

## VISUAL BAKER: EL REGRESO MÁS ESPERADO



En 1871, el escritor inglés Edward Bulwer-Lytton publicó una intrigante novela: **The Coming Race**. En esta obra se describía la existencia de una raza misteriosa residente en un mundo subterráneo, poseedores de un gran poder llamado Vril. Lejos de las reminiscencias esotéricas de esta novela y del Vril (cuya energía principal fue extraída del Sol Negro que alumbra siniestramente las profundidades), Edward Packard publicó a mediados de 1983, dentro de la colección de **Elige tu propia aventura**, el libro **Underground Kingdom** (*El reino subterráneo*). La descripción de su contraportada detalla: “Estás explorando el reino subterráneo, un mundo extraño y fantástico ubicado en el centro de la Tierra. Mientras te encuentras de pie en la caverna más inmensa que has visto en tu vida, te maravilla el deslumbrante espectáculo que allí contemplas”.

Packard ignoraba que, 29 años después, en Chile, dos emprendedores iban a recuperar esta obra y rediseñarla para el nuevo público. Ellos son Rodrigo Haverbeck y Felipe Mingo, de la compañía Visual Baker. El trabajo que realizaron deja boquiabierto a cualquier lector ya que han mantenido el texto original de Packard, rehaciendo todas las ilustraciones, que ahora poseen animación y una intensa música original. Sus creadores hablan por sí mismos.

🦋 **¿Qué significa para ustedes la palabra “aventura”?**

Conocer algo nuevo, ya sea a través de un libro o en la realidad.

🦋 **¿Cuál fue su primer contacto con los libros de Elige tu propia aventura?**

A los 8 o 10 años conocimos esta serie y la verdad es que fue una revelación, ya que cambió la manera en que leíamos al permitirnos tomar decisiones y cambiar el destino de la narrativa.

🦋 **¿Cómo surgió el proyecto de recuperar esta saga de libros y adaptarla a los nuevos formatos de lectura?**

Todo partió de la nostalgia y buenos recuerdos en nuestra infancia leyendo estos libros, por lo que empezamos a buscar si existía alguna versión digital que pudiéramos disfrutar. Después de mucho buscar no encontramos nada de buena calidad ni con la esencia de estas historias, por lo que aquí es donde vimos una oportunidad y decidimos contactar a Edward Packard, quien se mostró muy entusiasmado y decidió licenciarnos algunos de sus libros. Ya teniendo los derechos y aprovechando nuestra experiencia en el área digital y de diseño, formamos un equipo de trabajo y comenzamos a poner en marcha el proyecto.

🦋 **¿Cuánto tiempo demoró el desarrollo de “El Reino Subterráneo” y cuánta gente trabajó en el proyecto?**

Vamos a lanzar la aplicación durante Noviembre, por lo que serían 10 meses de arduo trabajo. Somos un equipo de cuatro personas.

🦋 **¿Qué significa para ustedes Edward Packard?**

Le tenemos un respeto enorme ya que fue el creador de una serie que cambió la forma en que leíamos y que además fue un precedente para los juegos de Rol y los videojuegos de aventura. La verdad es que es un gran honor poder trabajar con alguien que logró crear algo así.

🦋 **Entre todos los libros de la saga, ¿tienen algún favorito?**

*La cueva del tiempo*, *El hiperespacio* y *El reino subterráneo* eran nuestros favoritos. Lamentablemente, *La cueva del tiempo* no podremos llevarlo a formato digital porque no puede ser licenciado.

🦋 **Esta pregunta puede rozar lo filosófico, pero ¿existe dentro de la multitud de finales que presenta cada libro de la saga un final correcto? ¿O son todos válidos?**

No hay finales estrictamente correctos, pero si hay algunos más felices que otros y que pueden considerarse como los correctos. La verdad es que lo entretenido de estos libros es tratar de encontrar todos los finales posibles para sentir que no te estás perdiendo de nada. En nuestro caso, El reino subterráneo tiene más de 50 ilustraciones animadas e interactivas. Por lo tanto, la idea es que el lector busque todos los finales para interactuar con todas las páginas. Para esto creamos un mapa que se arma a medida que avanzas en la historia y que te ayuda a saber qué caminos no has tomado aún.

