel von der Handwerkskunst des Abschreibens und Illuminierens hin zu den beweglichen Lettern auch das Spiel auf formaler und ästhetischer Ebene zentral mitbestimmt und dabei sowohl die medialen Spezifika des illuminierten Codex als auch des Computerspiels auslotet. Das Spiel wird so zu einem Reflexionsort über Medien und Mediengeschichte, die – überraschenderweise – Ähnlichkeiten zur Vorgehensweise und Darstellungsweise Marshall McLuhans in ‚The Medium is the Message‘⁴ aufweist.

In diesem Artikel soll deshalb zunächst der Frage nachgegangen werden, was die Konzeption einer Medienrevolution bedeutet und wie sie bestimmte Formen der Mediengeschichten hervorbringt, um anschließend kontrastiv Buchdruck und Digitalisierung in Verbindung zu setzen. Anschließend sollen diese theoretischen Überlegungen am Beispiel von ‚Pentiment‘ auf die inhaltliche, formale und ästhetische Ebene übertragen werden, wobei besonderes Augenmerk darauf gelegt wird, wie hier mediale Spezifika des einen Mediums gerade durch seine Rahmung in einem anderen hervortreten. Schlussendlich soll der Vergleich der Darstellung und der damit transportierten Aussagen zu Marshall McLuhans Werk ausgeführt werden.

¹ Obsidian Entertainment: ‚Pentiment‘ (Xbox und PC), Irvine, CA: Xbox Game Studios 2022, <https://pentiment.obsidian.net>. Im Folgenden ‚Pentiment‘ im Fließtext oder Pentiment (Obsidian 2022) als Verweis.

² Vgl. Dirk Rose und Tobias Unterhuber, Digitalisierung & Zäsur, in: Digitalisierung – Erzählen von einer Zäsur, hrsg. von dens., Darmstadt 2023, S. 7–22, hier S. 7.

³ Pentiment (Obsidian 2022).

⁴ Marshall McLuhan und Quentin Fiore, The Medium is the Message, London 2008 (Originalveröffentlichung New York/London 1967).

Mediengeschichte und Mediengeschichten

Mediengeschichte besteht immer aus Mediengeschichten. Wenn es sich nicht nur um „reine aufzählende Chronologien“ handelt, muss eine Historiographie Zusammenhänge herstellen, also „eine höchst voraussetzungsreiche Operation des beschreibenden Beobachters, die notwendigerweise selektiv und damit kontingent ist“, durchführen.⁵ Mit Anschluss an Hayden White hält Siegfried J. Schmidt fest, dass hierfür die Erzählung die „zentrale Darstellungsstrategie“⁶ ist:

„Ordnungsbildendes Erzählen ist strukturell konstruktiv, weil es unterstellte Ereignisse in eine kognitive wie kommunikative Form bringt, die Erzählerabhängig und damit eine Funktion der Bedingungen des Erzählens und nicht des (ohnehin prinzipiell nicht mehr zugänglichen) Ereignisses ist. Erzählen ist unsere prominenteste und vertrauteste Form alltäglicher wie wissenschaftlicher Wirklichkeitskonstruktion.“⁷

Hieraus leitet sich aber auch ab, dass nicht nur der Anspruch auf eine neutrale oder objektive Darstellung unerfüllbar ist, sondern dass Geschichte eine – idealerweise intersubjektiv nachvollziehbare – Konstruktion ist.⁸ Doch nicht nur die Darstellung auf erster Ebene ist eine Form von Erzählung, sondern auch die auf zweiter Ebene: Nicht nur der Inhalt wird durch seine Darstellung mitbestimmt, sondern es gibt auch wiederum Rahmen, die diese Darstellungen bestimmen. Wir können diese als Metanarrative beschreiben. Ob wir Mediengeschichte als eine Geschichte der Evolution oder Revolution schreiben,⁹ ist die Frage nach genau solchen übergeordneten Erzählungen. Mit der Entscheidung für eines der beiden Konzepte, entscheide ich mich auch für eine andere Art der Erzählung, für eine andere Formatierung von Geschichte. Dabei ist es bedeutsam, dass solche Zuschreibungen durch den Akt der Beobachtung konstituiert werden:

„Von ‚Wandlung‘ sprechen heißt, von *Beobachtung von Wandlung* sprechen. Erst wenn ein Prozess, ein Zustand oder eine Konstellation mit Hilfe einer spezifischen Differenz *als* Wandlung beobachtet und beschrieben wird, können wir von einer gesellschaftlich relevanten Veränderung sprechen. Wandel und Beobachtung konstituieren sich wechselseitig.“¹⁰

⁵ Siegfried J. Schmidt, *Rekurrenzen der Mediengeschichte. Ein Versuch*, Weilerswist 2012, S. 20.

⁶ Vgl. ebd., S. 21.

⁷ Ebd.

⁸ Vgl. ebd., S. 26.

⁹ Vgl. ebd., S. 53.

¹⁰ Ebd., S. 27.

Dies gilt für den Begriff der Medienrevolution vielleicht sogar noch in erhöhtem Maße, wenn wir die Frage stellen, wer sie beobachtet und damit a posteriori ausruft. Was aber bedeutet es nun konkret von einer Medienrevolution zu sprechen, wie es hier im Folgenden versucht werden soll?

