

# Entrevista a Magnus Dagon

Por Samer Hassan

En este número de Sci-Fdi publicamos el primer capítulo de "Los Caídos", el último libro del autor Magnus Dagon, que tiene la particularidad de publicarse en entregas semanales gratuitas (bajo licencia Creative Commons) desde octubre en la revista online "NGC 3660". Acompañamos su publicación con esta entrevista del autor.

---

**Biografía:** Seudónimo de Miguel Ángel López Muñoz. Nacido en Madrid en 1981. En el año 2006 ganó el Premio UPC de novela corta, publicada después bajo el sello de Ediciones B. Ese año fue finalista también del Premio Andrómeda, al año siguiente del Premio Pablo Rido y en el 2009 ganador del IX Certamen de Narrativa Corta Villa de Torrecampo. Entre sus libros están "Los siete secretos del mundo olvidado" (Grupo Ajec, 2010) y actualmente publica una novela con estética comic, online, gratis y por entregas, llamada "Los Caídos" ([www.loscaidoslibro.com](http://www.loscaidoslibro.com)). Es cantante y letrista del grupo musical Balamb Garden, que se puede escuchar en <http://www.myspace.com/balambgardenmusic>.

---

**Pregunta:** ¿Cuánto ha influido tu perfil matemático en que escribas ciencia ficción?

**Respuesta:** *Mucho, no porque hable mucho de matemáticas, que no lo hago, sino porque ese género y esta ciencia se basan en algo tan similar como es la construcción de teorías, hipótesis y conclusiones. En matemáticas así como en ciencia ficción uno plantea escenarios con postulados o normas iniciales y luego se para a pensar dónde irán a parar si los dejamos correr siguiendo las reglas que nosotros mismos hemos creado, tal como hizo Asimov con, por ejemplo, las leyes de la robótica.*

**P:** En tu trayectoria, has pasado por diversos géneros: fantasía, ciencia-ficción, aventuras,

**terror... Si no estuvieras atado por la "demanda del mercado", ¿cuál disfrutas más escribiendo, en cuál te gustaría consagrarte, cuál crees que gusta más de lo que escribes?**

**R:** *Disfruto escribiendo todo, porque para mí no hay barreras entre ellos. Mezclo mucho estos géneros, como creo que debería hacer todo autor. Odio los encasillamientos, y para mí las grandes obras están más allá de eso, desde Tolkien a Neil Gaiman o Asimov se puede ver híbridos de esos géneros que mencionas en toda su producción. Lo malo de eso, por otro lado, es que las editoriales no saben cómo encajarte luego en sus catálogos, al ser muchas de ellas muy específicas.*

*Sobre consagrarme, en ninguna más que en otra; ahí tenemos a Ray Bradbury que era un genio tanto en terror como en ciencia ficción, por ejemplo. Lo que sí desearía es perder un poco el encasillamiento de "autor de ciencia ficción" para que la gente sepa que, por ejemplo, adoro el terror y de hechos los últimos certámenes que he tenido la suerte de ganar son de este género, así como que mi estilo es el mismo (mucho psicología y escenografía, personajes muy definidos) me dedique al género que me dedique.*

**P:** Háblanos de tus influencias: música, juegos de rol, películas, videojuegos... ¿qué impacto han causado en tus obras?

**R:** *Inmenso. La música es una influencia constante en toda mi obra, y aunque para mí la del cine es menor, mucha gente suele insistirme en que mi obra es tremendamente visual y fetichista, con muchos objetos importantes, situaciones que entran por los ojos de la mente y descripciones, aunque muy ambiguas, plagadas de detalles cinematográficos, propios de un guion.*

*La influencia del rol ha sido más puntual, pero por ejemplo en "Los Caídos" es crucial por completo, sobre todo en la caracterización de muchísimos personajes. En cuanto a los videojuegos, es bien sabido*

por los que siguen lo que hago que suponen la piedra angular de absolutamente todo lo que escribo, incluso en mi manera de encarar la estructura de las historias que cuento.

**P: En este número, publicamos el primer capítulo de tu nuevo libro, “Los caídos”, que se publica con una periodicidad semanal en “NGC3660”. Tu libro está fuertemente influenciado por el mundo del cómic... ¿qué similitudes tiene “Los caídos” con una serie de cómics? ¿En qué se diferencia, aparte del formato?**

**R:** La estructura es gemela, con arcos argumentales que introducen nuevos enemigos y situaciones. Aparte, hay capítulos especiales (trimestrales, concretamente), y los números 25 y 50 ofrecerán puntos de inflexión grandes en la historia. Hay también crossovers con mundos y personajes de relatos y libros míos anteriores, y no descarto la posibilidad de hacer spin-offs de los personajes secundarios más punteros o que más me hayan gustado en su momento.

