

Videospel voert langs scriptorium, getijdengebed en volksdevotie

De klok heeft net de noon geslagen. Andreas Maler wandelt door de straten van Tassing, een dorpje in het hertogdom Beieren. De rondtrekkende miniatuurschilder is op weg naar het scriptorium van de abdij. We schrijven 1518. Historische film, roman? Dat had gekund, maar het is *Pentiment*, het videospel dat menig gamerhart wist te veroveren sinds het twee maand geleden uitkwam voor computer en Xbox.

Matthias Ausloos

Pentiment is op meer dan één vlak opmerkelijk. De producenten noemen het consequent een narratief avontuur. Je neemt als speler de rol van het hoofdpersonage aan en begeeft je doorheen tijd en ruimte in het vroegmoderne, weliswaar fictieve Alpendorpje. Eenvoudig gesteld: je wandelt rond, praat met mensen en gaat op onderzoek uit, geritmeerd door de getijden – werken bij de priem, eten bij de sext, slapen bij de completen.

Het spel kan moeilijk in de traditionele zin van het woord uitdagend genoemd worden. Zowat de enige taak die je als speler hebt, is te kiezen hoe Andreas zich opstelt tegenover andere personages, en met name wat hij tegen hen zegt. Het spel is zo gemaakt dat alles wat Andreas zegt of doet, later een invloed kan hebben. Wanneer je ervoor kiest onbeleefd of cynisch tegen een personage te praten, kan het goed zijn dat die laatste later informatie zal achterhouden of zich antipathiek opstelt. Op zeldzame momenten kan je als speler ook keuzes maken die de achtergrond en voorgeschiedenis van ‘meester’ Maler mee bepalen. Als je ervoor kiest *Wanderjahre* te hebben gependend in Italië, zal Andreas een beetje Grieks kennen, wat kan helpen bij het oplossen van een raadsel. Wanneer je er als speler bijvoorbeeld voor kiest theologie gestudeerd te hebben, kan je al eens een debat met een abt winnen; wie voor geneeskunde koos, kan een gewond personage helpen.

Botsende karakters

Andreas logeert bij een lokale boerenfamilie, terwijl hij in het scriptorium van de abdij aan een opdracht werkt en tegelijkertijd zijn meesterwerk probeert te voltooiën, vooraleer hij kan terugkeren naar zijn thuisstad, Nürnberg, om zich daar als meester te vestigen. De botsende karakters van de monniken die in het scriptorium werken, leveren alvast vuurwerk op waarin Andreas zich gevangen weet. Wanneer een bezoekende edelman vermoord wordt teruggevonden in de kapittelzaal en de hoogbejaarde broeder Pietro, met wie Andreas bevriend was geraakt, wordt opgesloten nadat hij met een mes in de hand naast het lichaam werd aangetroffen, voelt Andreas zich verplicht de waarheid bloot te leggen en de echte schuldige te zoeken. *Naam van de roos*-gewijs – het boek van Umberto Eco was een belangrijke inspiratiebron voor maker Josh Sawyer – ontrollen zich allerlei intriges en geheimen binnen en buiten de abdijmuren.

Historische details

De game, die een periode van 25 jaar bestrijkt, van 1518 tot 1543, is doorspekt met historische details die accuraat en met nuance worden weergegeven en zelfs toegelicht. Het verhaal bevat allerlei verwijzingen naar het vroegmoderne gelovige leven, naar grote theologen en heiligen – Albertus Magnus, Sint-Augustinus of de heilige Mauritius en het Thebaanse legioen –, maar ook

naar lokale voorchristelijke en verchristelijkte gewoontes en geloofsopvattingen – Perchta en de Wilde Jacht of het Sint-Jansvuur – die tot ver na de middeleeuwen doorleefden. De turbulentie van de tijdsperiode wordt goed gevat: het scriptorium moet sluiten omdat de drukpers ervoor heeft gezorgd dat het bij de adel uit de mode is geraakt om boeken te bestellen bij een abdij; de ideeën van Luther en het nieuws van de Duitse boerenopstanden bereiken het dorpje; de dorpelingen komen in opstand wanneer de nieuwe abt de belastingdruk opdrijft.