Mediengeschichte als Revolution

Rudolf Schlögl hält fest, dass die Revolution „zum festen Bestandteil des großen Narrativs der westlichen Neuzeit“ gehört.¹¹ Darüber hinaus haben die „neuzeitlichen Wissenschaften [...] den Revolutionsbegriff als eine ihrer zentralen Beschreibungskategorien übernommen“, wobei insbesondere die Medienwissenschaft „eine auffallende Affinität zum Revolutionsbegriff“¹² besitzt und „eine Zeit lang ihre Revolutionen im Minutentakt“ ausrief.¹³ Nicole Wiedenmann und Kay Kirchmann nähern sich dem Begriff der Medienrevolution über den Begriff der Revolution selbst. Sie stellen dabei fest, dass es zwar sehr viele phänomenologische Charakteristika gibt, die einer solchen zugesprochen werden können, aber dass diesen die nötige Distinktion von anderen Begriffen fehle.¹⁴ So vereine der „moderne Revolutionsbegriff de facto ein verwirrendes Bedeutungskonglomerat von höchst unterschiedlichen Reichweiten“.¹⁵ Revolution sei gleichzeitig Ereignis und Prozess – Revolution teilt Zeit in ein ‚vorher‘ und ‚nachher‘, gleichzeitig ist sie eben kein punktuell Ereignis, da Wandel auch Dauer braucht – sei begrenzt und unbegrenzt, ziele auf Veränderungen allgemeiner gesellschaftlicher Natur oder auf spezifisch politisch-soziale.¹⁶

Mit Rückgriff auf Reinhart Koselleck wenden sie sich deshalb der Begriffsgeschichte zu und unterscheiden zwischen einem trans- und metahistorischen Revolutionsbegriff. So erlebte der Begriff der Revolution in der Sattelzeit (nach Koselleck 1750–1850) einen drastischen Bedeutungswandel. An die Stelle einer zirkulären Geschichtsvorstellung, die im lateinischen Ursprung *revolutio* noch deutlich erkennbar ist und in der die Wiederherstellung eines früheren, oft als natürlich verstandenen politischen Zustands im Zentrum stand (transhistorischer

¹¹ Rudolf Schlögl, *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen. Was Historiker daran interessiert*, in: *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen*, hrsg. von Sven Grampp [u.a], Konstanz 2008, S. 19–24, hier S. 21.

¹² Ebd., S. 24.

¹³ Rainer Lescke, *Vom Eigensinn der Medienrevolutionen. Zur Rolle der Revolutionsrhetorik in der Medientheorie*, in: *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen*, hrsg. von Sven Grampp [u.a], Konstanz 2008, S. 143–169, hier S. 143.

¹⁴ Vgl. Nicole Wiedenmann und Kay Kirchmann, *Revolution als Selbstmandatierung und -inszenierung. Eine begriffsgeschichtliche Annäherung an eine problematische Kategorie*, in: *Revolutionsmedien – Medienrevolutionen*, hrsg. von Sven Grampp [u.a], Konstanz 2008, S. 25–64, hier S. 27f.

¹⁵ Ebd., S. 36.

¹⁶ Vgl. ebd.

Begriff), trat eine neue Konzeption, die auf Neuordnung und Umwälzung ausgerichtet ist. Im metahistorischen Revolutionsbegriff ist „alles künftige historische Handeln nur noch als revolutionär, im Sinne von unentwegt auf Veränderung abzielend“ imaginiert, wobei sich daraus „eine übergeordnete, wenn auch ziellose Bewegungsrichtung der Geschichte“ erkennen lässt.¹⁷

Entsprechend öffnete auch erst das Zurückdrängen der Semantik des Zirkulären aus dem Revolutionsbegriff den Weg für die Idee des Wandels zu einem besseren Neuem, verankerte die Revolution mit dem Begriff des Fortschritts, der nun in eine „zukunftslose Zukunft“ führt.¹⁸

Aus dieser Perspektive fallen – spätestens mit der Französischen Revolution, der Revolution par excellence – die Begriffe „Moderne“, „Geschichte“ und „Revolution“¹⁹ in eins, durch den „gemeinsame[n] Fluchtpunkt“ einer „neuen Zeit“, die sich im permanenten und sich stetig beschleunigenden Wandel, in der unentwegten Umwälzung des jeweils Bestehenden konstituiert und auf eine offene Zukunft hin selbst entwirft“.²⁰ Gleichzeitig bleibt auch in unserer modernen Verwendung des Revolutionsbegriffs ein Rest des alten erhalten und wenn es nur die Wiederholung der steten Erneuerung ist.²¹ Aber auch diese begriffsgeschichtliche Annäherung trägt nur bedingt zur Klärung bei. Denn, wenn Begriffe wie Moderne, Geschichte, Revolution – und in Folge Digitalisierung²² – ununterscheidbar werden, ist noch keine spezifische Qualität des Konzepts Revolution erfasst. Wiedenmann und Kirchmann gehen deshalb sogar so weit, dass sie Revolution als

„reine Selbstermächtigungsformel zur Legitimierung eines auf Umsturz bestehender Verhältnisse abzielendes Handeln, deren Einsatz dadurch notwendig wird, dass Fremdlegitimation wie metaphysische Letztbegründung nicht zur Verfügung stehen, und die daher von den Agierenden ihrem Tun selbst verliehen werden.“²³

¹⁷ Ebd., S. 37.

¹⁸ Ebd., S. 40.

¹⁹ Ebd., S. 36.

²⁰ Ebd., S. 37.

²¹ Vgl. ebd., S. 40. Tatsächlich merkt man z.B. Marshall McLuhans Idee des Endes der Gutenberg-Galaxis ein weiteres zirkuläres Moment an, wenn er in den elektronischen Medien eine Rückkehr vor-skripturale Medienrezeption zu erkennen glaubt, vgl. McLuhan und Fiore, *The Medium is the Massage* (wie Anm. 4), S. 63.

