

¡Exclusiva! Entrevista a Rémi Dromnelle, el autor de la novela de Ryzom, “La Guerra Sagrada”

Bienvenidos a detrás de escena, la revista que revela el lado oculto de Ryzom, permitiéndonos reunirnos con voluntarios y jugadores quienes, día a día, contribuyen a la mejora de este juego, el cual es la pasión de todos nosotros.

Hoy, tengo el placer de entrevistar a Rémi Dromnelle, el talentoso autor del libro La Guerra Sagrada.



—°o§O§o°—

Tamarea: ¡Hola Rémi! Para comenzar, ¿podrías presentarte en unas breves palabras?

Rémi Dromnelle: ¡Hola Tam! Sí debo resumirme a mi mismo en unas pocas palabras, diría que soy el primero y el mayor fan de los mundos de ficción. Tanto como puedo recordar, siempre me he sentido muy atraído con todo aquello que toca lo imaginario. A través de la lectura, escritura, películas, juegos y arte. A medida que crecía esta pasión creció conmigo haciéndome más interesado en los muchos y variados misterios de la ciencia, cada una más inspirante que la anterior. Un cosa llevó a la otra y comencé a estudiar biología, bioinformática, neurociencia cognitiva, inteligencia artificial y robótica. Más recientemente, también escribí la novela que es de interés de esta entrevista de hoy.

T: ¿Puedes decirnos más acerca de tu relación con Ryzom?

R: Soy un viejo jugador francés de Ryzom, empecé a jugar en 2009 antes de la fusión de los servidores. Fui muy activo por casi cinco años, luego gradualmente me alejé del juego. Fui un jugador de juego de rol quien disfrutó mucho la batallas JcJ (PvP).

T: ¿Qué personajes jugaste?

R: Eso es un poco complicado, jajaja.

Jugué dos personajes ambos sufriendo de desorden de personalidad disociativa: Kiriga / Ki'yumé y Vao / Ki'gan. Hablaré de ellos con más detalle. ¡Aquellos que no estén interesados puede saltar a la siguiente pregunta!

Kiriga fue un joven Zoraï en busca del significado quien fue seducido por los preceptos Kamistas apócrifos predicados por los Atys Prowlers. En resumen, los Atys Prowlers reverenciaban a los Kami y a Ma-Duk, pero rechazaban los escritos de Hoi-Cho acerca de las Revelaciones del Kamismo. Ellos siguieron sus propios escritos: El Culto Negro de Ma-Duk. Como todos los miembros de su gremio, Kiriga fue un fánatico religioso permanentemente que libró una guerra permanente contra el Karavan y sus partidarios, y fue muy crítico de otros kamistas a quienes consideraba demasiados débiles.

Los años pasaron y, gradualmente, el gremio Atys Prowlers se desmoronó. Cayó en la locura, rabia y tristeza viendo a sus camaradas desertar uno a uno, e incluso uniéndose a los Karavan, Kiriga cayó en una profunda depresión. Comenzó a consumir drogas tóxicas psicotrópicas y aprendió a fabricarlas por si mismo.

Así es como creó la Savia Negra (o algún tipo diferente de savia negra), de la cual él fue el primer conejillo de indias. Poco a poco, la droga lo destruyó y nació una personalidad monstruosa: Ki'yumé. Un ser horrible cuya única ambición era crear el máximo caos.

Para alcanzar sus objetivos delirantes, Ki'yumé respondió al llamado de los Marauders hecho por Akilia. Una Akilia que estuvo, de acuerdo con él, sumergida en una demencia asesina por largo tiempo. Acompañado por sus camaradas, a quienes ofreció su drogas psicotrópicas, el co-fundó el clan Marauder de la Savia Negra.

En los años siguientes, Ki'yumé comenzó su venganza en las Nuevas Tierras, haciendo varios ataques y capturando al Despertado Ki'atal. El finalmente murió en misteriosas circunstancias durante el Segundo Gran Enjambre, como muchos otros homines.

Vao Lu-Hoo, también un Zoraï, fue uno de los emisarios del Clan de la Savia Negra, quien fue capturado por la teocracia Zoraï mientras estaba en misión diplomática en Zora. Lo que la teocracia no sabía en aquel momento es que Vao fue también uno de los discípulos de Ki'yumé. Un discípulo que había sido elegido sin ninguna razón. De hecho, Vao estuvo sufriendo de desorden disociativo de identidad causado por traumas de su niñez. Para Ki'yumé, él fue un perfecto terreno de pruebas.