**P: Desde un punto de vista subjetivo, y dejando aparte los resúmenes típicos de la saga, ¿qué componentes te gustan más de “Los Caídos”?**

**R:** Lo primero, los personajes. Poder manejar mi propio mundo, con tantísimos de ellos, explorar sus relaciones, y ¡lo divertido que es diseñar villanos de cómic! También, la estética de la ciudad donde se desarrolla toda la historia, Ernópolis...

**P: “Los Caídos” es mucho más que un libro, ya que tiene la pretensión de convertirse en un universo de creación (gracias a su licencia Creative Commons, que permite a cualquiera copiar y modificar el original), donde distintos autores puedan ampliarlo y retorcerlo... ¿Has pensado en las posibles consecuencias que puede llegar a tener? ¿Temes alguna de ellas?**

**R:** Sinceramente... creo que tenemos entre manos algo más grande de lo que nosotros mismos imaginamos. En realidad “ampliar” el universo no era mi idea cuando con Pily, la editora, planeamos los concursos, solo dar una oportunidad a la gente para que ganara alguna clase de premio y también se animara a seguir la trama. Pero creo que con esto pasa como con muchos proyectos en su fase de gestación: tenemos algo que mola, pero aún no sabemos exactamente qué podemos llegar a hacer con ello.

En cuanto a temer... la merma de calidad no es un problema, no pretendemos ser sobreprotectores como George Lucas con “Star Wars”, pero es obvio que si una historia paralela no me gusta, no la tomaré como “oficial” a la hora de ampliar el universo...

lo que por otro lado no es en absoluto mala cosa. Dos versiones de una misma historia son la base en la que se gesta una mitología, al fin y al cabo.

**P: Otra posibilidad es que el “universo” se quede en un planetucho, y solo dos o tres autores se animen a ampliarlo en condiciones... ¿Cómo pretendes fomentar la participación y la creación de obras en el contexto que has creado?**

**R:** Eso no va a pasar, pues ya solo por los crossovers con relatos anteriores, hay docenas de lugares mencionados de manera vaga o exhaustiva. Aparte, el mundo creado es tan ampliable que me muero de ganas por incrustar en él nuevas historias con otras “colecciones” que no tengan nada que ver con “Los Caídos”, aunque se ubiquen en la misma época.

En cuanto al planetucho... en esta novela, más que planetas, lo que importa es la ciudad, Ernópolis, como se irá viendo. Tanto, que a medida que la colección avance uno podrá reconocer barrios, plazas, edificios y lugares icónicos, y verá cómo la infraestructura urbana cambia de manera muy importante de unas sagas a otras... me gustaría contar más, pero no quiero arruinar futuras sorpresas...

**P: El universo de “Los Caídos” se caracteriza, como toda buena saga de cómics, por la abundancia de personajes... ¿Nos puedes hablar de la profundidad psicológica de estos?**

**R:** Es muy grande, pero no porque lo haya querido así en este caso, sino porque lo es siempre en general. Además, quería añadir ese toque extra que suele ser más raro de encontrar en un cómic. Sin embargo, al ser Los Caídos los protagonistas de la historia, eso me ha impedido a veces profundizar en ciertos secundarios, motivo añadido por el que tengo tanto interés en hacer varios spin-offs de ellos.

**P: Sin embargo, el cómic está de capa caída desde hace bastante tiempo... ¿Nos puedes dar tu opinión al respecto? ¿Puede o tiene que ver con la “espera semanal” (que afectaría a tu libro)? ¿Con el descenso de calidad del cómic comercial? ¿Con el boom de Internet y otros formatos?**

**R:** No creo que el cómic esté de capa caída. El cómic siempre ha vendido poco, eso es innegable. Pero ahora mismo en Internet se lee muchísimo, lo primero de todo, porque a la gente le asusta menos que leer un libraco de cuatrocientas páginas en una pantalla. Y hasta se ha inventado un nuevo género por completo, acuñado como webcomic. Su adaptación a Internet ha sido de hecho mucho más rápida de lo que está siendo la del libro.

En cuanto al descenso de calidad, tampoco creo que sea así. El cómic de las compañías de Marvel o DC, por ejemplo, no ha descendido en calidad; su éxito, y a la vez su problema, es que basan sus productos en el estancamiento, contar siempre la misma historia pero a otra generación. El resto del cómic, más que no comercial, es que está muy mal distribuido, no sólo en España, también en países con gran cultura de cómic como Bélgica.