²² Vgl. Rose und Unterhuber, *Digitalisierung & Zäsur* (wie Anm. 2), S. 13.

²³ Ebd., S. 61.

Was bedeutet es aber dann, wenn wir als Wissenschaftler*innen von Medienrevolution sprechen? Wie schon oben mit Verweis auf Schmidt ausgeführt wurde, heißt von Revolution sprechen, von der Beobachtung von Revolution zu sprechen, was wiederum heißt, dass wir im Akt des Beobachtens die Medienrevolution selbst erzeugen – damit nicht nur die das Medium selbst, sondern auch uns als Forschende als revolutionär inszenieren²⁴ –, es ist eine „interpretierende Beobachtung“²⁵ und eine „diskursive Strategie“.²⁶ Andreas Käuser weist darauf hin, dass es eben nicht nur um die Beobachtung „empirischer historischer Vorgänge“ gehe, sondern dass mit dem Zugriff auch „die Erkenntnis- und Beschreibungsweise selbst in eminenter Weise“ beeinflusst werde.²⁷

Den Grund für das Interesse an Konzeptionen wie Medienrevolution oder Medienumbruch vertort er dabei auch in der Gegenwart, denn die Digitalisierung habe „rückwirkend dazu geführt, dass frühere Umbrüche und Epochenschwellen als Medienumbrüche rekonstruiert worden sind.“²⁸ Das bedeutet, dass unsere eigene Gegenwart und unsere Position in ihr ausschlaggebend dafür sind, wie wir Mediengeschichte denken und warum wir sie vielleicht als eine Abfolge von Revolutionen verstehen wollen. Damit ist die Digitalisierung immer schon die Folie, vor der wir z.B. den Buchdruck wahrnehmen und vice versa, denn er ist „die Medientechnik, die eine spezifisch neuzeitliche und irreversible Überschreitungsdynamik in Gang gesetzt hat, die seit Mitte des 19. Jahrhunderts häufig als ‚Revolution in Permanenz‘ zu einer gängigen gesellschaftlichen Selbstbeschreibung wird.“²⁹

Rainer Leschke, der dem omnipräsenten Verwenden der Revolutionsmetapher in den Medienwissenschaften skeptisch bis amüsiert gegenübersteht, sieht dennoch den Buchdruck als den „einzigen als Revolution markierten großen Einschnitt, den das Mediensystem zunächst einmal aufzuweisen hatte“.³⁰ Ihm folgend sind es nicht einfach die medialen Veränderungen, die durch ein neues Medium auftauchen, die dieses Auftauchen zu einer medialen Revolution machen,

²⁴ Vgl. ebd., S. 63.

²⁵ Wiedenmann und Kirchmann, Revolution als Selbstmandatierung (wie Anm. 14), S. 55.

²⁶ Ebd., S. 56.

²⁷ Andreas Käuser, Historizität und Medialität. Zur Geschichtstheorie und Geschichtsschreibung von Medienumbrüchen, in: MedienRevolutionen. Beiträge zur Mediengeschichte der Wahrnehmung, hrsg. von Ralf Schnell, Bielefeld 2006, S. 147–166, hier S. 151.

²⁸ Ebd., S. 150.

²⁹ Sven Grampp und Eva Wiebel, ‚Revolution in Permanenz‘. Die Erfindung des Buchdrucks als Gründungsfigur der Neuzeit, in: Revolutionsmedien – Medienrevolutionen, hrsg. von ders. [u.a], Konstanz 2008, S. 95–123, hier S. 97.

³⁰ Leschke, Vom Eigensinn der Medienrevolution (wie Anm. 13), S. 147.

sondern vor allem die Folgen,³¹ seien sie sozialer, kultureller, ökonomischer, kommunikativer oder kognitiver Natur. Hier greift das, was Siegfried J. Schmidt als Co-Evolution, Kreiskausalität³² oder als Wandlungssyndrom³³ bezeichnet: „[G]esellschaftliche, mediale, kommunikative und kognitive Veränderungen“ nehmen so aufeinander Bezug, „dass Verfassung und Veränderung der vier Dimensionen in/von jeder einzelnen Dimension als Option für eigene Ordnungsbildungen beobachtet und benutzt werden können.“³⁴ Damit ist die gesellschaftliche Veränderung einer Medienrevolution, eben nicht nur, sondern auch auf den Medien dieser Gesellschaft zu gründen. „Gesellschaften wandeln sich offenbar als Ganzes“.³⁵ Der Digitalisierung wird eben ein solches gesamtgesellschaftliches Wandlungspotenzial zugeschrieben. Um aber dieses begreifen und vermessen zu können, bedarf es eines Vergleichspunkts, der im Buchdruck als „revolutionäre[m] Schöpfungsakt“³⁶ der Neuzeit vermutet und gefunden wird. Niklas Luhmann sieht den Buchdruck auch als eine mögliche Zäsur: „Man kann sagen, die moderne Gesellschaft beginne im 15. Jahrhundert mit dem Übergang von den spätmittelalterlichen Großwerkstätten der Manuskriptproduktion zu einer Anfertigung von Texten mit Hilfe der Druckpresse.“³⁷ Michael Giesecke versteht deshalb seine Studie über die Durchsetzung des Buchdrucks als Fallstudie für Medienwandel per se, der durch das Aufkommen neuer Medien ausgelöst wird.³⁸ Genau hier offenbart sich erneut, dass es auch im historischen Blick auf den Buchdruck eigentlich um die Gegenwart und ihre Probleme geht.³⁹

Im Spiel ‚Pentiment‘ treffen die beiden medialen Konstellationen, das Computerspiel als Vertreter der Digitalisierung und Buchkunst und -druck als Verkörperung der medialen Umwälzungen um 1500 aufeinander. Dieses Zusammenspiel auf den verschiedenen Ebenen und damit auch die Darstellung und das Verständnis von Medienrevolution genauer zu beleuchten, soll im Folgenden versucht werden.

