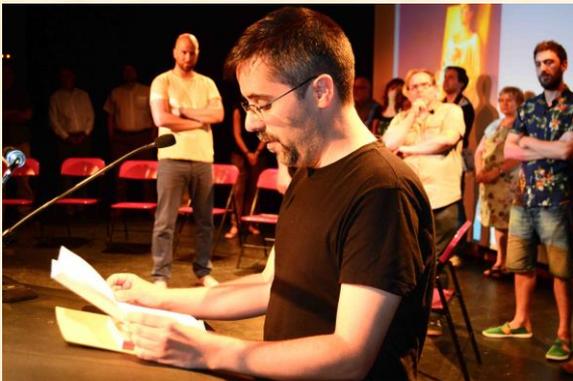


Santiago Eximeno

Una entrevista de Jose Jesus García Rueda



Cuanto comienzas a indagar en la trayectoria de Santiago Eximeno (Madrid, 1973), lo primero que piensas es que este escritor es un fuera de serie. Un verdadero crack, que diríamos ahora. Así lo confirma su interminable lista de galardones (incluyendo los más prestigiosos... obtenidos varias veces), su actividad mega-multifacética (novela, relato, ficción mínima, juegos de mesa, fundación de asociaciones, narrativa interactiva,...) y el eco de su obra (su nombre está presente en todos los foros de aficionados al género de terror, se ha traducido su obra a varios idiomas, los especialistas en el género hablan maravillas de él...). Y entonces un día, por casualidad, lo conoces en persona. Ahí es cuando descubres que Santiago es mucho más que un fuera de serie. Santiago es un gran tipo. Uno tipo grande de verdad. Una persona sencilla, de trato fácil, afable y buen conversador. Y te crecen las ganas de saber más de él.

La exploración de tu currículum me ha dejado un poco preocupado, Santi, así que lo primero que necesito preguntarte es... ¿Pero tú sacas tiempo para comer y dormir, como el resto de los mortales?

Me has descubierto: una de mis armas secretas es el insomnio crónico. El resto me temo que es tiempo robado al día a día, a la familia, a los amigos... Cada vez se hace más difícil mantener el ritmo, pero lo intento, lo intento.

Tienes en tu haber casi todos los premios que un autor de género fantástico sueña con lograr. ¿Cómo se ven las cosas una vez traspasada esa frontera? ¿Se siente uno

un poco de vuelta de todo en el mundillo literario, o siempre encuentras nuevos retos?

Adoro escribir. En ese sentido lo que me motiva es contar la historia, permitir que salga de mi cabeza y liberarme. Los premios son maravillosos, los lectores todavía más, pero mi necesidad de escribir, de volcar mis pesadillas, probablemente sería la misma aunque no hubiera recompensa.

Santiago, ¿qué es Umbría?

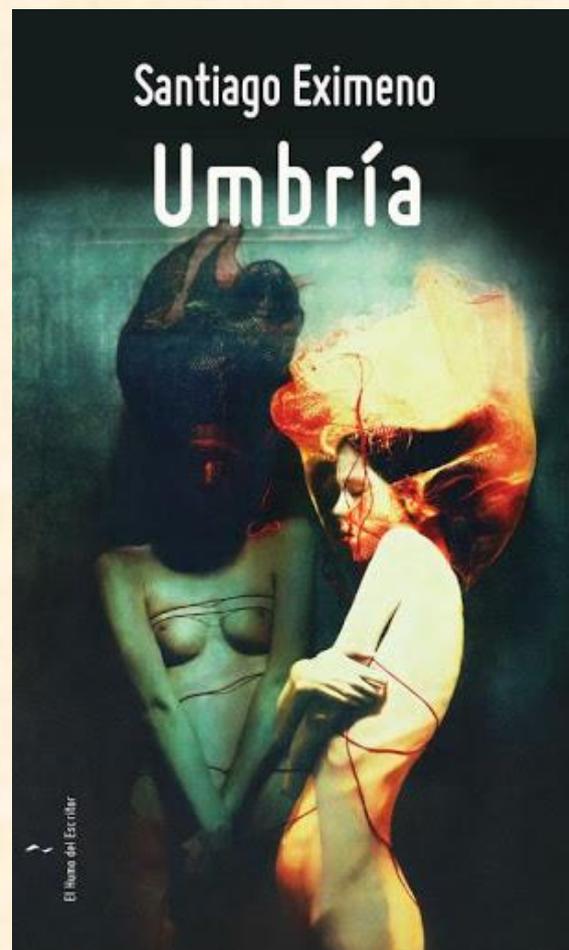
Umbría es la cristalización del miedo. Sobre todo el miedo a la pérdida: perder a un hijo, perder a tu mujer, perder a tus padres y a tus amigos. Es un escenario de horror que utilizo para hablar de todos estos temas que me fascinan: la soledad, la nostalgia, el abandono, la tristeza, etc.

