



Entrevista a Sergio Parra

Por José Vilches Palma

21 de Noviembre de 2007

Presentación

Conocí la obra de Sergio Parra Castillo (Barcelona, 1978) gracias a la lectura del volumen uno de la colección, editada por Claudio Landete Anaya, *Mundo imaginario*; se trataba de la novela ganadora del Premio Andrómeda 2005 y su título era *Bitis tm*. Debo reconocer que su lectura me agradó sobremanera, dejándome entrever las trazas de un escritor con las ideas muy claras. Luego volví a leerle con su novela, editada por Juan José Aroz en su colección *Espiral*, y ya no me quedó duda alguna de las tremendas formas del autor.

Durante el transcurso de un café con Claudio, en su ciudad natal (Mataró), dispusimos el realizar algunas entrevistas para la página web de *Libro Andrómeda*: (www.libroandromeda.com). Yo le propuse la idea de comenzar la serie con un interviú a Sergio...Así fue la cosa:

Entrevista

¿Cómo te enganchaste al carro de la ciencia ficción?:

Mis primeras novelas de género fueron, curiosamente, de origen patrio: *En un lugar llamado Tierra* de Jordi Sierra i Fabra, *Hem nedat a l'estany en lluna plena* de Raimon Esplugafreda, *Ahogos y palpitaciones* de Andreu Martín (sin olvidarme de su saga del detective juvenil Flanagan), las novelas de *Elige tu propia aventura*...

¿Empezaste a escribir: Cómo, cuándo, por qué...?:

Mis pinitos fueron, como es natural, un poco anárquicos, casi heréticos. A mí no me gustaba escribir sino dibujar, pero en clase nos obligaban a redactar cuentos cortos para obtener puntos extra en la nota final de la asignatura de Castellano. Así que mis primeros pasos fueron espoleados como la zanahoria que se pone a unos centímetros del belfo del asno: por la recompensa inmediata.

Poco a poco, y con el ánimo de seguir deslumbrando a un par de profesores que dedicaron encomiásticos epítetos a mis escritos, comencé a disfrutar con ello. Y, aunque no me otorgasen puntos extra en la nota final, escribía y escribía hasta la extenuación, y hasta me leí el diccionario en más de una ocasión para fortalecer mi vocabulario. No sé si quería ser escritor, pero me lo pasaba en grande simulando ser un escritor.



¿Método de trabajo?:

Acostumbro a trabajar en alguna cafetería atestada de gente, con mucho ruido y humo, y bajo los efectos euforizantes de alguna droga legal (tipo café o algún tema musical inspirador). Indefectiblemente escribo a mano en un cuaderno, rodeado siempre de un puñado desordenado de notas, fotocopias y, por supuesto, algunos libros que me hayan ayudado a documentarme; todo a modo de palimpsesto creativo. Estas jornadas de trabajo suelen ser muy concentradas, casi maratónicas: si la redacción se extiende durante demasiados meses termino por agotarme y pierdo el interés por la historia. Tres, cuatro... hasta ocho horas puedo estar reconcentrado en esta parte del proceso. Finalmente, ya en casa, vuelvo al ordenador todo lo escrito y aprovecho para hacer las primeras correcciones.

¿En qué género te sientes más cómodo cuando escribes?:

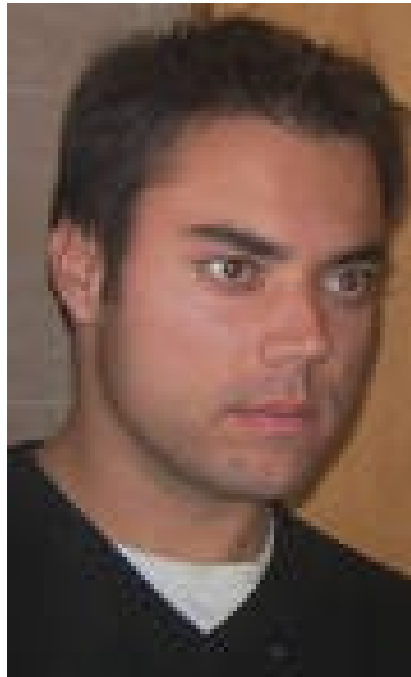
Siento idéntica comodidad en todos los géneros. No me pliego a ningún género. Cada género ofrece ventajas e inconvenientes. Aunque ésta insensata vocación *tototerrreno* me pueda hacer cargar con la injerencia profesional, aunque no me convierta en especialista de nada, no puedo evitar el explicar historias que vayan más allá de los corsés de un género. Quizá jamás probaré ciertos temas o experimentaré con ciertas estructuras narrativas, pero hoy en día lo del género me parece una línea divisoria muy fina y, por tanto, invisible para mis aspiraciones.

Así que trataré de responder así: a nivel literario, me siento más cómodo nadando a contracorriente, proponiéndome objetivos de los que probablemente surjan descabros, practicándome algún que otro harakiri creativo. No es tan pretencioso como suena, simplemente consiste en jugar y pasártelo bien.

