

---

Isabel Allende ridiculiza el género de misterio con "El juego de Ripper"

15/02/2014



El libro, que debe su nombre a un juego online, sitúa al lector en un San Francisco actual donde se sucede una serie de asesinatos que siguen en líneas generales una predicción astrológica.

Un grupo de jugadores de Ripper comienzan a seguir las pistas para desenmascarar al asesino.

Reuters habló con Allende sobre sus motivaciones, el argumento del libro y el proceso de su escritura.

P: ¿Qué te llevó a escribir sobre misterio?

R: Quería escribir un libro con mi marido, William Gordon, que ha escrito varias novelas de misterio que han sido traducidas. Muy pronto nos dimos cuenta de que era imposible y terminamos peleando como perros. Él escribe en inglés con un periodo de concentración de 11 minutos. Yo escribo en español durante 11 horas. Yo terminaría haciendo todo el trabajo y él tendría la mitad del reconocimiento ¡No es un buen acuerdo para mí!

Comencé mis capítulos el 8 de enero. Pero para el 7 de enero habíamos peleado tanto que él se fue a su habitación para trabajar en su sexta novela de misterio, mientras que yo comencé a trabajar en mi primera.

Juntos no pudimos escribir nada más porque él sólo escribe novelas de misterio.

P: ¿Cómo abor das el proceso de escribir este libro de forma diferente a otras de tus obras?

R: Lo abordé en tono de burla porque no soy aficionada a los misterios. Leí algunas novelas de misterio para prepararme para este libro.

Los más interesantes recientemente han sido escritos por escandinavos, en particular Stieg Larsson y Jo Nesbo. Encontré esos libros realmente espantosos, violentos y oscuros.

Generalmente no me gustan las fórmulas en los libros. Te puede sorprender la identidad del asesino, pero la fórmula del misterio nunca decepciona. Es como en una novela romántica en la que sabes que hay escenas sensuales y un final feliz.

Las novelas de misterio y románticas son fantasías, y sus personajes tienden a ser caricaturas. Para una escritora como yo, que está tan interesada en el personaje, las relaciones y la investigación, necesito escribir este libro con mi estilo y burlarme del género.

P: ¿En qué momento supiste que el argumento funcionaría?

R: El argumento llegó muy pronto cuando vi a mi nieta jugando al Ripper, que es un juego de rol en el que los jugadores tratan de pillar a Jack el Destripador en el Londres de 1888.

Pongamos toda esa acción en el San Francisco de 2012 e intentemos que funcione. Al principio, sólo divagaba.

Los asesinatos del libro vinieron de forma individual. No planeé la serie de crímenes desde el principio. Lo desarrollé de esa forma.

Pero nunca se termina una novela - sólo la abandonas. Hay un momento en el que no tenía sentido matar a más gente.

He oído que los escritores de misterio planean cada palabra con todo ya esquematizado antes del inicio, pero ese no fue mi caso.

P: ¿Qué personajes son los que más te gusta desarrollar?

R: El villano fue el más interesante. Pero el personaje que más trabajé fue el Navy SEAL porque no sabía nada sobre los militares. Me reuní con un Navy SEAL que quiso hablar. Se acababa de jubilar y por eso podía hablar, ya que son muy reservados. Estaba relacionado vagamente con una persona que trabajaba en mi fundación.

El personaje que más me gustó es el abuelo, porque me gusta su relación con la nieta, Amanda. Su personaje de algún modo está inspirado en uno de mis propias nietas, Andrea, cuando tenía 15 años.

P: Dado lo diferente que es "El juego de Ripper" de otros de tus trabajos ¿Te gustó escribir una novela de misterio?

R: ¡Me encantó, absolutamente! Acudí a una conferencia de escritores de misterio donde aprendí mucho y recibí ayuda para la documentación. Me encantó el proceso y me divertí. No es nada trascendente o serio. Se trata de que yo y el lector disfrutemos.

Pero no creo que vuelva a este género en el futuro próximo.

---