

O ÁLBUM RECOMENDADO POR SÉS

«ISUÉ» [MERCEDES PEÓN]



SÉS

Formada na música e no baile tradicionais, licenciada en Filoloxía Galega e Antropoloxía Social, profesora e artista comprometida, María Xosé Silvar montou a súa primeira banda no 2007 e vén de publicar o seu terceiro disco, «Tronzar os valos»

O ÁLBUM



«ISUÉ»
MÚSICAS DO MUNDO
/ FOLK • Resistencia •
2000 • 11 temas



J. M. CASAL

«Leva na gorxa o país»

Penso que *Isué* é un dos discos que instaurou o folk galego como eu o entendo, que é partindo da nosa identidade e dun folclore real e vivo. Aporta toda a sabiduría e a riqueza dun mundo globalizado no que xa podemos ter acceso a moitísimas sonoridades e o feito de que esa experiencia actual transcenda na música, pero por riba de todo que esa materia prima sexa real e sexa a nosa tradición. É un dos

discos que máis xustiza lle fai á etiqueta de folk galego, de orgullo total da nosa identidade, da nosa idiosincrasia e da música real que se sigue tocando nas aldeas, no rural sobre todo, e que sigue viva nos serás e nas foliadas. Logo están esas melodías dunha tía que leva Galicia na gorxa e cando canta sae todo ese folclore que leva dentro.

Mercedes Peón foi ade-mais das primeiras en rachar coa imaxe da muller

sumisa ou a muller como cantante secundaria ou intérprete. A música é un ámbito machista, e no tradicional especialmente, e ela pisou, e bateu co zoco ben batido e saíu cunha imaxe retando o que é a concepción da muller tradicional como un segundo sexo e como un obxecto. Ela foi a primeira en liderar un proxecto cun carisma e un saber facer brutal. *Isué* sigue sendo hoxe un dos mellores discos da música galega.

EL RINCÓN DEL SIBARITA

Dos huérfanos en Turín

LUÍS POUSA | *La inmensa soledad* es, afortunadamente, un libro inclasificable. Lo han etiquetado, para obtener esa sensación reconfortante que dan las taxonomías, como «ensayo gráfico», en correspondencia con eso que se denomina «novela gráfica». Qué más da. Este libro de Frédéric Pajak, que ahora publica en España Errata Naturae, es un tesoro o poco importa que sea un cómic, un ensayo o un volumen en el que las ilustraciones y los párrafos se contagian de una atmósfera única, implacable, que aboca al lector al vértigo de la introspección.

DE NIETZSCHE A PAVESE

La inmensa soledad, como cuenta el propio Pajak, nace en 1999, cuando el autor descubre Turín. De noche, en su casa de la calle de la Torre del Leproso, relee a Pavese y a Nietzsche, dos escritores a quienes unen dos intersecciones vitales: ambos han vivido en esa ciudad italiana y ambos son huérfanos de padre. También Pajak, que explica así por qué ha escrito esta obra demoledora:

—Es porque yo mismo soy huérfano de padre por lo que este libro se me ha impuesto. Todo viene de ahí. Gracias a él, he reabierto una herida para volver a la vida y, a fuerza de creer, he creído.



ESPACIOS FANTASMALES

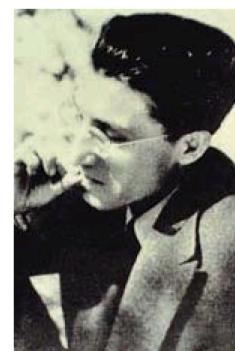
Después de esa primera edición «terapéutica», el libro renace en el 2011, cuando Pajak retoma sus páginas y revisa este cara a cara entre Nietzsche y Pavese, dos autores tan distantes que por momentos cruzan sus existencias en planos imaginarios de las aceras de Turín.

Pajak crea un conjunto de imágenes hostiles, casi sin presencia humana, donde las calles y plazas fantasmales multiplican el ambiente sofocante de esas vidas truncadas por la locura (Nietzsche) o el suicidio (Pavese) que ya nunca se completaron.

Pajak escribe, reescribe y dibuja: «Hay que volver siempre sobre los propios pasos. Hay que volver sobre lo mismo, labrar la parcela que nos ha tocado». Sigue los pasos de estos dos torturados solitarios, uno excesivo en todo, el otro arrojado hacia su interior, y matiza, con rigor memorable, el antisemitismo falsificado de Nietzsche.

Tras esa excavación, Pajak concluye que no había nada de terapéutico en su ensayo. La vida nunca volverá al instante en que se arruinó:

—Porque la muerte de los demás, la muerte de aquellos a los que hemos amado, nunca muere en nosotros.



CRIATURAS DIGITALES [PILLARS OF ETERNITY]

El resurgir del rol de vieja escuela

CÉSAR RODRÍGUEZ | Existen videojuegos capaces de transformar las reglas del tiempo y hacer que cualquier jugador, seducido y cautivo, pierda la noción de cuantas horas lleva disfrutando y enganchado, teclado y ratón en ristre, frente a la gran pantalla.

Muy pocos títulos pueden presumir de esa condición. Uno de es *Pillars of Eternity*, que acaba de irrumpir en el mercado y se ha convertido en una de las sensaciones del momento por su calidad y porque ha logrado algo excepcional: rescatar la esencia de los grandes juegos de rol del cambio de siglo.

A *Pillars of Eternity* se le compara con *Baldur's*



Gate. Y eso son palabras mayores. Porque hay muchos jugadores que recuerdan con cariño la legendaria franquicia. Y el nuevo juego desarrollado por Obsidian -en la que trabaja gente que hizo los *Baldur's*- está lleno de guiños hacia ellos. Se recuperan las señas de identidad de

PILLARS OF ETERNITY • Videojuego de rol para PC, Mac y Linux • Desde 40 euros • <http://eternity.obsidian.net>

entonces, como la vista isométrica y el combate en tiempo real con pausa, y se combinan con una fascinante historia en un universo fantástico medieval de nueva concepción. Y a esta mezcla hay que sumarle una soberbia banda sonora y un aspecto gráfico bastante cuidado, aunque no espectacular.

El juego tiene una historia curiosa detrás. Fue desarrollado con una financiación especial, la que proporcionaron 77.000 internautas a través de la plataforma Kickstarter. Cada vez se hacen mejores títulos gracias al micromece-nazgo de unos jugadores que después ven recompensada su inversión.

