

Magnus Dagon responde

Entrevista realizada por **José Jorquera Blanco**



Magnus Dagon. Un alias que rápidamente envuelve nuestra mente y nos evoca recuerdos lovecraftianos. Un nombre oscuro, susurrante, que inspira terror... y además lo plasma. Para los lectores de **NGC 3660 Magnus Dagon** es uno de sus grandes colaboradores y un referente en la literatura de ciencia ficción en España. Acaba de publicar ***El Planeta Muerto*** ([Ediciones El Transbordador](#)) y desde aquí no queremos perder la oportunidad de entrevistarle.

Lo primero felicitarte por esta novela que me enganchó desde el principio. ¿Cuál fue el origen de esta historia? ¿Qué te motivó a plasmarla?

Escribí esta historia en un momento especialmente amargo. Por motivos personales no me sentía muy esperanzador con la naturaleza humana y decidí plasmar esa manera de pensar en una historia que mostrara el descenso del protagonista, tanto físico como emocional, al mismo tiempo que se adentraba más y más en las profundidades de un mundo desierto de pesadilla.

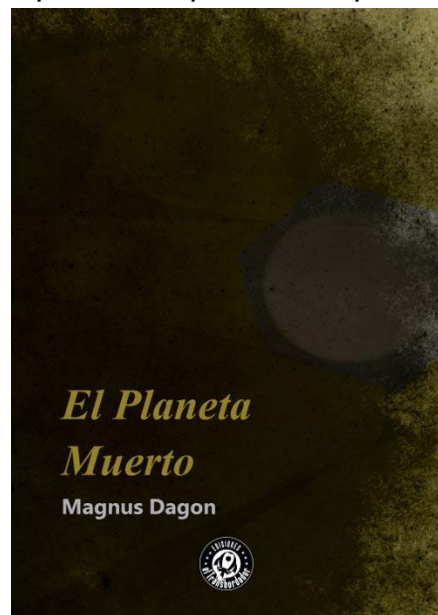
*La motivación vino por dos caminos: ambiental y musical. Como antiguo estudiante de arquitectura, quería recrear una atmósfera casi palpable en los escenarios. Por otro lado, solía escuchar mucho entonces los discos más tenebrosos de **Opeth** y **Porcupine Tree** y pusieron sin duda de su parte para el tono general de la historia.*

¿Te llevó mucho tiempo pensar en la trama y escribir la novela?

Me llevó más tiempo pensar la trama que escribirla, aunque ambas cosas me llevaron poco. Pero la realidad es que lo que me llevó tiempo fue encontrar la pulsión interior que me motivara a escribirla. Es claramente una historia de desahogo, y como tal necesitaba su momento para manifestarse.

¿Por qué has tardado tanto en publicarla?

Por motivos logísticos. Las novelas cortas son muy difíciles de publicar en papel, y nunca quise publicarla digitalmente porque por experiencias previas sé que las novelas cortas que salen en Internet se leen poquísimo, pues la gente se echa atrás ante textos muy largos en la pantalla. Hasta que llegó [Ediciones El Transbordador](#) y me dijo que tenían una línea de novelas cortas. Rápidamente pensé en esta novela corta como candidata (y en otras que aún no he publicado, pero esta la primera) y el proyecto avanzó a mucha velocidad.



¿De dónde viene el nombre del protagonista, AlphaTrión?

*Alpha Trión es un **Transformer**, en concreto es el constructor de Optimus Prime. Siempre me encantó ese nombre así como la mezcla griego-tecnológica de los nombres de esa serie, y pensé en homenajearlo, pero además no hacerlo de manera aleatoria, sino inventando un motivo argumental para que el personaje llevara tal nombre, algo nada anecdótico que se descubre al final de la historia y de lo que me siento muy orgulloso.*

Se notan influencias en tus personajes, como en la tríada de antagonistas que nos recuerdan a la Trinidad Griega Zeus-Poseidón-Hades. ¿Te inspiraste en ellos?