Para mí, el presente está ahora en el manga (gran influencia en "Los Caídos" también, por otro lado); un formato que está experimentando un boom bárbaro de lectura en Internet, de manera bastante sorprendente, de hecho, pues podría pensarse que le hace la competencia el anime, al ser audiovisual en vez de en papel.

**P: Muchas de tus obras son bastante directas... ¿tienes algunas con "doble lectura"? Y por otro lado, ¿cuántas veces han hecho una lectura errónea de alguna de tus obras? (del estilo de: "esto es una metáfora de tal y cual... en la que el autor quiere expresar bla-bla-bla").**

**R:** ¿Doble lectura? Todas; la mía y la del lector, je, je, je. El lector siempre ve cosas que tú no sabías que estuvieran ahí, y esa es una de las cosas hermosas de la literatura. Sobre lecturas erróneas... no han hecho tal cosa, sino dar explicación a un hecho de una manera que yo no había pensado, por ejemplo desarrollando un acrónimo de una manera distinta a la que yo tenía en mente. Pero si yo no lo escribo, entonces no existe; la opinión del lector tiene tanto peso como la mía, al menos hasta que haga una nueva historia donde dé una versión oficial a determinado punto oscuro.

Otra cosa es que crean saber lo que yo en concreto quería decir, eso pasa a veces, pero que alguien en una crítica pretenda dar dogma de lo que me motivaba me parece, como poco, pretencioso. Pero si dan su interpretación, su opinión personal, siempre será correcta, pues el autor no puede, ni debe, dar indicaciones de lo que se tiene que entender a partir de sus palabras.

**P: La ciencia ficción, en numerosas ocasiones, nos hace de críticos con nuestro "mundo real", con poderosas metáforas visuales de lo que puede llegar a ser el mundo, tanto en sentido negativo como positivo... ¿Cómo ves ese componente crítico en tus obras? ¿Puedes hablar-nos de algunas de tus historias que nos enseñen el lado "distópico" o utópico de nuestro futuro?**

**R:** Para mí toda la ciencia ficción es, más que crítica, reflexiva con nuestro mundo, da igual que se desarrolle en el futuro, presente o pasado. Por norma, al escindirse del mundo real, conecta lo hipotético, lo que podría ser, con lo certero, lo que está siendo o ha sido, y de este contraste nace el conflicto, aquello que nos hace pensar.

En mi caso, mi ciencia ficción no llega a ser "distópica", sino más bien desesperanzadora. Me gusta romper con ese mito de la Golden Age de que el futuro nos llevará a un mundo de luces, para remarcar el hecho de tal mundo podría ya existir y es la naturaleza humana la que impide que exista, no la falta de avances científicos o políticos. Eso puede verse en "Los siete secretos del mundo olvidado", así como en la gran mayoría de mis historias cortas de ciencia ficción que pululan por Internet.

Me gusta mucho la visión del fin de la humanidad, de los lugares abandonados, ruinosos, o incluso de la decadencia de la moral humana, aunque muchas veces lo uso más en un sentido misterioso, poético o místico que crítico. Me regodeo en tales imágenes por su belleza artística más que por el afán de juzgar la sociedad actual. Porque para mí hasta las ruinas de un planeta donde el progreso fracasó tienen mucho de increíble y hermoso bajo tal óptica.

**P: Típica pregunta a escritores reconocidos: ¿nos puedes dar tres consejos para escritores noveles, que estén empezando en el mundillo de la ciencia ficción, y que si a ti te hubieran dado hace 10 años te habrían ayudado mucho?**

**R:** Es muy interesante la coletilla final de la pregunta, aunque yo diría... ¿ayudado a qué? Porque hay dos objetivos distintos entremezclados: escribir y publicar... Imagino que te refieres a escribir, y en ese caso pues diré que no se sea pomposo con la manera de hablar, sino natural, humilde y sencillo; que lo importante no es lo que se cuenta, sino cómo se hace, por lo que hay que huir de pensamientos negativos como que "alguien contó esto ya antes, por lo que no merece la pena que lo cuente yo"; y por último, que para escribir sobre algo, ese algo nos tiene que apasionar. No tiene sentido decirse a uno mismo 'voy a proponerme escribir terror' si no tiene interés real en hacerlo. Para eso es mejor hacer lo que uno sabe hacer, aunque siempre sea lo mismo. Pero claro, eso no quita para intentar abrirse a nuevos gustos, aunque sin la obligación de que nos deba gustar.