³¹ Vgl. ebd., S. 146f.

³² Vgl. Schmidt, *Rekurrenzen der Mediengeschichte* (wie Anm. 5), S. 48

³³ Vgl. ebd., S. 27.

³⁴ Ebd.

³⁵ Ebd., S. 48.

³⁶ Grampp und Wiebel, *Revolution in Permanenz* (wie Anm. 29), S. 123.

³⁷ Niklas Luhmann, *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Bd. 1, Frankfurt am Main 1997, S. 516.

³⁸ Michael Giesecke, *Der Buchdruck in der frühen Neuzeit. Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien*, Frankfurt am Main 1999, S. 21. Zur Kritik an Gieseckes Arbeit siehe Schanze, *Der Buchdruck als Medienrevolution?*, S. 288–299. Darüber hinaus sei auf Siegfried J. Schmidts Einlassungen hingewiesen, wonach die Buchkultur nur zu gern ihre eigene Bedeutung überschätzt. Vgl. Schmidt, *Rekurrenzen der Mediengeschichte* (wie Anm. 5), S. 53–59.

³⁹ Dies zeigt sich an der zeitlichen Häufung ähnlicher Ansätze und Thesen um die Jahrtausendwende.

Druck durch Buchdruck

Mit dem fiktiven Dorf Tassing und seiner Abtei Kiersau schafft ‚Pentiment‘ einen Mikrokosmos des beginnenden 16. Jahrhunderts, in dem exemplarisch die Veränderungen durch den Buchdruck und durch die mit ihm verbundenen Großereignisse der Reformation und der Bauernkriege durchexerziert werden. Mit seiner exemplarischen Aufteilung aus Bauernschaft, Bürgertum und Klerus, der hier auch die Rolle weltlicher Herrschaft einnimmt, werden Tassing und Kiersau zu Orten, an denen diese verschiedenen Gruppen Gesellschaft aushandeln. Der eigentliche Plot, in Form einer Kriminalgeschichte, tritt aus dieser Perspektive zunächst in den Hintergrund, ist aber dennoch eng mit dem Medium der Schrift, der Rolle der Abtei, der Religion und der Aushandlung von Macht verbunden.

Von besonderer Bedeutung ist hierbei, dass das Spiel drei zeitliche Einschnitte macht, was es überhaupt möglich macht, die sich wandelnde Welt zu beobachten.⁴⁰ Bereits im ersten Akt, im Jahre 1518, wird immer wieder festgestellt, dass die Abtei mit ihrem noch existierenden Skriptorium eigentlich bereits aus der Zeit gefallen sei. Es gibt auch bereits mit Drucker, einen Buchdrucker vor Ort, was zur rasanten Verbreitung des Handwerks in Europa passt,⁴¹ auch wenn es wohl für eine kleine Ansiedlung immer noch als ungewöhnlich gelten kann. Vielleicht hat dies aber mehr mit der Lage Tassings zu tun: zwischen Deutschland und Italien und selbst ein Pilgerziel. Schlussendlich aber ist die Begründung einer Wahrscheinlichkeit aber hinfällig, wenn man Tassing als Raum begreift, der im Kleinen die Konflikte im Großen repräsentieren soll, was sich auch schon in der räumlichen Ordnung zeigt. Das Dorf liegt zu Fuße der Abtei, die wiederum auf römischem Fundament gebaut wurde. Der Wald, der an beide angrenzt und der immer wieder zum Streitpunkt wird, ist einerseits der Ort der Außenseiter wie des Köhlers und andererseits liegt mit einem Heiligtum, dem geschlossenen Salzbergwerk und den römischen Ruinen wieder die Vergangenheit des Ortes offen und verdeckt zugleich, wobei hier vor allem auch die alten vorchristlichen Praktiken eigentlich ihren Platz finden. Der Protagonist pendelt zwischen all diesen Orten, ist er ja selbst eine Figur von außen, wenn auch kein Außenseiter. Schon gleich zu Beginn wird deutlich, dass sich der ökonomische Druck auf die Bauernschaft durch den Klerus deutlich erhöht hat, was sich als roter Faden durch das Spiel zieht. Auch hier spielt bereits der Buchdruck eine zentrale Rolle. Das Skriptorium, das in der Vergangenheit das Kloster finanzierte, ist nicht mehr lukrativ und so müssen die Einnahmen durch

⁴⁰ Da man oft von hundert Jahren spricht, die die Durchsetzung des Buchdrucks brauchte, ist diese mit dem dritten Akt im Jahre 1543 abgeschlossen.

⁴¹ Stephan Füssel, Gutenberg und seine Wirkung, Frankfurt am Main 1999, S. 47.