De manera totalmente deliberada, y me alegra que se note porque esa era mi intención.

¿Cuál crees que es el mayor encanto o aspecto de tus personajes? ¿Qué fue lo que más juego te dio en la narración?

Personalmente me chifla el asunto fetichista de definir a los personajes a partir de características u objetos. En el caso de los tres habitantes del planeta, me gustó la idea de emplear ítems que suelen asociarse con la divinidad como alas, tridentes y cascos. En el caso del protagonista, me gustó la idea de que poseyera una máquina que actuara de detector de mentiras telepático, abría todo un mundo de posibilidades narrativas.

Narrativamente hablando, el aspecto que más me inspiró fue la batalla en la que los habitantes del Planeta Muerto casi pierden la vida, así como su nave insignia, la Altar Dram. Me encanta esa puñetera nave, para mí se acabó volviendo tan intrigante como el propio planeta en sí.

¿En qué o quienes te inspiraste para estos personajes?

Es una pregunta difícil que me hace tener que escarbar en mis recuerdos, pero allá vamos.

*Para Azazel-1, el androide, tomé elementos de un personaje de videojuego llamado «Arma», un demonio del Demon's Crest con alas angelicales, pero también me vi muy influenciado por Ultrón, el clásico enemigo de los Vengadores. En un interesante giro del destino, años después **Marvel** convertiría a Ultrón en el conquistador de un mundo alienígena del que domina su tecnología... justo lo que Azazel-1 realiza.*

La inspiración para Erxen no la recuerdo, con toda sinceridad. En el caso de Ben Corin, sí lo recuerdo a la perfección: Venom, el enemigo de Spider-Man. Tanto en el asunto de los «dientes falsos» como en su actitud y manera de moverse y hablar. Respecto a Alpha Trion, no me inspiré en nada concreto porque quería dejarle tan ambiguo como fuera posible, para facilitar el acercamiento del lector al personaje.

Lo que se palpa es que la estructura está muy bien construida y que la trama fluye de forma dinámica mientras las piezas del puzle encajan en su sitio. Parece que no dejas nada al azar en tu historia. ¿Qué me puedes decir sobre esto?

Que tienes toda la razón. Concebí la historia como un reloj. Lo hago a menudo, no siempre, pero a menudo, pero en este caso cada párrafo estaba pensado al milímetro.

Un tema recurrente en tu literatura es el equilibrio entre el bien y el mal, la corrupción y la integridad, lo que es justo y lo que es necesario. ¿Cómo describirías el mundo que has creado en esta historia? ¿Qué buscabas plasmar?

Digamos que, de tener que vivir en un Infierno, es el Infierno en el que me gustaría vivir. Aparte de atmosférico, extenso y oscuro, posee algo que el mundo pierde a pasos agigantados: misterio. Es un lugar para explorar y fascinarse. Sinceramente, entiendo a sus tres habitantes cuando deciden intentar colonizarlo. Son seres excepcionales y ese lugar supone un reto, ¿cómo no iba a atraerles de tan poderosa manera?

Tras una década a tus espaldas y con la perspectiva que da el tiempo, ¿cómo ves tu experiencia en el mundo de la literatura? ¿Qué cosas han cambiado y qué sigue igual?

No sé cómo ver mi experiencia. La verdad es que siento que tengo tanto que aprender como el primer día. Supongo que eso es bueno.

Lo que ha cambiado es que en una primera etapa tenía que practicar, y para practicar tenía que escribir mucho (llegué fácil a los 200 relatos). Ahora me he impuesto a mí mismo una responsabilidad sencilla pero dura de asumir: no escribir más hasta que no haya logrado dar salida a tantas historias inéditas que se lo merecen. Para ello, en los últimos años he aprendido a luchar contra mi mayor defecto, que es la corrección de estilo, y también he aprendido algo importantísimo: a quiénes les gusta lo que escribo.

