



Vikingo: el hijo de Odín

La novela histórica es un género complicado. La mayor parte de los escritores que se mete en ella lo hace después de ver una película de gente disfrazada con pelucas y leerse un par de artículos de la Wikipedia. Con ese “amplio” bagaje ya se consideran expertos (en España tenemos un ejemplo de autor de best-sellers que se ajusta estrictamente a esta definición). Por suerte para el lector, de vez en cuando aparece algún ser inteligente que antes de meterse a escribir novelas históricas sabe muy bien de qué está hablando y luego decide plasmar sus conocimientos metiendo a algún personajillo en ese tiempo que conoce como si fuera la palma de su mano. Este es el caso de Tim Severin, el autor de la saga *Vikingo*, cuya primera parte acaba de publicar en nuestro país La Factoría de Ideas. Severin es ese loco que se ha cruzado el Atlántico en un bote de cuero o ha seguido la ruta de los chinos

que llegaron a América por el Pacífico en un barco de bambú. Su experiencia como viajero y explorador queda patente en este libro en el que nos lleva por el hemisferio norte del planeta desde las islas Orcadas a Islandia, Groenlandia, Vinlandia (el norte de América) y de vuelta de nuevo hasta Irlanda. En todos esos lugares, el protagonista de la novela se sumerge de lleno en las costumbres de la época y de paso nos enseña cómo vivían, amaban, luchaban, comían e incluso dormían los antiguos vikingos. El libro mezcla además el conocimiento de la religión de los aesires (Odín y su banda) en contraposición a la del Cristo Blanco (Jesucristo y sus colegas), donde esta última no suele salir muy bien parada. Un libro muy entretenido que nos hace desear ya la segunda parte.

ANDRÉS TORREJÓN
licenciado en Ciencias de la Información

A QUÉ JUGAR

Moto GP 10/11

Uno de los principales defectos que tienen los juegos de motor es que temporada tras temporada los pilotos cambian de moto y de equipo y se quedan obsoletos enseguida. Hace un par de años Capcom encontró una fórmula idónea para que esto no pase, y consiste en sacar juegos con la equipación del año anterior, pero con la posibilidad de actualizarse a través de Internet a lo largo del año. Es decir, que si te compras el juego Moto GP 10/11 ahora mismo podrás jugar con Valentino Rossi como piloto de Yamaha, pero en breve podrás hacerlo como piloto de Ducati, tal y como está sucediendo en la vida real. Por otro lado, precisamente



esa posibilidad de jugar con todos los pilotos desde el principio también es una novedad de esta edición, porque antes necesitabas avanzar en el juego para ir desbloqueando a los mejores pilotos. La moto además es totalmente modificable y puedes ir contratando responsables de marketing que te consigan publicidad y mecánicos que te mejoren tu máquina. Además puedes formar un equipo, para jugar con un colega, con el objetivo de ganar el campeonato del mundo de marcas, o bien jugar on line. El juego lo tiene todo.

ALEJANDRO LORENZO
estudiante de Periodismo

QUÉ VER (EN EL TEATRO)

Penumbra

La dificultad de comunicación, la ansiedad, el miedo a no ser amados. Estas fueron las respuestas que los miembros de Animalario dieron a la pregunta “qué es lo que más os duele” planteada por su director, Andrés Lima, en uno de los talleres organizados por la compañía del que surgiría su nuevo espectáculo: *Penumbra*. *Penumbra* presenta una familia formada por un padre atormentado, una madre sufriende y un niño cuyo único deseo –bajar a la playa– nunca se verá cumplido. La familia, encerrada en una casa de verano representada por un esqueleto de madera que nos permite asistir a su naufragio, está acompañada por Penumbra, un misterioso personaje que guiará al público por el turbador territorio de los sueños en el que no existe una linealidad ni una lógica causa-efecto. *Penumbra* es una pesadilla contada por un niño en la que las heridas se anticipan a los disparos, las



respuestas anteceden a las preguntas y la existencia es anterior al nacimiento; no así el sufrimiento, el dolor y la angustia que acechan a los personajes como gaviotas sobrevolando la casa a la deriva de la que son presos. Una de las escenas más inquietantes de la obra es la que presenta el encuentro entre el niño y Penumbra: éste dará una respuesta a la que el pequeño debe encontrar una pregunta. Lo que comienza con un juego inocente terminará por revelar con crudeza una triste realidad: “Blanco”, exclama Penumbra. “El color del oso polar”, dice el niño. “Nunca”, afirma Penumbra. “¿Iremos a la playa?”, interroga el pequeño. “No”, sentencia Penumbra. La pregunta a esta escalofriante respuesta y otros interrogantes pueden encontrarlos en *Penumbra*.

ESCUELA DE ESPECTADORES
eltapeteucom@hotmail.com