

ANÁLISIS EDUCATIVO

Pentiment

Xulián Iglesias Puime
Universidad Pública de Navarra
Enviada el 09/03/2023
Publicada el 30/04/2023

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Pentiment	Dificultad de aprendizaje	Baja.
Desarrollador	Obsidian Entertainment	Satisfacción	Media.
Distribuidor	Xbox Game Studios	Efectividad	Alta.
Año de publicación	2022	Inmersión	Media-baja. El jugador posee.
Tipología del juego	Aventura gráfica/RPG	Motivación	Media.
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	No está presente, es un juego individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, Xbox One, Xbox Series X/S		
App. Store	Steam/Microsoft Store		
Precio	19,99 €		



1. Breve descripción

Pentiment nos pone en la piel de un artista oriundo de Nuremberg que llega a un pequeño pueblo de Baviera para acabar su obra maestra: un manuscrito iluminado. No obstante, un misterio se cernirá sobre dicho pueblo, llamado Tassing, y tendremos que resolverlo a través de la investigación y el diálogo con sus habitantes. Mientras lo hacemos podemos ser partícipes de una fiel representación de lo que sería la vida cotidiana de un pueblo en los compases finales de la Edad Media, con sus diferentes medios de vida, sus problemáticas, tradiciones y demás.

Imagen 1. Portada de Pentiment

El título arranca en el año 1518, pero a medida que se va desarrollando la trama llegaremos hasta mediados de ese mismo siglo, permitiéndonos observar los cambios ocurridos a lo largo de ese tiempo.

2. Mecánica básica del juego

Es un videojuego con mecánicas muy simples, puesto que el *gameplay* se basa casi íntegramente en moverse por el pueblo y hablar con sus habitantes, pudiendo seleccionar entre diferentes opciones de diálogo que nos abrirán unos caminos u otros. Así mismo, la gestión del tiempo también tiene un papel protagonista, ya que al hablar con personajes clave o llevar a cabo ciertas actividades pasará un tiempo, y tenemos unos días limitados para resolver los misterios que se proponen.

Por otra parte, en ocasiones excepcionales tendremos que resolver puzles sencillos que dependen más de nuestra perspicacia y la información que hayamos reunidos previamente que de nuestra habilidad a los mandos.

Al margen de esto, el videojuego, dentro de la libertad que nos ofrece para elegir nuestro camino posee una marcada linealidad, ya que el juego avanza a través del paso de los días y tiene un final determinado al que llegaremos inevitablemente después de unas 15 a 18 horas de juego.

3. Temas históricos principales

- ▶ Vida cotidiana de un pueblo en la primera mitad del siglo XVI.
- ▶ Contraste entre lo medieval y lo moderno: cambios y permanencias.
- ▶ La construcción de la Historia en interés de diferentes grupos sociales.
- ▶ Funcionamiento de un monasterio tardomedieval benedictino, con especial interés en el *scriptorium*.
- ▶ Conflicto social entre campesinos y señores.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Al desarrollarse a lo largo de veinticinco años, el juego nos permite ver las consecuencias tanto de nuestros actos como de los que nos rodean. Por ejemplo, cuando el monasterio que posee el pueblo como dominio señorial decide subir los impuestos, esto tiene unas consecuencias para los campesinos y basta con simplemente darnos una vuelta por el pueblo para verlas (la gente se encuentra en peores condiciones, algunos caen enfermos debido a la carencia de alimentación, etc.).

De este modo, con los diferentes eventos que van sucediendo a lo largo del juego podemos analizar cuáles son las causas por las que se dan y los efectos que estos provocan en la población. Eso sí, como punto negativo casi siempre de forma narrativa y dada por el videojuego, ya que la mayor parte de las decisiones que tomamos por nosotros mismos no son objeto de análisis histórico sino personal.

b. Temporalidad - Evolución histórica

El videojuego tiene una cronología clara, ya que al comienzo de cada acto nos sitúa en mes y año, empezando en abril de 1518 y terminando en abril de 1544, y así se refleja en toda la escenografía elaborada para ello, tanto en la arquitectura del pueblo y el monasterio (gótico y bien cuidado, pero ya percibido como un lugar antiguo, de otro tiempo) como en la indumentaria de los personajes, su forma de expresarse, sus creencias, etc. De hecho, el propio estilo gráfico del juego, a medio camino entre las iluminaciones de manuscritos medievales y la xilografía, evidencia la época en la que se desarrolla el videojuego.

c. Relevancia histórica

Pentiment hace referencia a algunos de los hechos más destacados de la época en la que se desarrolla, como la aparición de las tesis de Martín Lutero o la difusión y generalización de la imprenta. No obstante, la mayor oportunidad que nos ofrece el juego a este respecto es precisamente demostrar que la Historia no está compuesta exclusivamente por grandes acontecimientos, y que la cotidianeidad también es digna de mención y estudio. De ese modo, el conocer la vida de un campesino del siglo XVI y reconocer su valor como sujeto histórico o poder observar el funcionamiento de un *scriptorium* también tiene cabida como un contenido históricamente relevante e interesante.