¿Has escrito mucho?:

Demasiado. A veces, en la vorágine de trabajo, vuelvo la cabeza hacia atrás y me sorprende todo lo que he hecho. Y entonces surgen preguntas inevitables: ¿para qué? ¿Es necesario abarcar tanto? ¿De qué huyes? ¿Qué persigues? Cosas así. Creo que debo tomarme las cosas con más calma. Tomarme unas vacaciones estaría bien. Lo intento. Pero enseguida me vuelve a secuestrar algún proyecto y me prometo entonces me prometo otra vez que bajaré las revoluciones en cuanto lo termine. Lo sorprendente es que me lo creo de verdad.

Supongo que es una enfermedad. Una ruta de escape para evadirme.



¿Qué me dices de lo publicado?:

Sólo publico una fracción de lo que escribo. Por suerte hay muchas cribas: la editorial, que ha de apostar por ello, o yo mismo, que puedo sentir más o menos pudor a que otros ojos que no sean los míos lean lo que me he atrevido a escribir.

Aunque estas cribas, en retrospectiva, no siempre me parecen bien calibradas. Tanto por exceso como por defecto. A veces la malla ha sido muy tupida y no se me ha permitido difundir lo que yo quisiera. Otras veces ha habido tanta holgura que se han colado cosas que ahora me arrepiento que hayan visto la luz.

Supongo que es inevitable renegar de parte de tu pasado literario, porque siempre hay (o debería haber) evolución o involución (que viene a significar lo mismo).

Si tuviera que escoger, JITANJÁFORA sería el caballo ganador. No sólo ha sido la obra con mejor acogida tanto de público como de crítica sino con la que me he sentido más cómodo.

¿Qué mensaje querías transmitir cuando escribiste Bitis tm?

Tenía dos ideas en mente cuando me enfrenté por primera vez a la escritura de Bitis. Dos ideas que quería tratar desde un punto de vista muy personal. En primer lugar, ¿qué es la realidad y si existen niveles de percepción más fidedignos que otros? Y en segundo lugar, ¿tiene relevancia para nosotros la existencia de un dios-padre que cuide de nosotros o nos juzgue o valore moralmente en cada acto que llevamos a cabo?



Estas dos reflexiones pretendía incluirlas en la misma narración. Así que, tras darle muchas vueltas a diferentes argumentos y enfoques, me di cuenta de que los videojuegos podían ayudarme a tratarlos al mismo tiempo. Videojuegos futuristas, por supuesto. Tan minuciosos en su programación, con una inteligencia artificial tan sofisticada que realmente no diferirían demasiado de la realidad. Por otro lado, el jugador, dueño y señor de esa realidad, podría obrar como una especie de entidad divina ante los personajes de dicho videojuego.

Llegados a este punto me interesaba mucho romper algunos tópicos. Por ejemplo, que la realidad es más real que la realidad virtual, por ejemplo. O que sumergirse en realidades artificiales debería ser una suerte de pecado, pues con ello nos estamos perdiendo la verdadera realidad, mucho más interesante y rica y bla,bla. Esta reflexión parte del error de considerar que la realidad que registramos mediante nuestros cinco sentidos es pura. Y esto no es así: realmente el cerebro se encarga de proyectar una especie de realidad virtual, una realidad bis, en nuestra mente. Sólo vemos aquello que el cerebro considera importante para nuestra supervivencia. El cerebro actúa como una criba. De este modo, zambullirse en una realidad manufacturada por un programador no debe de ser muy diferente a hacerlo en la realidad diseñada por la selección natural. A este nivel, pues, preferir una realidad impuesta biológicamente a una escogida según nuestros gustos no tiene mucho sentido.

En el asunto de Dios, me sorprendía que la mayoría de gente que cree en él no se rebelase ni cuestionase sus designios y aún así le encontrasen sentido a su vida, aún así quisieran vivir su vida. Para mí el asunto se parece al vivir encerrados en una celda. La celda tiene sus normas, no puedes salir de la celda, no puedes apelar al alcaide para que te conmuten la pena, no puedes contratar a un buffet de abogados para cuestionar tu castigo. Vivir, entonces, se convierte a algo parecido a ser un esclavo de las ideas de alguien superior a ti. Si te rebelas, entonces puedes dejar de estar vivo o ser condenado a una vida mucho peor. Entonces, ¿Dios no se da cuenta de que no se cuestiona su autoridad simplemente por miedo? ¿Hacer las cosas impelidos por el miedo y no por un deseo genuino es lo que quiere Dios? Cuando las criaturas de una divinidad empiezan a cuestionarse todo eso y hasta prefieren morir o ser castigadas a vivir permanentemente bajo el yugo de una entidad superior (una forma de muerte, una forma de castigo), entonces Dios es un elemento ridículo. En la novela me apetecía que esas criaturas se enfrentasen a Dios, pues no tenían nada que perder, y así Dios terminaría revelándose como alguien sin ningún poder.

¿Cómo conociste Libro Andrómeda y, por ende, Mundo Imaginario?

