



Foto: Joaquín Puga

Antonio Martín Morales, autor de 'La caza del nigromante'

## “No respetar las reglas en la literatura fantástica desnaturaliza la esencia del libro”

Con 'La caza del nigromante' (primer título de la pentalogía 'La horda del diablo', que se publicará a principios de marzo), este autor granadino acerca la literatura fantástica a los nuevos cánones de sus más jóvenes lectores: acción trepidante de cómic, capítulos con forma de escenas cinematográficas y el detalle realista de los videojuegos.

› Francis Pachá

Cuando Grupo Everest se enfrentó al texto de *La caza del nigromante*, de Antonio Martín Morales (Granada, 1978), supo que el mundo fantástico sufriría un pequeño vuelco en su concepción. Autor influido por la imagen y la inmediatez, Martín Morales ha sabido insuflar de nuevos aires al género. Con este libro, que será realidad a principios de marzo (el primero de una pentalogía titulada *La horda del diablo*), la literatura fantástica vuelve a su esencia pero con nuevas reglas: las que los lectores demandan. Lo hace de la mano de Remo, un antihéroe por naturaleza, un asesino encargado de dar caza al nigromante Moga a cambio de una buena recompensa. Un pasado recordado

a través de *flashbacks*, una devastadora guerra como onerosa sombra y breves historias al final de cada libro para profundizar en determinados aspectos de la novela completan su trabajo.

**¿Cuáles han sido sus influencias más importantes en lo que a literatura fantástica se refiere?**

Como prácticamente la mayoría de gente de mi generación, estoy influido por Tolkien y, obviamente, su obra es una referencia para mí a la hora de escribir fantasía de época. También hay otras, como la mitología griega, la película de *Conan el Bárbaro* o los videojuegos *Fantasy* como *God of War*, por ejemplo.

**“EL LIBRO PARTE DE UNA CASUALIDAD EXTRAÑA: LOS CINCO ASESINOS MÁS HABILIDOSOS DE VESTIGIA SON CONTRATADOS PARA MATAR AL NIGROMANTE MOGA”.**

**¿De qué forma surgió la idea de ‘La hora da...’ y de ‘La caza del nigromante’?**

Parte de un mundo fantástico que creé cuando era un niño y que hace un tiempo decidí retomar, pero ya con las influencias más actuales. Antes hablaba de la mitología griega y, ciertamente, tiene mayor peso que la división de razas tan típica en los libros de fantasía: en mi obra prescindo totalmente de ella. Para mí es mucho más interesante la mitología, me interesa mucho el elemento de división que supone que cada dios tenga sus propias características y su influencia en el mundo de a pie.

**Explíquenos la sinopsis del libro.**

Bueno, primero quisiera decir que la pentalogía la componen los títulos: *La caza del nigromante*, *La maldición Silach*, *El pacto de las cinco montañas*, *La puerta dorada* y *El oráculo de Estépal*, que se publicarán poco a poco. *La caza...* parte de una casualidad extraña: cuatro de los asesinos más habilidosos de Vestigia, el mundo creado, se encuentran en una aldea remota. Allí es cuando se reconocen y saben que los han llamado para lo mismo: matar al brujo Moga. A partir de aquí se inicia una carrera para eliminar a ese nigromante y cobrar la recompensa.

**Y todo ello, alrededor de un personaje, Remo, en las antípodas del héroe.**

Remo no es un personaje noble, como suelen ser los de las novelas fantásticas: la primera impresión es muy mala, porque puede ser cruel, arisco, no le gusta excesivamente hablar y es un personaje muy duro; luego, poco a poco, se encontrarán los rasgos que lo convertirán en un héroe: una fuerza de voluntad tremenda, una capacidad de sacrificio enorme, saber ver nitidamente qué necesita para conseguir sus objetivos. Esto contrasta con la personalidad de los otros personajes, especialmente de Sala, el elemento femenino del libro, muy habladora, divertida y extravertida. Siempre andan chocando y peleándose. Es una especie de Doctor House en la literatura épica.

**El descubrimiento del verdadero Remo lo consigue a través de un elemento esencialmente cinematográfico, el ‘flashback’.**

Sí, porque abordo la historia no a través de la típica división de inicio, nudo y desenlace, sino

que la trama se descubre poco a poco. Y una forma de hacerlo es dando a conocer la vida de Remo a través de *flashbacks* al pasado para saber por qué actúa así, por qué se convirtió en un cazarrecompensas, su pasado militar... y la historia de amor que alguien le arrebató.

**También es cinematográfica la acción.**

Es muy trepidante, como en el cine o en el cómic, efectivamente. La pentalogía posee un nudo gordiano en esa acción, además de los personajes como nexo de unión: es una guerra que se inicia en el tercer libro, mientras que *La caza del nigromante* y *La maldición Silach* ofrecen las claves de lo que va suceder, los porqués de esa guerra. Así, las dos primeras novelas se puede decir que son autónomas pero, en realidad, explican todo lo que vendrá después, como si fuera un preámbulo de todo.

**Y los combates descritos son verdaderamente de videojuego.**

A mí me apasiona ese concepto del detalle procedente de los videojuegos, en los que vives un combate prácticamente en tiempo real. De ahí que, mientras que los autores habitualmente presentan las batallas de manera muy épica y el cuerpo a cuerpo se reduzca mucho, yo opté por hacer durar el combate lo que se tarda en leerlo, y dar así un cierto realismo a estas luchas, que no es otra cosa que el realismo presente en los videojuegos.

**Por contra, al final de cada libro incluye un anexo independiente con historias que profundizan en el mundo de Vestigia y sus habitantes.**

Efectivamente, en cada relato se habla del pasado de los personajes, de historias mitológicas o leyendas de ese mundo. Es como un regalo al fan que se engancha a este universo, que le ayudará a darle atmósfera. Además, se consigue que el lector haga más suyos a los per-

sonajes y que esté más atento en las próximas entregas a la trama o a la ambientación.

**Otro regalo para los fans será una web sobre los libros de la pentalogía.**

Se trata del sitio oficial de la colección, en el que los lectores podrán contactar conmigo y se les permitirá enviar sus escritos o dibujos sobre cualquiera de los libros, además de poder descargarse novedades, relatos sobre Vestigia...



Foto: Joaquín Puga

**Una verdadera creación de un mundo, donde no se escape nada...**

Eso es porque quiero que todo tenga coherencia, de la primera a la última página. No me gustan las novelas que improvisan para afrontar algún problema que surge repentinamente. Un mundo de fantasía se forma con una serie de reglas que deben ser respetadas. No te las puedes saltar una vez que el mundo ha cobrado vida para el lector, porque luego desnaturalizas la esencia del libro.

**La pentalogía va dirigida a jóvenes de 12 a 20 años. ¿Encontrarán elementos atractivos lectores de tan variada edad?**

Sí. La ventaja está en que cada lector, según su edad, extraerá cosas que le llamarán la atención, ya que las hay para jóvenes de todas estas edades: el que busque algo será capaz de encontrarlo, independientemente de sus años. Además, el vocabulario es asequible para cualquier chaval. ■