Añadiría un consejo más: escribir sobre lo que a uno le obsesiona. En la obsesión está la base del estilo. Lo que nos puede hacer hablar horas y horas es lo

que mejor puede definir nuestra capacidad única a la hora de escribir.

**P: Muchos de nuestros lectores son informáticos... ¿Puedes recomendarles tres obras clave que no pueden perderse, a pesar de no ser muy conocidas?**

**R:** No puedo dar tal recomendación como un dogma, porque cada persona es un mundo. Sólo puedo decir libros que a mí me hayan apasionado en el sentido informático o científico. Quizás podría recomendar "El Juego de Ender" por su maravillosa mezcla de humanismo y ciencia, así como por mostrar esbozos de elementos futuros como los foros de Internet o los "matamarcianos" de primera persona; el relato de Harlan Ellison llamado "No tengo boca y debo gritar"; por mostrar la increíble y alucinante "distopía" fruto de un todopoderoso ordenador llamado Am; y "Fundación" de Isaac Asimov, por la creación de esa impresionante ciencia ficticia mezcla de química, estadística, informática y sociología, llamada psicohistoria.

A nivel personal es cierto, y lo he dicho a menudo, que me fascina el libro de ciencia ficción "Hyperion"; y porque no todo debe ser ciencia ni ordenadores en la vida del informático, les recomendaría mucha lectura de terror, porque sin tener que salir del género fantástico les acercaría a grandísimos autores clásicos como Lord Dunsany, Ambrose Bierce, Algernon Blackwood o Guy de Maupassant.

**P: Internet no fue predicha por la ciencia ficción, pero hoy día juega un papel fundamental tanto como contenido literario como impulsora de la comunidad amateur de escritores. ¿Cómo crees que está cambiando Internet el panorama de la ciencia ficción? ¿Te atreves a hacer alguna predicción de cómo va a ser de aquí a 10 años?**

**R:** Bueno, de hecho comentaba que Scott Card anticipó en gran medida las redes sociales en "El Juego de Ender"... sobre cómo está cambiando el panorama, pues está siendo un balón de oxígeno para este género al producir obras que no deben someterse a la terrible y caprichosa demanda del mercado, capaz de aniquilar estilos literarios al completo en estos tiempos de marketing que corren.

Sobre cómo será de aquí a diez años... no me atrevería, no. A los autores de ciencia ficción muchas veces se nos tilda de proféticos, y otras de que lo que escribimos en nuestros libros es cómo creemos que será el futuro, y eso no es real, ni mucho menos. Contamos historias para que la gente disfrute, piense y

reflexione. Nuestro escenario abarca en gran medida tiempos por llegar, pero no es distinto de los mundos increíbles de la fantasía o las situaciones o monstruos insondables del terror. Es cierto que cada género tiene sus predilecciones y la ciencia ficción piensa mucho en la sociedad, el terror en la psicología humana, etc. Pero los tres en conjunto tienen tanto en común que acuñarlos sobre una misma etiqueta de "literatura de reflexión" me parecería más prudente que dividirlos hasta convertirlos en géneros minúsculos y parcelados.

Lo que sí puedo aventurarme a decir es que si Internet sigue el ritmo de desarrollo actual y nada la frena las consecuencias de ello serán completamente imprevisibles y superarán lo que cualquier analista actual con visos de realismo pretenda aventurar.

**P: ¿Cómo ves el panorama de las revistas de ciencia ficción online, de la que nuestra querida "Sci-Fdi" forma parte? ¿Qué te hizo decantarte por "NGC3660" para publicar semanalmente "Los Caídos"?**

**R:** Son precisamente ese balón de oxígeno del que hablaba, no sólo del género de la ciencia ficción en general, sino de la vertiente del relato corto en particular, tan hermoso y poco apreciado en nuestro país, al venderse tan mal las antologías de relatos, ya sea de uno o varios autores.

Con respecto a "NGC3660", mi decisión se debe a la profunda amistad que me une con su responsable, Pily Barba, así como su solera, experiencia y profesionalidad después de tantos años al pie del cañón. Una relación muy estrecha es esencial para que un proyecto como este vaya a buen puerto. En términos prácticos, además, la periodicidad de su web era ideal para las entregas de este libro.

**Muchas gracias, Magnus, estamos encantados de que hayas colaborado con nosotros para esta entrevista. Te deseamos el mayor éxito con tu última obra y esperamos que en el futuro podamos llegar a publicar relatos de otros autores en el universo de "Los Caídos".**