





EL MERCERDÉS, 23.03.2014

(Rev. de libros)

ARTES Y LETRAS - E15

## PÁGINA ABIERTA

**El Juego de Ripper**

ISABEL ALLENDE

SUDAMERICANA

BUENOS AIRES, 2013

478 PÁGINAS, \$14.000



por Camilo Marks

# SOLO GENTES RARAS, INUSUALES, ESPERPÉNTICAS

**El Juego de Ripper**, última novela de Isabel Allende, no es un paso atrás en su carrera, aun cuando tampoco pueda decirse que es un peldaño superior en su amplia producción narrativa. Como hoy por hoy resulta muy difícil clasificar o definir con precisión ciertas obras que se publican, quizás sería útil señalar lo que **El Juego...** no es, en lugar de tantear afirmaciones que tienden más a enmarcar que a aclarar. Definitivamente no pertenece al género policial: tampoco cabe dentro de la corriente de anticipación; menos aún podría explicársela como relato maravilloso, de aventuras o de hechos paranormales; en verdad, la abracadabante intriga resiste cualquier tipo de encasillamiento. Porque en parte es todo lo antes dicho, si bien escapa de ello al consistir básicamente en una juxtaposición de historias que, por lo general, guardan relación entre sí, aunque en numerosas oportunidades se le van de las manos a la autora.

La acción transcurre en la multiétnica, pluralista e indefinible urbe que es San Francisco, donde Allende reside hace décadas. Todo comienza con el asesinato del cincuentón Ed Stanton, guardia de una escuela. El hecho pone en marcha al club de jugadores de rol que lleva el nombre de Ripper, en honor al famoso descuartizador de Londres.

La jefa del grupo es Amanda Martin, dotada de ingenio e inteligencia sobrenaturales, en especial para dominar la tecnología digital. Los de Ripper son

Amanda, es farmacéutico de profesión, amante de la literatura y escritor frustrado, hasta que pudo dar forma de narración a las peripecias de Celeste Roko. Amanda está enamorada y decidida a casarse con Bradley, fanático de la ciencia ficción y genio insatiable, por lo que ella no se había decidido a contarle que había devorado los 4 truculentos volúmenes de *Crepúsculo* y los 3 de *Millennium*, ya que por principio el joven no podía el tiempo con vampiros ni lunáticos.

Matheus Pereira, otro infatulado por Indiana, es un plástico de origen brasileño que vive en el último piso de la Clínica Holística y se suele ver con ella en el café Rossini, donde son atendidos por el mesero Danny D'Angelo, con propensiones turbias y tendencia a meterse en lios sexuales. Allí acuden también otros caracteres, siempre que sean muy estafalarios, como la anciana Lulú que se disfraza de mendiga y puede ser multimillonaria. No obstante, el novio fijo de Indiana es Allan Keller, guapo, riquísimo, elegante, convencional, deslumbrado ante la ambigua hermosura de la mujer, quizás porque ambos "viven el amor como un par de bisabuelos-bisnietos depravados", eso sí.

Y esta somera lista de personajes es apenas el comienzo de **El Juego...**

La verdad es que no se puede concebir un libro únicamente con gentes raras, inusuales, esperpéticas y, por si lo anterior fuera poco, cada

No se puede concebir un libro únicamente con gentes raras, inusuales, esperpéticas y, por si lo anterior fuera poco, cada

# **Solo gentes raras, inusuales, esperpénticas [artículo] Camilo Marks.**

Libros y documentos

## **AUTORÍA**

Marks, Camilo, 1945-

## **FECHA DE PUBLICACIÓN**

2014

## **FORMATO**

Artículo

## **DATOS DE PUBLICACIÓN**

Solo gentes raras, inusuales, esperpénticas [artículo] Camilo Marks.

## **FUENTE DE INFORMACIÓN**

[Biblioteca Nacional Digital](#)

## **INSTITUCIÓN**

[Biblioteca Nacional](#)

## **UBICACIÓN**

[Avenida Libertador Bernardo O'Higgins 651, Santiago, Región Metropolitana, Chile](#)