Steuer- und Abgabenerhöhungen ausgeglichen werden. Es sind also auf allen Ebenen die Neuerungen, die als Gefahr angesehen werden:⁴² das Verdrängen der alten Traditionen, der neue Herrschaftsstil des Abtes, die neuen Ideen in Form des von Baron Rothvogel immer wieder aufgebrauchten Pfarrers Martin Luther, das neue Medium, das eben alle diese Veränderungen ermöglichte oder sogar mitbedingte; denn das Medium zeitigte „frühmoderne informationsgeschichtliche Wirkungen [...], die auf die Sache selbst“, also auf die Reformation, den Humanismus oder allgemeiner die Verbreitung neuer Ideen und ihrer Folgen, „zurückschlugen und sie mitmodernisierten“.⁴³ Das neue Medium findet in der Reformation sein Medienereignis und andersherum findet die Reformation erst im Medium die Bedingung seiner Möglichkeit.⁴⁴ Gerade im Zusammenspiel von Buchdruck, Reformation und Bauernkriegen findet die Medienrevolution ihren Auftakt, an den sich schließlich ein weitreichender Prozess tiefgreifender Veränderung anschließt. ‚Pentiment‘ startet, die Erfindung des Buchdrucks liegt zu diesem Zeitpunkt bereits über ein halbes Jahrhundert zurück, genau an dieser Schwelle der totalen medialen Durchdringung und Durchsetzung. „The creation of books, of art, is no longer the province of the monastery. So be it. [...] More people will be able to write, more will be able to read and, in so doing, be brought to truth“,⁴⁵ so äußert sich die Figur des Bruder Piero im Spiel. Aber nicht alle sind dem Verlust des Kunsthandwerks der Bucherstellung und des kirchlich-monastischen Vorrechts darauf gegenüber so offen eingestellt.

„[D]ie Entstehung des Mediensystems Druck [stellte] Politik, Recht und Religion vor erhebliche Probleme. Einerseits war die Politik selbst an der Nutzung des Buchdrucks interessiert; andererseits durfte sie die Kontrolle über das entstehende Printsystem nicht verlieren. Papstkirche und Reformation nutzten ebenfalls das neue Medium; aber die katholische Kirche befürchtete, dass die Bibel in der Hand jedes Gläubigen zu allerlei Häresien führen könnte.“⁴⁶

Der Priester Thomas kommentiert entsprechend, dass „[j]ust because a commoner has learned to read, that does not mean he can fully comprehend any book he finds“,⁴⁷ weshalb man ihren Zugriff auf Bücher und Texte beschränken müsse.

⁴² Vgl. Johannes Burkhardt, *Das Reformationsjahrhundert. Deutsche Geschichte zwischen Medienrevolution und Institutionenbildung 1517–1617*, Stuttgart 2002, S. 16.

⁴³ Ebd., S. 17.

⁴⁴ Vgl. ebd., S. 17f.

⁴⁵ Pentiment (wie Anm. 1).

⁴⁶ Schmidt, *Rekurrenzen der Mediengeschichte* (wie Anm. 5), S. 51.

⁴⁷ Pentiment (wie Anm. 1).

Gerade im Gespräch der Hauptfigur Andreas Maler mit Schwester Illuminata, insbesondere wenn man für ihn die Eigenschaft „Bookworm“ gewählt hat, wird deutlich, dass der Buchdruck durchaus als Verlust – sowohl der Kunstfertigkeit, aber auch der Exklusivität der Leser*innenschaft – begriffen wird. Wenn Illuminata und Andreas gemeinsam die Bücherwelten durchwandern, über die Bedeutung des Buches und der Stoffe philosophieren, funktioniert diese Szene vor allem auch dadurch, dass sie es nur zu zweit tun, dass beide gebildet, mit Kunstverständnis und mit Bibliophilie ausgestattet sind. Dass hier etwas verloren geht und ‚Pentiment‘ gerade dieses bereits Vergehende zelebriert, verdeutlicht sich auch in den Drucken, die in der Druckwerkstatt der Familie Drucker hergestellt werden. Ist es im Jahre 1518 noch der Till Eulenspiegel, also Unterhaltungsliteratur, sind es 1525 die 12 Artikel der Bauern von Memmingen im Bauernkrieg, die – durch den Unterricht des Priesters – von fast allen Einwohner*innen Tasings gelesen werden können. Wie Frieder Schanze mit Anschluss an Niklas Luhmann feststellt: „[D]ie Zahl der Leser wuchs, das Verhältnis zum Text wurde ein anderes, Neuigkeit wurde prämiert [...]“⁴⁸ Es sind also hier eben nicht das lange tradierte Wissen oder die lange tradierte Literatur,⁴⁹ dementsprechend kein Philobiblon, kein Albertus Magnus, keine Golden Legend und kein Parzival, sondern die aktuellen politischen Forderungen der Bauernschaft. Die genannten Werke hingegen muss das Kloster verkaufen, um sich noch irgendwie finanzieren zu können. Der exklusive Wissens- und Kunstschatz geht verloren, das Skriptorium ist aufgegeben, die Bibliothek ausgeräumt.

Nicht nur das Medium verändert sich, sondern auch die medialen Praktiken, Logiken und Diskurse. Dies wird gerade im Kontrast zwischen der politischen Flugschrift und den Aussagen Schwester Amalie, einer Anachoretin, d.h. eine in einen Anbau an die Kirche eingemauerte Einsiedlerin, deutlich, die nicht nur selbst ein Medium ist, sondern auch die mediale Logik vergangener Zeiten verkörpert. Die von Gott Auserwählte lebt abgeschieden in einem zugemauerten Anbau der Kirche, nur ein Fenster stellt überhaupt noch eine Verbindung nach draußen her. „I can see and hear the world spinning around me, but I am not a part of it.“⁵⁰ Dies ist aber eben keine negative, sondern eine positive Aussage. Genau wie die Abtei oder die Universität oder der Adel sich von den allzu weltlichen Dingen fernhalten und somit Exklusivität und

⁴⁸ Frieder Schanze, Der Buchdruck als Medienrevolution?, in: Mittelalter und frühe Neuzeit. Übergänge, Umbrüche und Neuansätze, hrsg. von Walter Haug, Tübingen 1999, S. 286–311, hier S. 288.

