«A FEW MORE PAGES»: CRIAÇÃO DE MEMÓRIA HISTÓRICA EM *PENTIMENT* (OBSIDIAN ENTERTAINMENT, 2022)

ANA BEATRIZ MESTRE

Resumo | Abstract

Com o progressivo desenvolvimento das tecnologias, surgem também novas possibilidades de interação do público contemporâneo com a cultura visual medieval. Um dos principais media usufruído pelo público atualmente são os videojogos, os quais, através de diversas tipologias de jogo e interatividade com o jogador, permitem a exploração de diferentes temáticas, possibilitando, muitas vezes, a experiência de vivências, situações, momentos ou formas de entender mundos diferentes daqueles nativos ao jogador. Este fenómeno gera novas interpretações sobre a Idade Média, contribuindo para a criação de uma memória histórica única do medievo, e por isso distinta das de períodos históricos anteriores ao nosso.

A memória histórica consiste nos diversos modos que indivíduos e grupos interagem com e interpretam narrativas do passado histórico. Durante este processo, enquanto membros da sociedade atual, possuímos interesses por ela influenciados, pelo que as memórias ou narrativas que criamos de períodos históricos são influenciadas pela contemporaneidade em que vivemos. Igualmente, o nosso presente e futuro são influenciados pelas ideias, desejos e ansiedades que projetamos sobre o nosso passado. A este fenómeno acrescenta-se o progressivo avanço das tecnologias emergentes, que têm proporcionado formas inéditas de interação do público, sendo o principal, atualmente, os videojogos. Através de diversas tipologias de jogo e interatividade com o jogador, bem como de estéticas visuais, permitem a interseção entre história, cultura visual e tecnologia, levantando questões fundamentais sobre a forma como este medium e o público reinterpretam o passado de modo único.

Através da análise de um momento do videojogo *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022) e da sua concretização medievalista, procurar-se-á igualmente analisar os processos de criação de memória possíveis através dos videojogos de temática e estética medievais.

Palavras-chave | Keywords

Estudos medievais; cultura digital; memória histórica; imaginário medieval; representações visuais.

Resumo biográfico | Short biography

Ana Beatriz Fernandes Mestre é investigadora integrada no IEM e doutoranda em Estudos Medievais pela NOVA FCSH em parceria com a Universidade Aberta.

Desde setembro de 2025, encontra-se a lecionar as disciplinas de História e de Cidadania e Desenvolvimento ao 3.º Ciclo do Ensino Básico na Escola Básica de Piscinas (Olivais, Lisboa), aplicando os seus conhecimentos e experiência na área da Educação.

Tem como principais interesses de investigação a receção do passado e imaginário medievais através da cultura digital, principalmente através dos videojogos, e representações visuais, áreas que pretende abordar na sua tese de doutoramento sobre iluminuras medievais e sua representação em videojogos como meios de criação de memória histórica.