Encerrado en la cárcel de Zora durante el Segundo Enjambre, Vao sobrevivió al ataque de los kitins y escapó cuando el ataque terminó. Incapaz de encarar la montaña de desafíos que se le avecinaban, él gradualmente permitió que su segunda personalidad tomara el control. Aquella fue llamada Ki'gan y nunca devolvió el control a Vao. Por varios años, Ki'gan buscó en vano a su maestro, pero sin embargo encontró algunos de sus viejos camaradas marauders. Como el último de ellos en conocer los secretos de la producción de drogas de

Ki'yumé, finalmente lo reemplazó como alquimista del Clan.

Durante los años que siguieron, Ki'gan, como su último mentor, llevó a cabo numerosos ataques contra varias naciones Atysianas. Sin embargo, a diferencia de Ki'yumé quien parecía ser conducido por su locura, Ki'gan fue un verdadero activista político, deseando la abolición de los gobiernos y la rebelión de los homins contra los Poderes.

Un día, y sin que nadie supiera por qué, Ki'gan desapareció. Cuando el reapareció unas pocas décadas después, no era Ki'gan quien se mostraba, sino Vao. Un Vao amnésico, inadvertido de su pasado criminal y cuyos 30 años de vida habían sido robados.

T: ¿Podrías explicarnos la génesis de su novela?

R: Unos pocos meses después de que yo empezara en Ryzom, descubrí el gremio de Atys Prowlers. Instantáneamente me fasciné por el aura amenazante que emanaba de sus miembros. Aún recuerdo el rito de iniciación que me dieron y la ceremonia siguiente, durante la cual mi computador se colgó. Cuando me reconecté ellos me habían matado, considerando que mi avatar se había dormido durante la ceremonia.

Una vez que fui reclutado, inmediatamente entendí que su atmósfera marcial era realmente una fachada de juego de rol de un grupo muy agradable y cálido. También, descubrí un lore original del gremio basado en una mitología oscura y enigmática, imaginada por sus miembros, especialmente dos de ellos: Kalchek y Damakian. Si tuviera que quedarme con una sola de las ideas que me impresionaron, sería la existencia, en el pasado, de un Zoraï de máscara negra que vivió en las Tierras Antiguas.

En los años siguientes me interesé mucho en los Marauders y las Tierras Antiguas. Así, comencé a imaginar la historia del Zoraï de Máscara Negra y la cruzada que el pudo haber dirigido.

Fue hasta el 2018, cuando estuve de vuelta en Ryzom después de un descanso de varios años, que tuve la idea de colocar esta historia en un escrito. Aupado por Lai'Suki, luego por Nilstilar, empecé a escribir, a una tasa de casi 3 capítulos por año, publicados en el foro oficial.

Todo cambió a finales del 2020 cuando tu me contactaste: dijiste que habías leído y amado el borrador de mi historia y querías saber si escribir una historia etiquetada Ryzom sería de mi agrado. La idea me interesó, pero no quería abandonar mi historia. Es por eso que decidí retomarla y hacer un proyecto un poco más elaborado. Si no me equivoco, la idea te fue más o menos dada por Nilstilar.

Por cierto, cabe destacar que mi novela es y seguirá siendo un "fanfiction". Por supuesto, intento encajarla lo más posible con la Lore de Ryzom y su Historia. Sin embargo, no quiero que mi visión del universo Ryzom sea autoritaria, ni que ciertos puntos del Lore me impidan expresarme plenamente.

T: ¿Cómo hiciste el trabajo día a día?

R: En los primeros años, cuando el proyecto era aún un mero borrador, nada estaba realmente organizado. Yo podía escribir un capítulo y luego Lai'Suki me daba su opinión. Después Nilstilar se unió a nosotros.

Las cosas cambiaron cuando en noviembre de 2020 me ofreciste una asociación. En aquel tiempo, yo estaba enfocado en terminar mi Ph.D., y no me sentía capaz de manejar ambos proyectos a la vez. Así que decidí dejar la novela a un lado por un rato.

Entonces llegó Agosto del 2021, cuando todo mi tiempo podía ser ocupado para escribir la novela. Desde entonces, escribo un capítulo por mes. Durante este periodo, estuve en estrecho contacto por el Equipo Lore, quienes me ayudaron en profundizar mi conocimiento del universo Ryzom y me permitieron modificar un cierto número de elementos para hacerlos "compatible con la Lore".