🦋 **Este tema lo consulté con Packard, en relación a cómo hoy en día se vuelve muy difícil (para un porcentaje mayoritario de padres) generar atracción en los niños hacia la lectura de libros convencionales, los de papel. Para muchos –como en mi caso– los Elige tu propia aventura fueron las primeras obras literarias que tuve a mano cuando pequeño y que funcionaron como elemento introductor en lecturas posteriores. ¿Creen que con el desarrollo de propuestas tan bien preparadas y expuestas como las de ustedes se puede captar nuevamente el interés de los niños hacia la literatura?**

Esa fue una gran motivación para crear Visual Baker. Actualmente, los niños pasan la mayor parte de su tiempo libre jugando videojuegos, lo que es una pena considerando lo bien que hace leer, especialmente de pequeño. Al ser nuestro proyecto una mezcla de juego con libro, creemos que podría ayudar a muchos padres a leer junto a sus hijos ya que tiene una propuesta visual más interesante que un libro convencional. Esto puede servir de plataforma para que los niños se interesen por los libros en general y adopten un hábito de lectura. Hemos recibido muchos comentarios de padres que les encanta el proyecto y que no pueden esperar para leerlo junto a sus hijos. Uno de ellos nos explicó que leía todos los días 30 minutos junto a su hija con problemas de dislexia y que este tipo de proyectos era lo que necesitaba para seguir con su labor de padre. La verdad es que es muy emotivo recibir ese tipo de comentarios y nos llena de orgullo formar parte de un proyecto así.

[www.visualbaker.com](http://www.visualbaker.com)



Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la portada, puede ser reproducida, almacenada, o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, sin permiso previo del editor. Los contenidos vertidos en cada uno de los artículos son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores.  
Inscripción en la Dirección Nacional de Derechos de Autor en trámite. Todos los derechos reservados.

Las imágenes utilizadas son a título ilustrativo y pertenecen a sus respectivos autores.  
Ilustración de portada: Julian Sequeira.

Lafarium Cuartiquis es propiedad de Lafarium Contenidos y editada por UNH EDICIONES

UnH Ediciones  
Director Editorial: Fernando eFe PI  
Editor Asociado: Diego Arandojo  
Catálogo, información y venta online: [www.unhediciones.com.ar](http://www.unhediciones.com.ar)  
Contacto: [info@unhediciones.com.ar](mailto:info@unhediciones.com.ar)

UNH EDICIONES | NOVIEMBRE 2012  
Buenos Aires - Argentina

LAFARIUM CUARTIQUIS PRESENTA

# EDWARD PACKARD MAESTRO DE LA AVENTURA



ENTREVISTA EXCLUSIVA AL GENIAL  
CREADOR DE LA COLECCIÓN  
**ELIGE TU PROPIA AVENTURA**

UNH  
EDICIONES

Hacia fines de los años 80 tomé contacto con una serie de libros que proponían un juego único: convertir al lector en el protagonista de la aventura. Se dejaba la clásica escritura en tercera persona para utilizar la segunda persona: el “tú”. Esta novedosa premisa deshacía el rol convencional del lector (pasivo, lineal) y lo lanzaba hacia nuevos horizontes. Desde una misteriosa caverna que comunica con distintos puntos de la historia, o la adquisición de una supercomputadora capaz de realizar maravillas, o ser secuestrado en la latitud 54/40 por alienígenas que habitan un gigantesco OVNI, hasta el descenso a un reino subterráneo iluminado por el Sol Negro. Lo que teníamos en nuestras manos ya no era un libro; era una llave, un vestido mágico que permitía zambullirnos en un nuevo universo de la literatura. Un mundo vivencial que encendía la imaginación del lector y la potenciaba. Esta serie fue llamada **Elige tu propia aventura** y se convirtió en el símbolo de una época, cuyo eco persiste a través del tiempo, y en el recuerdo de aquellos niños (hoy adultos) que vivieron días y noches de pura literatura.

Entre todos los autores que participaron de la saga de **Elige tu propia aventura** destaca uno, tanto por la calidad de sus historias como también por la originalidad de éstas. Su nombre es Edward Packard y fue quien concibió la idea primigenia de la serie.

Nació en el año 1931, en Huntington, Nueva York. Ya desde niño se sintió atraído por aquellas luces que titilaban todas las noches en el firmamento: *“Nací en una zona donde se apreciaban grandes cielos nocturnos. Al observar las estrellas y los planetas me fui interesando por la astronomía y el espacio exterior”*.