He visto en tu página que te interesan los temas relativos a la creatividad, y a juzgar por lo prolífico y amplio de tu obra, es un tema que dominas. Santiago, ¿sabrías decirnos cuál es la clave de tu creatividad?

La persistencia. El trabajo. Y mirar todos los días el mundo con los ojos de un niño, dejarme fascinar por la realidad que me rodea.

Relato, ficción mínima, novela, cómic, poesía, narrativa interactiva y hasta juegos de mesa. ¿Hay algún palo que todavía te quede por tocar y que te apetezca? ¿Te ves, por ejemplo, escribiendo el guión de un videojuego o de una webserie?

Los videojuegos me atraen, por supuesto, y he dado algunos (torpes) pasos para desarrollar mis propios videojuegos desde que tenía un ZX Spectrum, pero no he logrado terminar nada decente. Volveré a ellos porque me atraen mucho como medio de expresión. También me gustaría lanzarme con otras ideas locas, como la pintura o



escribir un haiku directamente en japonés. Todo es cuestión de disponer de tiempo para intentarlo.

Te confieso que de mayor quiero ser como tú, ¿por dónde empiezo?

¡No duermas!

Cuéntanos de tu interés por los juegos de mesa: ¿qué le ofrece su diseño a una mente creativa e inquieta?

Lo veo muy cercano a la literatura. Al final tienes entre las manos una temática, o una mecánica, y desarrollas la idea todo lo que puedes sin preocuparte demasiado por la parte técnica. Después, como en el proceso de revisión de un texto, pasas por una iteración, y otra, y otra, limando un detalle aquí, modificando masivamente allá. Es genial ver cómo la idea poco a poco se convierte en realidad. Y es genial también ser consciente de que un juego de mesa no es un trabajo solitario, es algo que implica a muchas otras personas. Una obra hecha entre multitud de manos.



Hablando de juegos, te propongo uno: te nombro tres objetos y tú, en diez segundos, escribes una frase con el argumento para un cuento en el que los tres objetos tengan un papel relevante. ¿Preparado? Estos son los objetos: "máscara de gas", "mantequilla", "antena parabólica".

Lo confieso, le he dedicado más de diez segundos. Y probablemente la idea sea demasiado tópica. Escenario apocalíptico. Unos niños localizan un bunker subterráneo gracias a la señal que emite y que captan con su antena parabólica. Entran allí y descubren varios cadáveres, pero también varias latas de comida en buen estado. Incluso un frigorífico. Dentro hay mantequilla y pan de molde. La untan, pero no pueden comérsela porque todos llevan máscaras de gas para no respirar las armas biológicas que flotan en el aire. Lo releo y veo que no funciona, pero quizá haya una historia aquí que merezca la pena intentar. Ya os contaré si la termino.

Tú que has trabajado en obras literarias interactivas, ¿cómo ves esa forma de contar historias? ¿Qué papel crees que pueden jugar la narrativa interactiva, los Juegos de Realidad Alternativa y los videojuegos en el mundo de la narrativa?