Een opmerkelijk aspect van het spel is het enorme onvermogen dat Andreas – en dus ook de speler – ervaart. Door het genadeloos voortschrijden van de tijd dienen er keuzes te worden gemaakt. Het middagmaal nuttigen bij de ene familie kan bepaalde informatie opleveren, maar daardoor mis je als speler informatie van een andere familie. Een speurtocht in het bos zorgt ervoor dat er geen tijd is om de gasten van de lokale herberg te ondervragen. Wanneer je uiteindelijk een schuldige moet aanwijzen, moet je dat doen naar eigen oordeel, met onvolledige informatie. De naam van de game, *Pentiment*, verwijst op meerduidige wijze naar allerlei elementen van het spel. Hij is hoofdzakelijk gebaseerd op de term uit de schilderkunst, *pentimento*, die duidt op een verbetering die tijdens het schilderproces wordt aangebracht. De term is etymologisch nauw verwant met het Latijn

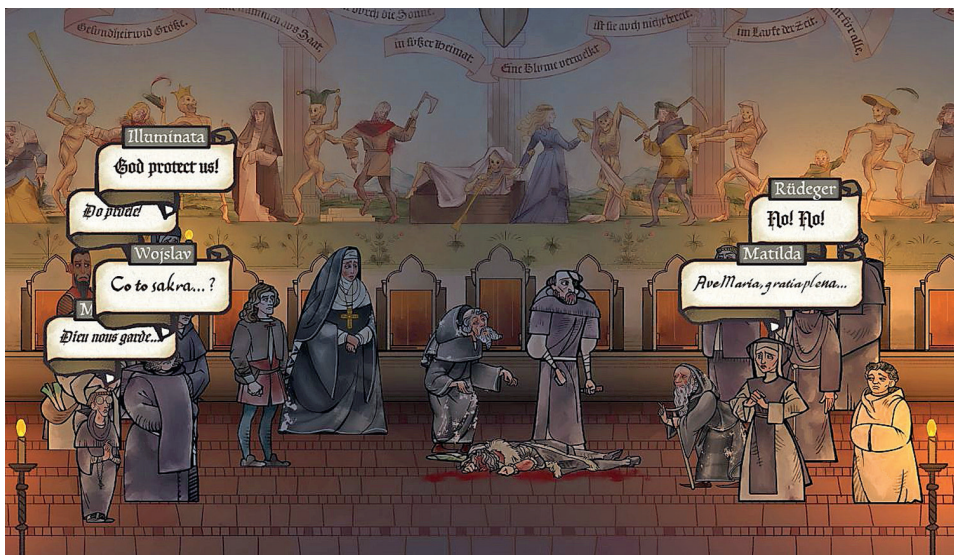
voor ‘berouw hebben’, maar ook voor ‘boetedoening’. Dat berouw wordt doorheen het spel een belangrijke rode lijn. Veel personages worden gedwongen – zowel door de tijdgeest, uit overlevingsdrang of vanuit de wil om de waarheid te achterhalen – daden te stellen waar ze achteraf berouw van hebben, de speler inbegrepen.