Esta fascinación lo llevó a escribir –a la edad de 12 años– un libro de introducción a la astronomía: *“Era apenas un esbozo de libro, me gustaba (y me gusta) poner las ideas en el papel”*. Sin embargo, este fuerte interés por la ciencia no lo convirtió en científico. En el momento de optar por una carrera universitaria se decidió por aquella que su hermano y su tío habían elegido como profesión: la abogacía. Se graduó de la Princeton University y de la Columbia Law School ejerciendo la profesión durante más de 20 años. Paralelamente, se dedicó a escribir libros infantiles, pero no tuvo éxito en el sentido de captar un editor. Todavía las condiciones no estaban dadas.

## EL LLAMADO DE LA AVENTURA

El joven Edward Packard alternaba sus días entre la abogacía y la escritura de historias infantiles, muchas de ellas surgidas a partir de las historias que les contaba a sus hijas Caroline, Andrea y Wells antes de dormir. En estos relatos sobresalía el elemento de la aventura. Sobre esta palabra, Packard se muestra contundente: *“No te podría dar una definición de ‘aventura’ muy diferente a la que puedes encontrar en el diccionario: empresa de resultado incierto o que presenta riesgos, suceso o lance extraño”*. Respuesta que obliga a preguntar algo que puede sonar tonto, baladí: ¿Por qué el ser humano necesita aventuras? El autor expresa una respuesta concisa: *“Porque las necesitamos para sobrevivir”*.

Fue en 1969 cuando desarrolló la estructura de un libro interactivo que se convertiría en la base de los nuevos *gamebook* (libro-juego; aventuras en formato textual): **Sugarcane Island** (*La isla de la caña de azúcar*).

A través del uso de la segunda persona, el lector se convertía en el verdadero protagonista de la historia. Muy diferente hubiera sido utilizar la clásica tercera persona: *“El uso de la segunda persona, del ‘tú’, se vuelve más atractivo para lector pues asume el rol del personaje de ficción”*.

Pero como le sucedió anteriormente, no pudo comercializar esta obra. El destino le seguía siendo esquivo... Hasta que, andando el tiempo, descubrió una información relevante. *“Me encontraba en Vermont y leí un artículo publicado en una revista llamada ‘Vermont Life’. El informe hablaba de una pequeña editorial que estaba buscando historias innovadoras para niños. Fue así cómo encontré a mi primer editor.”*

La primera edición de **Sugarcane Island** –a la que se le agregó el subtítulo de “*Adventures of you*”– fue publicada por Vermont Crossroads Press en 1976. El libro tenía 40 finales alternativos y se convirtió en el estandarte de un nuevo formato de literatura juvenil.

## TIEMPO DE ELEGIR

Hacia el año 1979, Edward Packard, abogado, amante de la ciencia espacial, tenía entre sus manos un producto novedoso. Atraído por el potencial que tenían estos libros interactivos, el autor fue contactado por la editorial Bantam Books. De esta forma comenzó a desarrollarse la serie bautizada como **Choose your own adventure** (**Elige tu propia aventura**). El objetivo del escritor era *“que estos libros fueran lo más parecido a la vida real, en el sentido de que cada decisión que tomas tiene una consecuencia. En la vida las buenas decisiones conducen, generalmente, a buenos resultados. Yo no quería que ‘Elige tu propia aventura’ fuese algo así como una lotería o algo extremadamente didáctico. En mis libros si tú eliges una opción correcta, inteligente, ésta te llevaba a un final siempre exitoso”*.

La obra que inauguró la colección fue **The cave of time** (*La caverna del tiempo*) publicada en 1979 e ilustrada por el genial Paul Granger (seudónimo de Don Hedin; fallecido en 2012). Como se lee en una de las primeras páginas, la idea en que se basó la historia provino de Andrea Packard, hija del autor.

Aquí se puede encontrar por primera vez la famosa sentencia: *“¡Advertencia! ¡No leas todo el libro seguido, del principio al fin! En sus páginas hallarás muchas y variadas aventuras. A medida que lo vayas leyendo, te verás obligado a elegir. De tu decisión depende que la aventura constituya un éxito o un fracaso. Tú serás el responsable del resultado final”*. Una premisa por demás atrevida para el joven lector, que le demandaba el compromiso de asumir la carga de cada una de las decisiones.