Más concretamente, sobre la base del día a día, trabajé en mi casa o en bares. Con la intención de seguir adelante sin desmotivarme, me establecí objetivos en términos de capítulos: cada uno de ellos debía contar su propia historia. Así, aunque el trabajo por hacer frecuentemente parecía enorme, finalizar cada parte de la historia fue un logro en sí mismo. Por cierto, todos menos uno han sido escritos en orden cronológico.

Muchas veces, pausaba la escritura de un capítulo, y regresaba al capítulo previo para cambiar algunos detalles. ¡Sí he aprendido algo en los últimos dos años, es que escribir es primero y principal un proceso de re-escritura! ¡Otro elemento potencialmente notable fue que yo, sistemáticamente, recito mi texto oralmente, cuando lo estoy escribiendo! Esto me permite definir mejor las emociones que quiero transmitir, para encontrar las palabras que suenan mejor y apuntan más apropiadamente.

Una vez que un capítulo había sido terminado, yo copiaba y compartía el documento para que Nilstilar, quien siempre estuvo a mi lado, pudiera leerlo todo, corregirlo, y darme su opinión. Después de aquello, yo usualmente tomaba dos semanas de descanso durante las cuales yo pensaba en el siguiente capítulo y tomaba unos días libres.

Bien... la verdad es que, no hubo un solo día que yo no pensara acerca del libro. Yo podía inspirarme con todo. Armado con mi teléfono, tomaba notas diarias. Ideas simples finalizaron en el archivo "Guerra Sagrada - Ideas" y aquellos pensamientos más complejos en el archivo "Guerra Sagrada - trama", hechos de una sucesión de resúmenes de capítulos.

T: Acabas de decir que las cosas simples pueden inspirarte. ¿Nos puedes contar sobre ello? ¿Cuáles son tus fuentes de inspiración?

R: Para comenzar, yo quizás rompo un "tabú" revelando que no soy un gran lector. Mientras en mi juventud, yo leía al menos dos novelas al año. Este año, no he terminado ninguna de ellas... Por otra parte, suelo leer manuales de juegos de rol, sobre todo cuando tienen un lore muy denso... Me encanta leer las biblias de los universos de ficción.

Es decir que no hace falta ser un gran lector, ni haber leído todos los "clásicos" de la fantasía o la ciencia ficción, para escribir fantasía. ¡Eso nunca debería impedir que la gente empiece!

Debido a que no leo mucho, mis referencias culturales son mayormente películas, programas de televisión, anime y juegos. Esto explica porqué frecuentemente pongo énfasis en las descripciones: Yo visualizo absolutamente todo lo que escribo. Sería ideal sí yo tuviera un buen nivel como dibujante... Frecuentemente pienso que mi incapacidad para dibujar las escenas que imaginé cuando era un niño es lo que me llevó a escribir.

Algunas veces, también, una historia de noticias, una discusión, una obra de arte me inspira a hacer algo poderoso. Otra vez, tomo notas en mi teléfono para evitar olvidar las ideas que se me ocurren en esos momentos.

¡Oh, y no puedo escribir sin mi audífonos encendidos! De hecho, escuchar cierta música me permite estar más cerca de las emociones que quiero transmitir en mis textos (tristeza, sentimiento épico, tensión, etc.). Además, vamos a esto, esas músicas son frecuentemente pistas musicales de películas o juegos.

T: Además de escribir la novela, has manejado tu publicación y comunicación. ¿Puedes contarnos más sobre ello?

R: De hecho, habiendo decidido la auto-publicación, he debido mayor carga de trabajo: corrección ortográfica, portada, contraportada, maquetación, etc.

¿Por qué decidí auto-publicar? Debido a que escribo por mi propio gusto y para mis lectores, no quería encarar el rechazo de las editoriales y gastar semanas o meses intentando encontrar un editor que publicara mi obra, o que me pidiera cambiar esto o aquello. Así que la auto-publicación me pareció la opción más apropiada.

Para ello, elegí Librinova, una plataforma de auto-publicación francesa que ofrece varios servicios de publicación, la cual fue fundada por dos mujeres de la industria. En verdad, la solución más óptima en términos de costo y exposición podría haber sido usar el servicio de auto-publicación de Amazon (KDP). Pero para la versión francesa de este primer libro, al menos, quería usar una solución nacional. Sin embargo hay que hacer notar que la versión digital de mi libro ha sido automáticamente referenciada, por Librinova, en la librería de Amazon.

T: Tu novela fue publicada en francés. ¿Se han planeado traducciones para quienes no leen este idioma?