Pues la cosa se remonta a hace casi una década. Gracias al suplemento de la AEFCF me enteré de la existencia de Claudio Landete y de Mundo Imaginario, y creo recordar que por aquel entonces instaba a posibles escritores a que le remitiesen textos para su publicación o algo parecido. La única forma de contacto con Claudio era telefónica, y yo era un tímido redomado. Pero finalmente llamé a ese número y con voz temblorosa le dije a Claudio que era escritor y poco más recuerdo. Creo que no logré hilvanar demasiado mi discurso y mi cerebro se ha



cuidado de borrar esa patética actuación. Al final, me parece que le envié un cuento infumable que no recibió respuesta, obviamente; pero tampoco estoy del todo seguro si el envío se hizo efectivo o la cordura me abstuvo de hacerlo.

Con el tiempo, fui siguiendo la trayectoria de Claudio y, en cuanto anunció la convocatoria del premio Libro Andrómeda, pensé que Bitis tm sería idónea para él. La novela había sido redactada hacía muchos años, en el año 2000, aproximadamente. Tras leerla me di cuenta de que el texto necesitaba un lavado de cara. Corregí y aumenté la historia unas 30 páginas más, y entonces la envié al premio. En ningún momento pensé ganarlo, la verdad. Me conformaba con ser finalista. Así que fue toda una sorpresa descubrir que Bitis tm había resultado ganadora y, además, iba a encabezar el primer número de la nueva colección Libro Andrómeda. Nunca hubiese imaginado que una historia que nacida hacía tantos años y de la cual ya no esperaba sacar ningún rédito, de la noche a la mañana recibiera esta acogida.

SERGIO PARRA CASTILLO
BITIStm
GANADOR PREMIO ANDRÓMEDA 2005



MUNDO IMAGINARIO



¿Cómo ves el panorama literario de la Ciencia Ficción en España?:

Pues hay muchas puertas. Quizá más puertas que nunca para publicar, para que te conozcan y para que te aplaudan. Sin embargo, todas las puertas, salvo honrosas excepciones, parecen tener las mismas cerraduras, fabricadas en serie por una cultura popular que se clona a sí misma, que edulcora las propuestas más arriesgadas y que reniega de la experimentación. O tienes la llave maestra que regalan en El Corte Inglés o no entras.

En parte, lo comprendo: vender libros no deja de ser como vender patatas, un negocio.

Lo que me sorprende es que no arriesgue más precisamente quien tiene menos que perder: las editoriales marginales o *amateur*. Insisto que estoy generalizando, pues hay iniciativas estupendas, casi suicidas (aunque luego la crítica no sepa reconocer ese riesgo, que es un valor en sí mismo que evita el anquilosamiento creativo).

Irónicamente, mucha de la mejor ciencia ficción se edita extramuros de las editoriales *fandomitas*.

¿Y en el mundo?:

Afortunadamente la cosa parece estar mucho mejor, guardando las distancias. Creo detectar mayor ambición narrativa de innovar o renovar. Me cuesta imaginar que haya sitio en el panorama editorial español del *fandom* para propuestas inclasificables y heterodoxas como la monumental y pantagruélica *La broma infinita*, de Foster Wallace, u otras de similar calado de Flann O´Brien, John Barth, Pynchon, Anton Wilson y demás.

¿Qué me dices del cine de Ciencia Ficción?:

Todavía está peor, algo lógico y natural: a mayor inversión económica, a mayor número de intermediarios, a mayor caudal de intereses y a mayor necesidad de acaparar audiencias masivas: menor riesgo. Es peligrosa la ecuación "cuantos más aplausos,

mejor es la película". Porque todo queda supeditado entonces a la dictadura del gusto. Y es entonces cuando el miedo a perder dinero/audiencia censura las iniciativas más arriesgadas.

Eso sí: si pretendes segregar adrenalina con pirotecnias visuales, de eso cada vez vamos mejor. Y eso también es muy divertido, que no todo debe ser argumentos originales. (Algunos diálogos, en ese caso, incluso molestan: no permiten escuchar con la suficiente definición los efectos sonoros rodados en THX).



¿Y el futuro...quizás te planteas una “huida” a la literatura general?:

La moleskine, por ejemplo, está alejada totalmente del fandom. No hay huida, sólo basculo a mi discreción, voy y vengo, guadianesco, buscando incansablemente puertas de cerraduras diferentes.

Sólo espero que esta impertinencia intrépida bendiga a muchos otros escritores: disfrutaré mucho leyéndoles. Cuesta salirse de la madriguera, porque es muy confortable, pero en la intemperie hay horizontes infinitos que cubrir.

Bibliografía de Sergio Parra Castillo editada por Libro Andrómeda – Mundo Imaginario.

Bitis tm (novela corta). Mundo Imaginario, Núm. 1, Segunda época.

Empatía (novela corta). Mundo Imaginario, Núm. 1, Segunda época.

Aduya (relato). Antología *Mensajes Perdidos*. Libro Andrómeda, Núm. 15.

Bang, bang; piñau, piñau (relato). Edición digital en la web de Libro Andrómeda.

Oráculo (relato). Edición digital en la web de Libro Andrómeda.



Entrevista realizada por José Vilches Palma,
asesor de la colección Libro Andrómeda.