⁴⁹ Auch wenn dies nicht wirklich mit den tatsächlich in dieser Phase gedruckten Werken übereinstimmt, die vor allem aus religiösen und humanistischen Texten bestanden haben sollen.

⁵⁰ Pentiment (wie Anm. 1).

Elitismus ausleben konnten, so gilt dies auch für die alte mediale Logik der wenigen Auserwählten:

„I see and hear your world turning from this little window, but they are mercifully small glimpses. This cell allows me to contemplate mysteries without the noise of the outside world polluting my thoughts. [...] Your world is the world of normal lives and normal thoughts. It can be difficult to hear the divine, much less make sense of it.“⁵¹

Das Medium interagiert hier eben nicht mit der Welt, es gibt seine Botschaft am liebsten auch nur an sich selbst weiter: „The revelations we experience can be terrifying to us and to those who witness us experiencing them. But it is difficult for us to communicate those experiences through the written word.“⁵² Hier wird noch nicht einmal der exklusiven Manuskriptkultur vertraut, wenn überhaupt ist es die direkte, orale Kommunikation, die vielleicht noch erlaubt ist, aber auch hier nur indirekt, nur nachträglich. Exklusiver werden Medien nicht mehr. Gott ist hier noch „Quelle aller Weisheit“ und nicht „die Autoren als Urheber bzw. Schöpfer ihrer Informationswaren.“⁵³

Amalie ist also die Vertreterin der alten medialen Logik *in extremo*. Dabei stehen hier aber gar nicht so sehr orale und skripturale Kultur gegenüber, sondern die freiere Zirkulation der Medien und die Diskursgesellschaft,⁵⁴ in der Wissen von Experten und Auserwählten gesammelt, selektiert und selektiv weitergegeben wird. Mag Schrift zwar die freiere Zirkulation begünstigen, kann sie ihr aber nicht exklusiv zugeschrieben werden. Selbst der Buchdruck bedient zunächst nur eine kleine Schicht, besitzt aber das Potenzial, die Massenkommunikation zu befördern. Genau dieses Potenzial scheint das Problem für Schwester Amalie, Schwester Illuminata und die Brüder zu sein. Ist eine freie Informationsvermittlung auch in oraler Tradition möglich, wenn auch aufwändiger, konnte Priester Thomas und die Abtei, stellvertretend für die Kirche, diese dennoch durch Berufung auf die Heilige Schrift (!) und ihren Expertenstatus einschränken und kontrollieren. Tassing kennt noch vorchristliche Erzählungen, Riten und Bräuche,⁵⁵ aber sie beginnen bereits zu verschwinden, gerade weil die Mitglieder der Gemeinde die durch die Kirche gesetzten Regeln internalisiert haben und sich selbst das Sprechen verbieten (mit Ausnahmen wie der kranke Peter oder der große Jörg. Die handgeschriebenen Bücher sind der

⁵¹ Ebd.

⁵² Ebd.

⁵³ Schmidt, *Rekurrenzen der Mediengeschichte* (wie Anm. 5), S. 53.

⁵⁴ Vgl. Michel Foucault, *Die Ordnung des Diskurses*, Frankfurt am Main 1993, S. 27f.

⁵⁵ Der kranke Peter gibt sich sogar alle Mühe, die Bräuche für Perchta am Leben zu halten.

Bevölkerung ohnehin nicht zugänglich, wenn sie denn überhaupt 1518 schon des Lesens mächtig waren. Aber löst tatsächlich der Buchdruck das Aufbegehren der Bauern aus? Die Antwort kann nur lauten: Ja, aber dennoch nicht direkt. Dadurch, dass die Abtei als Ort der Wissensproduktion ihr Alleinstellungsmerkmal verliert, kommt sie in ökonomische Bedrängnis – auch wenn zusätzlich noch Korruption eine Rolle spielt –, weshalb sie wiederum mehr Druck auf ihre Untertanen ausübt und ihnen die vorher gegebenen (ökonomischen, kulturellen, sozialen, politischen) Freiräume nimmt. Diese wiederum nutzen dann den Buchdruck für die Verbreitung ihrer Ansichten, werden selbst Medienproduzenten. Und das setzt noch nicht einmal voraus, dass sie diese Medien rezipieren (können). Es ist also nicht in erster Linie der neu mögliche Zugriff auf Wissen, der die gesellschaftlichen Verwerfungen produziert, sondern es sind die Versuche des Machterhalts aufgrund der ökonomischen Veränderungen, die das Medium mit sich bringt. Erst in Folge dieser Versuche wirkt das Medium auf die Bevölkerung.

„Pentiment“ aber verhandelt all diese revolutionären Veränderungen durch das Medium nicht nur auf der Inhaltsebene, sondern auch auf der Darstellungsebene. Deshalb soll im Folgenden ein genauerer Blick auf die Visualisierung von Sprache durch Schrifttypen sowie auf dargestellte mediale Möglichkeiten des Kodex geworfen werden und wie diese mit den medialen Spezifika des Computerspiels Hand in Hand gehen.