R: ¡Si, absolutamente! Una versión en inglés y otra en alemán del libro han sido traducidas por voluntarios de la comunidad Ryzom.

Me gustaría resaltar que estas personas se ofrecieron voluntariamente. Yo no estaba buscándolas. La verdad es que, no me siento muy cómodo con la idea de hacer que las personas trabajen sin pagarles. Así que, nuevamente, ¡Muchas gracias por su extrema generosidad!

T: La Guerra Sagrada es tu primera novela. ¿Cómo se siente tener tu primer libro en tus manos y leer los comentarios de tus lectores?

R: ¡Llevar este proyecto a término me dio mucha alegría! Es verdaderamente gratificante. Pero más que todo, es la retroalimentación de las personas que lo han leído lo que me deleita. Quise, con este primer volumen, tocar a mucha gente, sea que ellos conocieran o no el universo de Ryzom. Y debo decir que estoy orgulloso de ello. Escribir todo por ti mismo y sentir emociones mientras que haces que los personajes que has inventado vivan, es realmente poderoso. Tener éxito en transmitir esas emociones está a otro nivel...

T: ¿Cuál ha sido tu mayor satisfacción en esta aventura?

R: ¡Finalizar un capítulo siempre me llenó de gran satisfacción! Otra vez, fijar objetivos para cada capítulo me ayudó inmensamente a seguir adelante, tanto a nivel práctico como psicológico.

De otra forma, podría decir que mi más grande satisfacción ha sido la retroalimentación de quienes han amado mi trabajo, como lo mencioné anteriormente.

T: ¿Y cuál ha sido la mayor dificultad a resolver?

R: ¡La ortografía! ¡Es un infierno ser tan malo en eso como yo! Por supuesto, hay cantidad de herramientas

para ayudarnos hoy en día. Sin embargo, claramente son insuficientes. Afortunadamente, ¡Nilstilar y tu estaban allí para leer lo que yo escribía!

Por lo demás, desde el punto de vista escénico, todo fluyó bastante bien en este primer volumen. Queda por ver si este será el caso de los siguientes.

Al final, la parte más difícil fue probablemente hacer este libro accesible para alguien que no conoce el universo de Ryzom (presentando elementos importantes de un modo distinto a una lección de historia, sin decir demasiado, decir lo suficiente, etc.) mientras que al mismo tiempo asegurarse que la visión de este universo de ficción apela a los jugadores experimentados.

T: Este primer volumen es excitante, ¿cuándo tendremos el placer de leer la secuela? ¿Ya tienes el escenario en mente?

R: La trama del volumen 2 está terminada y capítulo a capítulo resumidos en un documento. Para los volúmenes siguientes, todo es muy vago por el momento: Tengo la idea principal y los momentos claves de la narrativa en mente, pero la historia y los detalles aún necesitan trabajarse.

Oh, y yo dije "volúmenes siguientes" en plural porque creo que serán cuatro. Inicialmente, me gustaban más tres, pero no creo que sean suficientes. Bien, veremos. Es posible que esto cambie a más o menos.

Para la fecha de liberación del segundo volumen, no puedo decir mucho. No será antes del 2024 en cualquier caso. Todo lo que puedo decir por ahora es que planeo empezar a escribir en este invierno. ¡No puedo esperar!

T: ¿Cuáles son tu futuros proyectos?

R: ¡En el tiempo de escribir esto: encontrar un empleo! Eso sería suficientemente bueno.

Además, tengo algunos escenarios de juegos de rol de mesa que me gustaría jugar con amigos, como la continuación de mi Vampiro: La Mascarada, que dirijo desde hace cinco años.

En el lado de Ryzom, hay un segundo volumen de La Guerra Sagrada, por supuesto. Pero además, también estoy planificando hacer un mapa de las Tierras Antiguas con un artista-cartógrafo. Un mapa que podría ser usado para ilustrar mis novelas. Pero para ello, aún debo discutir muchos detalles con el Equipo Lore.

T: ¡Gracias Rémi por esta fascinante entrevista!

R: ¡Gracias a tí, Tam, por ofrecerme esta entrevista! Aprovecho este último mensaje para agradecer a todas las personas que me han leído y me han dado una retroalimentación constructiva, y a todos aquellos quienes me han acompañado en el desarrollo de este primer volumen. ¡Cuenten conmigo para hacer el segundo aún mejor!

—°o§O§o°—

Queridos lectores, así concluye éste número de Detrás de Escena, el cual hemos hecho con gran placer para ustedes. ¡Nos veremos en el próximo número!