El éxito de **The cave of time** fue inmediato. A este primer título, de género ciencia ficción, le siguieron otros como **The mystery of Chimney Rock** (*El misterio de la casa de piedra*), **Your code name is Jonah** (*Tu nombre en clave es Jonás*) y **Inside UFO 54-40** (*Dentro del OVNI 54-40*), entre algunos de los cincuenta libros que escribió Packard para la colección. Durante el período comprendido entre los años 1979 y 1999, Bantam Books publicó 184 libros de **Elige tu propia Aventura** y 100 títulos adicionales (“*spin-off*”; subproductos del original). Se vendieron cerca de 250 millones de ejemplares y la serie se tradujo a 38 idiomas.

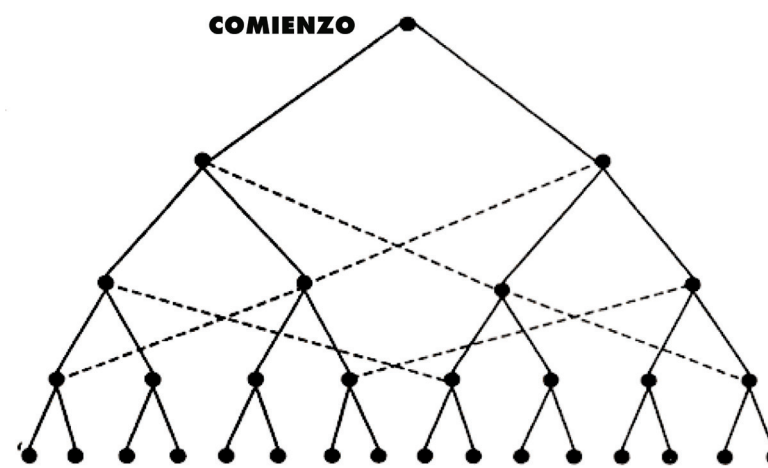


## EL ARTE DE NARRAR DE FORMA MÚLTIPLE

La principal característica de cualquier libro de **Elige tu propia aventura** consistía en ofrecer al lector la posibilidad de elegir diferentes caminos para alcanzar el final exitoso. A veces era por demás complicado conquistar este objetivo; podíamos enfrentar, dependiendo el género de la historia, adversidades humanas o naturales, incluso la muerte. Lo que lleva a plantear la siguiente pregunta: ¿Existía un final correcto o deseado por el autor? Packard recalca: *“La idea era imitar la realidad. Por lo cual la elección más sabia debía, dentro de la lógica que impuse en los libros, llevar a un desenlace positivo. Esto siempre lo tuve en cuenta mientras escribía cada opción y su respectiva consecuencia”*.

Uno de los grandes secretos de **Elige tu propia aventura** era su construcción hipertextual (texto no lineal). Cada libro poseía una estructura interna donde las distintas páginas, de forma precisamente no lineal, alternaban diferentes relatos que obligaban al lector a saltar de páginas en busca de la continuidad narrativa. Un libro que era 20 o 30 libros a su vez. La influencia del trabajo de Packard con el hipertexto literario impactó fuertemente en los primeros videojuegos, muy especialmente en aquellos denominados como “Interactive fiction”, o aventuras conversacionales. Al preguntarle sobre este punto nos responde, con gran humildad: *“Creo que he contribuido un poco”*.

Para mantener coherente y funcional el universo de la multiplicidad de destinos de cada historia, el autor tuvo que desarrollar un sistema: *“En un principio creí que podía mantener todo en mi cabeza. Pero muy pronto me percaté de que era necesario idear un sistema, uno que fuera lo bastante simple. Escribo un ‘árbol de decisiones’ a un costado. Una línea horizontal representa las páginas de apertura. Luego escribo una palabra o frase sobre esa línea. Seguidamente dibujo dos ramas, una arriba de la otra, y describo las opciones que tiene cada una. Sobre la primera línea escribo, por ejemplo, ‘sube a la colina rocosa’ y ‘camina hacia la playa’ sobre la segunda línea. La segunda página la rotulo ‘A’ y la tercera ‘B’. La razón por la que uso letras en lugar de números es que puedes numerar las páginas: A-1, A-2, A-3 y así sucesivamente. Luego si quería expandir la sección podía agregar números sin necesidad de cambiar la numeración general de las páginas. Este sistema me llevó un tiempo desarrollarlo”*.



