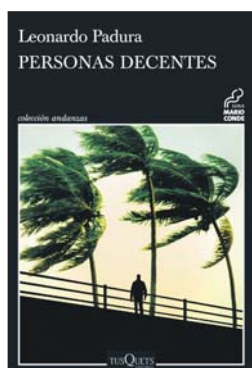




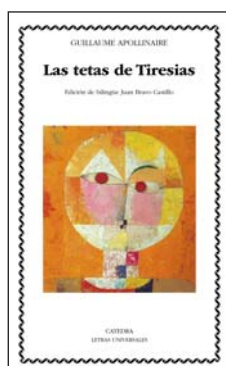
LIBROS


Linn Ullmann
Chica, 1983

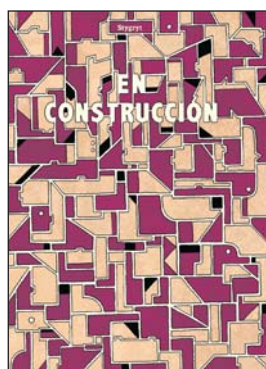
GATOPARDO / En su anterior novela, *Los inquietos* (Gato-pardo, 2021), la escritora sueca **Linn Ullmann** abordó la difícil relación con su padre, el director de cine **Ingmar Bergman**, a través de una serie de cintas con charlas que mantuvo con él. Incidiendo en temas de su pasado, *Chica, 1983*, se zambulle en los recuerdos de una mujer madura que trata de entender a la chica que era cuando, en 1983, se enrredó en una relación con A., un famoso fotógrafo de modas, y en la relación de abuso, manipulación y poder que tuvo con él. Un libro difícil que trata la vergüenza que atenaza la memoria.


Leonardo Padura
Personas decentes

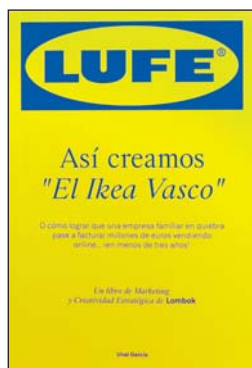
TUSQUETS / El detective Mario Conde ya está retirado y se siente moderadamente tranquilo y satisfecho. Pero lo que en 2016 se llamó *Deshielo cubano*, con un concierto de los Rolling Stones, un desfile de Chanel y la visita del entonces presidente Barack Obama, pone patas arriba los servicios de seguridad de la isla tras descubrirse unos asesinatos de exdirigentes del régimen. Entonces la policía recurre al famoso detective para solicitarle su ayuda. Para su sorpresa, los acontecimientos se ligan con otros sucedidos un siglo antes. Como siempre, una lectura adictiva la de los libros de **Leonardo Padura**.


Guillaume Apollinaire
Las tetas de Tiresias

CÁTEDRA / Fue la obra con la que dio nombre al *Surrealismo*. El francés, nacido en Roma y de ascendencia bielorruso-polaca **Guillaume Apollinaire** (1880-1918) escribió un año antes de fallecer una obra de teatro *surrealista* que hace honor al movimiento artístico. Hoy nos rendiríamos a este drama en el que Tiresias (Teresa) muda de sexo para no sufrir como mujer y se convierte en militar en Zanzíbar. Su marido hace lo contrario, asumiendo el rol de mujer y dando a luz 40.049 hijos en un solo día. El arte como herramienta para cuestionar la moral y reivindicar el feminismo y el antimilitarismo.


Stygryt
En construcción

DESFILADERO / El I Concurso de Novela Gráfica del Ajuntament de Paterna (Valencia) otorgó en 2021 su primer premio a esta obra de **Stygryt**, guionista e ilustrador francés residente en Valencia. *En construcción* habla de la creación... de todo. El Dios que lo ha creado todo está cansado y aburrido y quiere descansar, para lo que elige, de entre todas sus obras, a un pequeño caballo para que le reemplace en su tarea. Lo cierto es que este pequeño animalillo insignificante puede resultar que tenga ideas propias y cambiar el significado de la realidad más completa. ¡Ahí es ná!

