

## SHUTTER ISLAND

**D**ennis Lehane se ha convertido, con un puñado de novelas, en uno de esos raros escritores contemporáneos en cuyo ADN uno puede rastrear la sabiduría de Raymond Chandler. Bajo los ropajes del género negro, sus libros diagnostican las patologías ocultas de la sociedad americana a través de sus propias víctimas, en su caso representadas por la clase trabajadora de Boston, su ciudad natal. No es casual que David Simon reclutase a Lehane, junto con otros príncipes de la serie negra estadounidense como George Pelecanos o Richard Price, para escribir algunos episodios de ese milagro llamado *The Wire*. Si me tienen algún aprecio, dejen de leer estas líneas ahora mismo, corran a la librería más cercana y háganse con *Cualquier Otro Día*, su última novela, recién publicada por RBA. Vagamente conscientes del páramo creativo en el que ha devenido Hollywood desde hace ya demasiados años, no es de extrañar que los ejecutivos de la Meca del Cine acudan a abreviar en la obra de Lehane como mansos cervatillos. *Shutter Island* es un intrincado artefacto narrativo en el que la paranoia imperante en el apogeo de la Guerra Fría y la sensación de incertidumbre y fragilidad que atenazaba al mundo occidental a mediados de

los años 50 acentúan, y sirven de contrapunto, al leit motiv del drama: la locura como refugio ante el horror. *Shutter Island* es una película descaradamente comercial, en el mejor sentido. No encontrarán aquí la profundidad de *Taxi Driver* o *Toro Salvaje*. Sin embargo, si alguien dijese que es la mejor película de Scorsese desde *Uno De los Nuestros*, le otorgaría al menos el beneficio de la duda. Lejos de *El Mensajero Del Miedo* o de ese iracundo e incendiario ajuste de cuentas político que fue *Corredor Sin Retorno*, de Samuel Fuller, con la que tanto se ha comparado a *Shutter Island*, el astuto Scorsese emplea el contexto histórico de la trama de Lehane sólo como uno más de los velos que ha de descubrir el espectador antes de llegar al corazón de las tinieblas. Scorsese construye un relato equívoco, lúgubre y opresivo. La película es hipnótica. El realizador de *Little Italy* lleva al espectador con tal nervio, con tal tensión sostenida, con tal elegancia onírica cuando la ocasión lo requiere, que se le perdona todo. ¿Es tramposa? Puede ser, pero da igual. Es un festín. Scorsese, a la manera de Thomas Hardy o las hermanas Brönte, convierte la isla que sirve de escenario a la historia en un estado de ánimo cercano a la demencia, en un laberinto sin salida, respuntado por una imaginaria gótica, a la que coadyuva la fotografía de Robert Richardson. Di Caprio, probablemente en la mejor interpretación de su carrera, hace creíble la progresiva degradación de su personaje y encabeza un elenco en el que nadie baja el pistón. Emily Mortimer, Jackie Earle Haley y Patricia Clarkson exprimen hasta la última gota sus breves apariciones. Densa, triste, apabullante, *Shutter Island* es, paradójicamente y a pesar de su innegable tirón comercial, un islole en la filmografía de Scorsese y demuestra porque se encuentra a años luz de la gran mayoría de realizadores que hoy pululan por Hollywood. **CA**



## LA CONDESA SANGRIENTA

Alejandra Pizarnik  
(LIBROS DEL ZORRO ROJO)

Si en la antigüedad Cleopatra se bañaba en leche para mantener su belleza, en el siglo XVII vivió una condesa, Erzébet Báthory, que lo hacía con sangre de doncella. Para no olvidar a este personaje, Alejandra Pizarnik traza en este libro un retrato espeluznante de la mente de la sangrienta condesa, mientras que el ilustrador Santiago Caruso recrea su sadismo con unas ilustraciones que evitan el gore gratuito. Esta edición de *Libros Del Zorro Rojo* me recuerda a una anterior de la misma editorial (*El Horror De Dunwich*), tal vez sea porque el ilustrador de ambas es el artista bonaerense. No obstante, en *La Condesa Sangrienta* hay menos texto y todas las láminas están teñidas de un rojo sangre, como no podía ser de otra manera. A pesar de que las palabras son escasas en este libro, los textos escritos por Pizarnik inquietan y sobrecogen, más que nada porque versan sobre las distintas formas de torturar que ponía en práctica la sádica condesa Báthory, así como otras lindezas que tenían lugar en su castillo de Csejthe. *La Condesa Sangrienta* constituye, pues, una buena edición, aunque su lectura y visionado no son aptos para los más sensibles. **JF**

## LOS CAMINANTES

Carlos Sisi  
(DOLMEN EDITORIAL)