Dimensión ética de la Historia

A lo largo del juego debemos tomar diversas decisiones moralmente controvertidas relacionadas con la religión, la muerte e incluso aspectos genuinamente históricos como la conservación del patrimonio o el uso malicioso de la Historia por las élites políticas y religiosas.

Además de esto, de forma narrativa aparecen temas debates éticos entre algunos personajes, como por ejemplo si el uso de la violencia puede ser legítimo en función del fin o el rol asignado a las mujeres en la época, entre otros.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Como ya hemos comentado en varias ocasiones a lo largo del análisis, al ser un juego cuya narrativa abarca unos 25 años, uno de sus puntos fuertes para el desarrollo del pensamiento histórico es este mismo. Además, por el contexto temporal en el que se desarrolla es muy potente de cara a analizar los cambios y continuidades entre finales de la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna. De este modo, podemos observar cómo los *scriptorium* se sustituyen por las imprentas, como el pueblo construye su propio ayuntamiento, o mismamente como el campesinado pasa de pagar en especie a tener que contribuir también de forma monetaria, entre muchos otros aspectos que nos hablan de un momento de cambios a todos los niveles, pero también con ciertas permanencias.

Perspectiva histórica

Si bien no es muy inmersivo a nivel gráfico por su peculiar estilo artístico, sí lo es a nivel de sensaciones, ya que realmente sientes que estás recorriendo un pueblo de la Baviera medieval y siendo partícipe de su día a día. Sumado a esto, muchos de los personajes son más que creíbles y están bien contextualizados, destacando el uso de las diferentes caligrafías y tipografías en los diálogos para representar el nivel de cultura de la persona con la que estamos hablando. Gracias a estos elementos es sencillo empatizar con los personajes y sus problemas, aunque sean ajenos a la actualidad.

Presencia de evidencias históricas

A lo largo del videojuego se hacen referencias a algunos manuscritos medievales existentes en la realidad, por ejemplo, la *Chronica Clara* o *Il Guerrin Meschino*, los cuales, aunque no tienen mayor importancia en la trama, aparecen como parte del glosario integrado en el videojuego, dándonos un pequeño contexto de estas fuentes. No obstante, el videojuego no nos da la posibilidad de participar en la elaboración de manuscritos, solamente ser observadores del proceso en dos sentidos: a través de cómo el protagonista avanza en su obra maestra (la cual, como hemos apuntado antes, es la iluminación de un códice) y en las escenas que suceden en el *scriptorium*, donde podemos curiosear el proceder de los monjes y sus discusiones sobre el método de trabajo de unos y otros.

A mayores, algunos de los manuscritos antes citados aparecen como escenario de diálogo entre personajes, empleándolos como motivo e ilustración para hablar de algunas problemáticas de la época relacionadas con la temática de dichos textos, tales como los ideales de vida promovidos por los libros de caballerías o el riesgo que suponía para la Iglesia la difusión de ciertas obras y la existencia de libros prohibidos, entre otros.



Imagen 2. Escena en la que dos personajes dialogan sobre el papel de la mujer dentro de un manuscrito iluminado de la Eneida.

Con lo que sí tenemos oportunidad de ser partícipes directos es con la elaboración de un mural que representa la historia de Tassing, el pueblo en el que transcurre el videojuego. Para ello, a medida que avanza la trama podemos ir seleccionando entre varias opciones con lo que creemos que se debe reflejar en este mural, apareciendo cuestiones sobre los orígenes, la fundación del monasterio, los eventos recientes acaecidos en la aldea, entre otros aspectos. A la hora de enfrentarnos a esta elaboración surge una controversia en torno a la verosimilitud de ciertas fuentes históricas como los mitos fundacionales o las evidencias sin contexto (y sin posibilidad de datación), muy interesante de cara a la reflexión. Por último, más como curiosidad que como utilidad didáctica, **Pentiment** incluye en sus créditos finales una bibliografía del material usado por el equipo de desarrollo para documentarse sobre diferentes aspectos tratados en el videojuego.