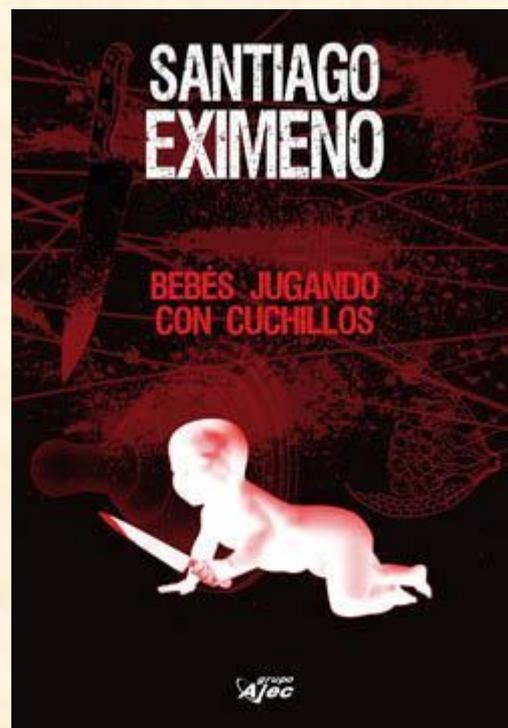
Ahora está muy de moda hablar de *storytelling* y de literatura 2.0 y esas cosas, como si nunca hubieran estado ahí. Como si los libros de *Elige tu propia aventura* no hubieran empezado a publicarse hace treinta años. Yo creo que la ficción interactiva, cuando va más allá del juego y valora la parte literaria, es fascinante. Es arte. Existe una comunidad anglófona alrededor de la herramienta Twine, por ejemplo, que está revolucionando la forma de narrar interactivamente. Creo que en estos últimos años está despertando esta forma de narrar que estaba olvidada, y me encantaría poder formar parte de ello.

Has publicado obras escritas "a cuatro manos" (o "a dos cabezas", sería quizá más propio decir). ¿Cómo es la experiencia de compartir un proceso tan personal como la creación literaria? ¿Cómo enriquece a la obra y a sus autores y, por otro lado, que dificultades aparecen?

Es maravilloso. Compartir el proceso creativo —ya sea en una novela o en un juego de mesa— le da un nuevo sentido a lo que hago. Las dificultades son las previsible: estilos diferentes, ambiciones distintas o la necesidad de ceder para alcanzar un consenso. Pero merece la pena cuando uno de los autores descubre cómo continuar en un punto que otro se da por vencido, por ejemplo. O cuando ambos ven con claridad el siguiente paso.

"A su lado", el relato con el que has obtenido el primer premio en la segunda edición del concurso Madrid-Sky, exhibe un gran dominio técnico. En tu estilo de escribir, ¿cuánto es creatividad y cuánto es técnica?

La inspiración es esencial. Si no tienes la historia no tienes nada, eso es evidente. Sin embargo estoy convencido de que lo que da verdadero valor a la narración es la técnica, el trabajo, el esfuerzo. Estoy de acuerdo con los que dicen que una obra es un 10% de inspiración y un 90% de trabajo, de duro trabajo.



Ya que ha salido el Madrid-Sky, ¿podrías volver a contarnos aquí cómo decidiste tomar parte en el concurso, a ver si otros se animan para el año que viene?

Me llamó mucho la atención la frase seleccionada como disparador, y pesó también que lo organizara Primaduroverales, a los que no conocía hasta el concurso, pero al ubicarlos en la Casa del Reloj, por donde he pasado con mi familia muchas veces al visitar el Matadero o recorrer Madrid Río, le di un punto más a su favor. Después, al cotillear el blog y ver lo especial que había sido la primera entrega de premios, terminé por convencerme de que quería estar ahí y vivirlo si era posible.

Me han hablado muy bien de un tal Santiago Eximeno y me apetece leer algo de ese autor tan nombrado y engancharme a su obra. ¿Qué me recomiendas?

Mi libro de relatos *Umbría* (El humo del escritor, 2013) creo que es lo mejor que puedo ofrecer en relato corto. Y *Alicia en el sótano*, que aparecerá este año de la mano de Libros.com, es lo mejor que he escrito. Hasta que se publique, también es posible leer gratis en formato electrónico mi primer libro de relatos, *Bebés jugando con cuchillos* (Grupo AJEC, 2008), que os puede dar una buena visión de cómo trato los temas que me fascinan.

Y por último, un lugar para que "pongas aquí tu publicidad", ¿hay algo que te apetecería contarnos y que no haya quedado reflejado en las cuestiones anteriores?

Me gustaría aprovechar para felicitar una vez más a Primaduroverales por la organización del premio. Fue realmente especial estar allí, escuchar cómo leían maravillosamente mi relato, compartir con los asistentes, con los integrantes del taller, con el jurado y con el resto de finalistas unas cervezas y unas bravas, disfrutar de un evento tan cercano, tan personal y tan hermoso. Muchas gracias.

Gracias a ti, Santi. Un placer y un lujo haberte tenido como participante en nuestro concurso. Es un topicazo, pero no por ello menos sincero: ya sabes dónde tienes tu casa.