El auge del género Z, la serie B inspirada en todo lo relacionado con el mundo zombie, ha traído los últimos años toda una explosión de títulos, productos y subproductos que tratan de adscribirse al citado marco. Si bien nunca se marcharon, los libros *Zombi: Guía De Supervivencia y Guerra Mundial Z*, de Max Brooks, fueron la avanzadilla para asaltar de forma masiva el mercado literario. Aprovechando el tirón del género, Dolmen editó hace pocos meses *Los Caminantes* dentro de toda una línea dedicada a este peculiar universo. La obra de Carlos Sisi encuentra así su sitio y asalta las librerías con el único y sano propósito de hacer pasar un buen rato a los lectores. El problema de la obra de este autor novel es que se intuye cierta falta de experiencia a la hora de llevar un relato. Al atropellado paso de los capítulos hay que sumarle un estilo muy descriptivo, en algunos momentos torpe, que puede agotar al lector. El género zombie, además, cuenta con un añadido de crítica social de la que este libro carece. Aún así, si el lector no es exigente con su tiempo y es un apasionado del género, acercarse a este trabajo puede que no le resulte desagradable. **SG**

## SOFÍA Y EL NEGRO

Judith Vanistendael  
(NORMA EDITORIAL)



Nominada a mejor obra en Angoulême 2010, el festival dedicado al cómic más importante de Europa. Este mes Norma Editorial presenta *Sofía y el Negro*. La historia de amor entre Abú, inmigrante ilegal de origen togolés, y Sofía, una chica que deberá enfrentarse a los prejuicios de su propia familia y al gobierno belga para poder permanecer a su lado. Con un estilo gráfico de lo más tierno y empático, Judith refleja una realidad que se puede cambiar. Una reflexión preciosa y necesaria. Un amor. **K**

## WANTED LOVERS. LAS CARTAS DE AMOR DE BONNIE & CLYDE

(ALPHA DECAY)



Por primera vez se edita en lengua castellana la correspondencia que mantuvieron la pareja de criminales más famosa y apasionada de Estados Unidos. Divertidos, adolescentes y sin nada que perder (a parte de la vida), sus cartas y poesías desprenden el amor más bestia, el nihilismo más macabro. De estilo irónico, acento romántico y corte naïve-criminal, estos documentos parecen sacados de un guión de cine, aunque en realidad fuese al revés. Y es que no hay que olvidar que Bonnie cargaba la pistola DE VERDAD y Clyde disparaba DE VERDAD. Adjuntan los documentos gráficos. **K**

## VIDEOJUEGOS

### LEF 4 DEAD 2

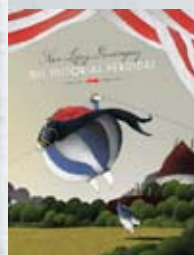
(Valve/Electronic Arts)  
Para: Xbox 360, PC



**Z**ombis, zombis, zombis. Nos faltan manos en la redacción para contar las películas, cómics y videojuegos que últimamente podemos encontrar sobre el tema. Está claro que están de moda y tocaba ya analizar la secuela del que quizás sea el juego de zombis de mayor éxito. Para los que no conozcáis el primer *Left 4 Dead*, lanzado en 2008, estuvo orientado principalmente al juego cooperativo online, donde podemos juntarnos con otros tres colegas para controlar a un grupo de cuatro supervivientes en una invasión zombie. El juego permite también jugar solo, aunque pierde bastante intensidad. Pero la característica principal es que podemos jugar repetidamente a los mismos niveles sin aburrirnos, ya que cada partida es totalmente distinta gracias al sistema de generación aleatoria de enemigos. Poco más de un año después llega *Left 4 Dead 2*. El virus ha evolucionado y creado aún más tipos de infectados mutantes. Porque la saga *Left 4 Dead* se caracteriza por basarse en los clásicos del cine de terror zombie, pero con matices: los zombis no sólo corren sino que hay diferentes versiones de zombis mutados, más poderosos que los típicos zombis 'carne de cañón'. El número de armas disponible aumenta considerablemente, destacando sobre todo las armas cuerpo a cuerpo, como la katana o la motosierra. Pero lo que realmente mejora es el sistema de creación de partidas: además de aparecer grupos de zombis en lugares aleatorios, estos serán más inteligentes y los caminos que hay en cada escenario para llegar a los refugios también cambiarán en cada partida. Siendo fan de los zombis es un juego de obligada compra. **AM**

## MIS HISTORIAS PERDIDAS

Xan López Domínguez  
(LIBROS DEL ZORRO ROJO)



O de cómo plasmar sobre el papel los sueños de una infancia lejana. Eso es lo que persigue Xan López Domínguez en *Mis Historias Perdidas*. Un volumen con tapa dura que incluye varios esbozos de cuentos (con el fin de que el lector les encuentre un final feliz) acompañados de ilustraciones inspiradas en ellos y de corte surrealista. Los dibujos son en gran formato y a todo color, pero esta edición adolece de unas cuantas páginas más. De hecho, cualquier lector que haya superado ya la niñez lo lee en pocos minutos, pero claro, ése no es el lector objetivo de una publicación de este tipo. En estos momentos de mi vida dudo mucho que sea un libro que contemple en muchas ocasiones, pero me da en la nariz que el día que me decida a ser padre, *Mis Historias Perdidas* jugarán su papel. **JF**