Schriftsprache und Sprachschrift

Gerade dadurch, dass „Pentiment“ auf eine Sprachausgabe verzichtet, rückt es die Bedeutung von Schrift in den Vordergrund. Sprache wird in „Pentiment“ immer nur schriftlich dargestellt, so wie es auch in frühen Computerspielen der Fall war. Damit folgt das Spiel aber nicht nur bekannten medialen Traditionen und Rezeptionsgewohnheiten, sondern stellt auch die Beziehung zwischen Sprache und Schrift aus: „Die neuzeitliche Medienrevolution fand jedoch nicht nur zwischen Schreiben und Drucken statt, sondern muß vor allem auch in ihrem Verhältnis zum Sprechen gesehen werden.“⁵⁶ Was normalerweise durch verschiedene Dialekte, Soziolekte und Akzente vermittelt werden würde, vermittelt „Pentiment“ über die gewählte Schrifttype beziehungsweise Handschrift.⁵⁷ Während die Bäuer*innen und Adligen eine jeweils weniger oder mehr geübte Handschrift besitzen, wird die klerikale Tradition durch die komplex verzierten Lettern des Manuskripts⁵⁸ und das gebildete Bürgertum zunächst ebenfalls durch

⁵⁶ Burkhardt, Das Reformationsjahrhundert (wie Anm. 42), S. 19.

⁵⁷ Ausführlicher bei Jennifer Schild und Pascal Wagner in diesem Sammelband.

⁵⁸ Ausnahme ist hier erneut Amelia, die in Handschrift „spricht“.

Handschrift, aber im Laufe des Spiels durch einer der gedruckten Antiqua angenäherten Schrift repräsentiert.⁵⁹ Hier manifestiert sich die tatsächliche Durchsetzung des Drucks. Die Repräsentation durch Druckschrift kann aber nicht allein als Anzeichen der Vereinheitlichung von Sprache hin zur Schriftsprache verstanden werden, vielmehr symbolisiert sie auch die kognitiven Auswirkungen des neuen Mediums: Es wird nicht nur ‚nach der Schrift‘ gesprochen, sondern auch danach gedacht. Gerade an Bruder Florian, der sich mit seiner Handschriftsprache zuvor schon von der klerikalen Tradition absonderte, wird dies deutlich, wenn er nach der Lektüre gedruckter medizinischer Texte in Druckschrift wechselt, um einen ‚revolutionären‘ Gedanken auszudrücken (“Imagine that! Imagine a peasant in the fields of Provence reading the medical wisdom of Salerno!”⁶⁰) Wenn, wie oben zitiert, Siegfried J. Schmidt davon schreibt, dass sich Gesellschaften als Ganzes verändern, wird hier deutlich, wie tief diese Veränderungen sein können. ‚Pentiment‘ kann dies darstellen, gerade aufgrund der medialen Eigenheiten des Mediums Computerspiels, polymedial andere Medien in sich vereinen zu können. Noch viel deutlicher wird dies aber, wenn wir uns nicht den Veränderungen durch den Druck, sondern seinen Verlusten zuwenden.

Mediale Verdrängung als Rückkehr des verdrängten Mediums

Marshall McLuhan ist nicht nur als Diskursgründer der Medienwissenschaften bekannt, sondern auch als angeblich prophetischer Ausrufer des Endes der sogenannten Gutenberg-Galaxis, also dem Ende der Buchkultur. Zwar hat McLuhan das Entstehen und die Verbreitung der elektronischen Medien in vielen Texten beschrieben, aber einer sollte seine Thesen wohl insbesondere ‚unters Volk‘ bringen und anschaulich machen. Die Rede ist von „The Medium is the Massage“. In wilden Text-Bild-Collagen und -Kombinationen, verschiedenste Schrifttypen, Spiegelschrift, Zitatmontagen und vielem mehr, erklärt McLuhan, wie sich durch die neuen Medien alles ändern wird: „The medium, or process, of our time – electric technology – is reshaping and restructuring patterns of social interdependence and every aspect of our personal life“,⁶¹ wobei es die Form und nicht der Inhalt der Medien ist, der für diese Veränderungen verantwortlich ist.⁶² Dabei verbindet er mit dem Ende der Gutenberg-Galaxis auch eine Rückkehr in einen mystischen,⁶³ auditiv organisierten Raum, weil wir uns den einprasselnden

⁵⁹ Schon im ersten Akt ist die Sprache der Drucker wie ‚gedruckt‘.

⁶⁰ Pentiment (wie Anm. 1).

⁶¹ McLuhan und Fiore, *The Medium is the Massage* (wie Anm. 4), S. 8.

⁶² Vgl. ebd.

⁶³ Vgl. ebd., S. 114.