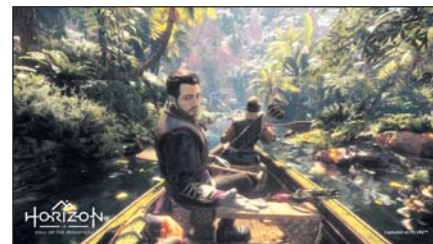

Unai García
Lufe. Así creamos "El Ikea vasco"

LOMBOK / Es la primera publicación de la editorial y agencia gipuzkoana **Lombok Creatividad Estratégica**. Escrito por **Unai García**, cuenta el caso de éxito de la empresa **Lufe** visto por la agencia que creó su imagen de marca y la estrategia de marketing y que contribuyó a que la tienda online se convirtiera en un fenómeno viral. Subtitulado *Así creamos "El Ikea vasco"* es un texto con grandes dosis de motivación al presentar una empresa familiar como un reflejo mucho más real para las empresas de nuestro entorno que las historias de grandes multinacionales.

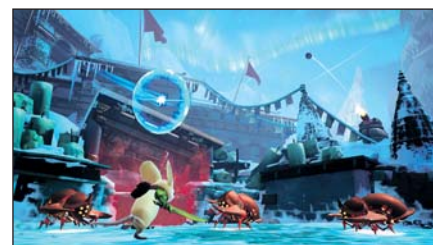
VIDEOJUEGOS

Horizon Call of the Mountain

PLAYSTATION / Exclusivo de para su nuevo visor de realidad virtual, las **PSVR2**, lanzado a finales de febrero. *Horizon Call of the Mountain* nos pone en la piel de Ryas para cumplir una misión y redimirse después de haber sido capturado. Una excusa más para empezar la aventura. Es exclusivo para jugar con el visor, por lo que explicar la forma de jugar es bastante complicado, ya que hay que experimentarlo para entender bien las increíbles sensaciones que vivirás. Tendrás que escalar, trepar por cuerdas, usar piolets y, lo más divertido, enfrentarte contra las máquinas usando el arco. Acabarás cansado del ejercicio. Técnicamente, seguro, es el juego más potente creado para realidad virtual, con decorados increíbles, interacción con los escenarios o, por ejemplo, regenerar vida, cogiendo manzanas, hacer el gesto de morderlas y ver cómo eso afecta en tiempo real a la manzana. Es una experiencia única porque es una nueva forma de jugar. / **HPP**


Moss: libro 2

SONY / Aprovechando el lanzamiento del visor de realidad virtual, recibimos un clásico de las anteriores gafas adaptado a esnuevo visor. En *Moss libro 2* manejamos a un ratón que tendrá que luchar contra un malvado búho. Jugamos desde una perspectiva subjetiva y estaremos en medio de los escenarios. Con el control izquierdo movemos al personaje y con el derecho podemos saltar, trepar y usar las diferentes armas para luchar contra los enemigos. Es un juego en el que priman los puzzles. Además, una cosa muy curiosa es que, en determinados momentos, tenemos que acercarnos a zonas de los escenarios para ver en su totalidad, un detalle genial que solo se puede experimentar mediante las gafas de realidad virtual. Este juego llega doblado al español latino, lo que es de agradecer para no tener que leer. Es muy recomendable para empezar en el mundo de la Realidad Virtual que no marea y es muy divertido. / **HPP**



DISCOS


Severine Beata
La era del trance

REPETIDOR / Presentado con una portada preciosa de **Julio Linares**, el tercer trabajo de la artista malagueña **Severine Beata**, es un zumbido *planeador* que se te mete y no te abandona, llevándote a esferas celestes llenas de belleza y misterio. Grabado en directo y en tiempo real junto a **Javi Álvarez**, tiene la canción con el título más largo conocido, irreproducible entero en esta breve reseña. *La era del trance* es un paisaje hipnótico y onírico, atractivo y delicado y "un lugar en paz, allí donde asumir con alegría y valentía la soledad apacible".


Salva Alambre
Más allá de lo razonable

REPETIDOR / *Más allá de lo razonable*, tercer trabajo de estudio de **Salva Alambre**, es un álbum en el que, en sus propias palabras, ha disfrutando "haciendo todas las payasadas posibles". Realizado a partir del uso exclusivo de voces para la composición musical y la construcción del sonido, es, como sus dos discos anteriores, un trabajo nada complaciente con el oyente, jugando con los sonidos vocales, deformándolos y transformándolos para crear una música subyugante, a veces irritante, siempre poderosa y llena de sugerencias únicas y originales.