¿Qué sigue igual? Sobre qué escribo. Porque, igual esto te sorprende, pero he tardado muchos años en comprender que yo no soy escritor de ciencia ficción. Cuando lees una crítica de una obra mía en una página de ciencia ficción,

el 95% de las veces es para ponerla bastante mal, y eso se debe a que me importa más que la trama llegue a todos y crear espíritu de aventura que los aspectos de ciencia ficción de la historia.



Me di cuenta de eso a partir de que me convertí en profesor de secundaria y comprobé cómo las historias que escribía, que se suponía que hice para adultos, a quien más fascinaban era a los jóvenes, y por fin lo entendí: ¿cómo no voy a producir ese efecto, si siento que la buena literatura juvenil tiene temas adultos sobre los que me encanta hablar?

Ahora una pregunta facilita. ¿Alguna obra reciente que te haya cautivado especialmente dentro de los tres géneros de la web (CF, fantasía y terror) con especial hincapié en autores

hispanohablantes?

*Por intermedio de un amigo empecé a leer los libros de **Tramórea** de **Javier Negrete** y suscribo totalmente lo que mi amigo opina: si los hubiera escrito un americano, ahora serían bestseller mundial, no sólo porque están muy bien escritos, sino porque poseen personajes de esos que entrarían rápidamente en el panteón friki de todos los tiempos, como Derguín Gorión, Kratos May o Togul Barok. El concepto de la espada Zemal, el origen del mundo de Tramórea o el poder de las Aceleraciones me parecen muy iconográficos también.*

*En la actualidad estoy leyendo «esa» obra: **La Casa de Hojas**, de **Mark Z. Danielewski**. Lo llaman «literatura ergódica» y realmente es como nada que haya leído antes. Tiene una trama normal (una casa encantada un tanto peculiar) pero usa la propia página para transmitirte sensaciones narrativas así como obligarte a esforzarte de manera parecida a los protagonistas. Por ejemplo, si alguien dispara una escopeta, las palabras están dispersas como si fueran los perdigones. Lo malo es que es una novela a ratos muy densa en texto y muy pretenciosa, pero está claro que su exceso implica al mismo tiempo su fuerza.*

¿Algún nuevo proyecto en mente o qué nos puedas adelantar?

*En breve saco una novela corta de terror con [Saco de Huesos](#) (**La Perversión Fractal**) y un libro de fantasía en otoño con [Ediciones El Transbordador](#) (**Los Guardianes Errantes**). Cada uno será mi primera obra larga publicada en ambos géneros, y espero que eso ayude a que la gente me vea como un autor más versátil.*

*El último manuscrito que he creado, sin embargo, es una novela juvenil llamada **Alba Lira y la Caída del Ocaso**. Me ha llevado casi cuatro años de trabajo y fácilmente se está convirtiendo en la batalla de mi vida, porque todos los lectores cero que lo han leído me dicen que les parece impresionante y el mejor trabajo que he hecho nunca y, encima, lo creé con la idea de que fuera una saga de tres, cuatro libros que sé cómo acabar. En la actualidad estoy peleando con editoriales y agentes y la palabra es «pelear», porque hoy en día el mundo editorial se ha cerrado como ostra en su concha y resulta difícilísimo que ni siquiera acepten que les envíes el manuscrito. Es, además, un libro que por desgracia no puedo sacar en una editorial pequeña, porque su público objetivo es niños y jóvenes adultos, y por tanto el estelle, de salir en small press, resultaría bastante probable.*

Bueno, pues ha sido un auténtico placer que te hayas tomado el tiempo necesario para desarrollar esta entrevista. Las últimas palabras son tuyas.

No tengo nada más que decir, ya bastante rollo he soltado ya. Bueno sí, una cosa: muchas gracias por la entrevista y la oportunidad de sermonearos un rato.