Informationen nicht mehr erwehren können:⁶⁴ „Television completes the cycle of the human sensorium. With the omnipresent ear and the moving eye, we have abolished writing, the specialized acoustic-visual metaphor that established the dynamics of Western civilization.“⁶⁵ Aber wie präsentiert uns McLuhan dieses Ende der Schrift? Er macht sich die verschiedensten Möglichkeiten des Drucks zu eigen, Collage, Montage, Cut-Up, Fotos, Bilder, Zeichnungen, Zeitungsausschnitte, Typografie – „designed to be a cohesive whole“⁶⁶ – und zeigt damit eigentlich im Moment des angeblichen Endes der Gutenberg-Galaxis, was diese überhaupt leisten kann. Hier findet sich eine Parallele zu ‚Pentiment‘. Der Moment, in dem die Manuskriptkultur an ihr angebliches Ende geraten zu sein scheint, wird sie in ‚Pentiment‘ in all ihren Besonderheiten, ihren Möglichkeiten sicht- und greifbar, indem sie zu den bestimmenden Elementen der Ästhetik und Struktur des Spiels gemacht wird. So schlagen wir bei Spielstart bereits ein Buch auf, in dem die Erzählung stattfindet, ein Szenenwechsel ist ein Seitenwechsel, die bereits erwähnten Figurentexte werden, begleitet von entsprechenden Geräuschen, geschrieben und gedruckt, der Grafikstil orientiert sich an den Handschriftenillustrationen und vieles mehr. Gerade auch die Szenen, in denen wir uns in Texten, in Büchern bewegen, verdeutlichen die Mannigfaltigkeit und auch die Komplexität der Handschriften, zelebriert sie als Kunstwerke. Dabei treffen hier aber gerade die Möglichkeiten des digitalen Mediums mit denen des Manuskripts zusammen. Das Computerspiel kann durch seine grundlegend hypertextuelle Struktur, seine polymediale Form, diese anderen Medien inkorporieren und in Szene setzen. Gerade auch die Erklärungsverweise (zu Orten, Büchern, Personen, etc.), die hypertextuell organisiert sind, aber gleichzeitig als Anmerkungen auf einer Buchseite um das Szenenbild herum dargestellt werden, verbinden Manuskript und Digitalität. Der Anfang der Gutenberg-Galaxis, der das Ende der Manuskriptkultur einleitet, wird also ganz ähnlich, wie das Ende der Gutenberg-Galaxis, die wiederum der Anfang der elektronischen beziehungsweise digitalen Medien bedeutet, dargestellt. In beiden Fällen, McLuhan und ‚Pentiment‘, wird die Frage gestellt, ob dieses Ende nicht vielleicht doch betrauert werden sollte, ob die Möglichkeiten des alten Mediums nicht doch noch mehr als brauchbar sind. Vielleicht ist es aber gerade erst der Blick oder die Form des neuen Mediums, die diese Potenziale erst entfalten kann. So wie McLuhan und Fiore ihr Buch gestaltet haben, werden normalerweise Bücher nicht gestaltet, es weist eigentlich bereits darüber hinaus. Und so wie Obsidian Manuskriptkultur in ‚Pentiment‘ in Szene setzt, kann sie nur

⁶⁴ Vgl. ebd., S. 111.

⁶⁵ Ebd., S. 125.

⁶⁶ Kevin Brooks, More „Seriously Visible“ Reading: McCloud, McLuhan, and the Visual Language of The Medium Is the Message, in: College Composition and Communication 61,1 (2009), S. 217–237, hier S. 225, DOI: <https://doi.org/10.58680/ccc20098320>.

im digitalen Medium Spiel funktionieren. Beiden ist der Blick ihrer jeweiligen Gegenwart eingeschrieben, der die Vergangenheit oder das Vergangene spezifisch inszeniert.

Das Revolutionäre der Medienrevolution

„The Medium is the Massage“ funktioniert als Buch, möchte aber eigentlich schon etwas anderes, mehr sein, indem es die Logiken der elektronischen Medien simuliert. ‚Pentiment‘ funktioniert als Spiel, könnte aber kein Buch sein. Hier zeigt sich das Revolutionäre der ‚neuen Medien‘: nicht, dass sie die alten obsolet machen und diese verdrängen, sondern dass sie diese inkorporieren und weiterdenken können. „Das neue Medium ersetzt weder das alte noch eliminiert es das alte, sondern das alte lebt in bestimmten Formen und Möglichkeiten weiter.“⁶⁷

Der Buchdruck als Medienrevolution überformt und erweitert das Manuskript, die Digitalisierung als Medienrevolution macht dies wiederum nicht nur mit dem gedruckten Buch, sondern mit allen anderen Medien. Beide verändern die medialen Logiken, Diskurse und Praktiken, aber eben auch die Formen und Strukturen und in Folge Kultur und Gesellschaft.

Was Medienrevolutionen also tatsächlich revolutionär macht, ist – neben der zu anfangs angesprochenen Selbstbeschreibung und -beobachtung *als* revolutionär -, dass es kein Denken, keinen Zugriff mehr ohne sie gibt. Es ist nicht das revolutionäre Ereignis (allein), sei es die Erfindung des Buchdrucks oder des Computers, sondern immer einen Prozess des Wandels. Wir denken die Manuskriptkultur in Abhängigkeit von der Buchkultur und diese wiederum von der digitalen Kultur. Man könnte sogar so weit gehen, dass erst diese Zäsuren ein ‚vorher‘ überhaupt denkbar machen. Aber unser Zugriff ist dabei immer bereits an die neue mediale Umgebung gebunden. Vielleicht dauerte es deshalb so lange, bis die Auswirkungen des Buchdrucks angemessen in Szene gesetzt werden konnten. Der Buchdruck braucht die komplexe, hypertextuelle „multiform story“⁶⁸ des Computerspiels, um überhaupt beobachtbar zu werden.

Alle angegebenen Links wurden am 27. Juli 2024 geprüft.

⁶⁷ Schmidt, *Rekurrenzen der Mediengeschichte* (wie Anm. 5), S. 36.

⁶⁸ Janet Murray verwendet den Begriff der *multiform story* für „a written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be mutually exclusive in our ordinary experience“, also eine Erzählform, die sich vor allem in digitalen Medien wie Computerspielen wiederfindet. Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge/London 2016, S. 36.