Tekstballonnen

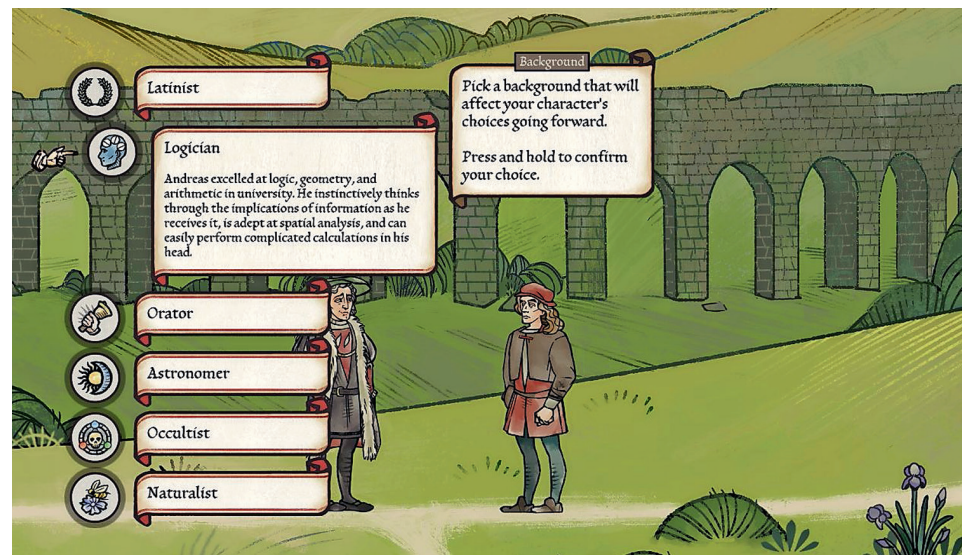
De visuele en auditieve vormgeving dragen in grote mate bij aan de aantrekkingskracht van het spel. Het spel is weergegeven in een merkwaardige maar prachtige tussenvorm van laatmiddeleeuwse miniaturen en vroegmoderne houtsneden, die de overgang tussen de corresponderende tijdsperiodes goed weergeeft. Het spel bevat amper muziek, maar je wordt als speler ondergedompeld in de vroegmoderne wereld van geluiden: dieren, klokgelui, stromende beken en ruisende bossen. Wanneer je op een bepaald moment de abdijkerk binnenwandelt, is de cantor zelfs de sequentia voor Pasen, *Victimae paschali laudes*, aan het oefenen. Behalve dat gezang van de cantor hoor je de personages niet. Gesprekken worden weergegeven door middel van tekstballonnen, afhankelijk van de sociale status of belesenheid van het personage in een zwieriger of eenvoudiger lettertype: kalligrafische gotische letters voor de abt of een zuster uit een rijke familie, eenvoudige handschriften voor de boeren en gedrukte letters voor de lokale drukker en diens familie.

Uitmundend

De audiovisuele vormgeving, de ritmering van de tijd, de sociale, politieke en economische perikelen, de gesprekken met dorpelingen en monniken en vooral de machteloosheid en het onvermogen om de volledige waarheid te achterhalen vormen samen een prachtig geheel dat de sfeer van een periode vol spanning en veranderingen uitmundend weergeeft. Kortom, met *Pentiment* is de wereld van de historische videospellen een parel rijker. **III**



Wanneer de hoogbejaarde monnik Pietro wordt opgesloten nadat hij met een mes in de hand naast het lichaam van een vermoorde edelman werd aangetroffen, ga je als gamer op zoek naar de echte schuldige. Daarbij kan je keuzes maken die de voorgeschiedenis van je alias, Andreas Maler, mee bepalen. © rr



COLOFON

Redactie

Louis Frarynlaan 75, 2050 Antwerpen, 03/210.08.70, redactie@tertio.be, www.tertio.be

Hoofdredacteur Johan Van der Vloet

(Eind)redacteur Frederique Vanneuville

Redacteurs Liza Cortois, Ludwig De Vocht, Sylvie Walraevens

Lay-out Michael Moras

Werken mee aan dit nummer

Matthias Ausloos, Christophe Brabant, Veerle Deknopper, Alma De Walsche, Erik Meganck, Rik Torfs, Désanne van Brederode, Marti Waals

Verantwoordelijke uitgever

Tony Van Parys, Eeklostraat 23/004, 9030 Gent-Mariakerke

Abonnementen, adreswijzigingen & marketing

Karine Heyndrickx, 03/210.08.76, abonnementen@tertio.be

Advertenties

Katrien Lannoo, Trevi Plus, Meerlaan 9, 9620 Zottegem, tel.: 09/360.48.54, fax: 09/367.49.88, katrien.lannoo@treviplus.be

@Tertioweekblad

facebook.com/tertioweekblad