Estructura tipo utilizada por Packard en sus libros

Más allá de la manera en que procedía a estructurar cada libro de la colección, el cual poseía una historia unitaria y particular, Packard jugó también con la continuidad de algunas locaciones y personajes. Por ejemplo: el personaje de **The cave of time** reapareció en **The Forbidden Castle** (*El castillo prohibido*) y **Return to the cave of time** (*Regreso a la caverna del tiempo*). Estos dos últimos títulos son justamente los favoritos del escritor: *“Al revisar todos los libros que fui escribiendo con el paso de los años me di cuenta de que me gustaban especialmente Return to the Cave of Time y The Forbidden Castle, además de otros como Underground Kingdom o Trough the Black Hole”*.

También había un personaje que aparecía regularmente en los libros del género ciencia ficción: la Dra. Nera Vivaldi. Packard comenta: *“Cada libro de Elige tu propia aventura poseía un tipo de situación y personajes únicos. Pensé que sería divertido tener un personaje que apareciera en distintos libros. ¿Qué mejor para la ciencia ficción que una mujer científica que fuera experta en comunicación interespecial?”*

La primera mención a la Dra. Vivaldi se produce en **The third planet from Altair** (*El tercer planeta de Altair*) editado en 1980. Lo seguirían **Survival at sea** (*Supervivencia en el mar*), **Underground Kingdom** (*El reino subterráneo*), **Hyperspace** (*Híperespacio*), **Supercomputer** (*Súpercomputadora*) y **Space vampire** (*Vampiro espacial*), publicado en 1987 y en el cual se puede contemplar a una Dra. Vivaldi ya bastante avejentada. Interesante detalle del paso del tiempo a lo largo de los libros. La última aparición –más bien un cameo– de esta célebre especialista se produjo en **The perfect planet** (*El planeta perfecto*) editado en 1988.

Fueron 20 años de imaginación, de una creatividad puesta al servicio del lector. La pluma de Packard narró viajes en el tiempo, historias de misterio y suspenso, viajes a las profundidades del océano y de la Tierra, transformaciones en animales (el caso más curioso es el de **You are a shark** –*Eres un tiburón*– de 1985), problemas ecológicos, actividades deportivas, paradigmas matemáticos y astrofísicos, en incluso psicológicos (**Who are you?** –*¿Quién eres?*– de 1994, sobre un personaje que tiene amnesia).

Ante esta abrumadora cantidad de trabajo, Packard reflexiona: *“Pienso un tipo de aventura, una que me guste, que me inspire. Y luego dejo que mi imaginación me lleve hacia ella”*. Esto le permitió no quedar atrapado, anquilosado, en una sola temática. Por lo contrario, se mostró abierto a escribir aventuras tan disímiles entre sí (aventuras de chicos en bicicletas o guerras cibernéticas, para citar algunos ejemplos). Su objetivo fue y es el mismo: entretener al lector.

El éxito de **Elige tu propia aventura** también le permitió desarrollar el concepto de otras series como **Space hawks** (*Halcones del espacio*), **Escape from Tenopia** (*Planea tu fuga de Tenopia*) y **Earth inspectors** (*Inspectores de la Tierra*). Un caso muy peculiar es el de **Choose your own nightmare** (*Elige tu propia pesadilla*), en la cual se introdujo de lleno en el género del terror, con títulos como **Night of the werewolf** (*La noche del hombre-lobo*), **Biting for blood** (*Mordiéndolo por la sangre*), **The haunted baby** (*El bebé embrujado*); historias más sórdidas y cargadas con un clima denso. Una carta de invitación a lo más profundo de las sombras.

## NUEVAS PLATAFORMAS, LA MISMA PASIÓN

En el año 2010, Edward Packard regresó al terreno de las aventuras interactivas con un nuevo formato: U-Ventures. *“Luego de que la editorial original (Bantam Books) dejara de publicar libros con la marca Choose Your Own Adventure, el otro principal escritor de la serie (R.A. Montgomery) registró la marca. Entonces tuve que inventar una nueva, ya que me interesaba volver a editar algunos de mis libros, especialmente para las nuevas plataformas digitales y aplicaciones de teléfonos móviles. Me pareció que U-Ventures podría ser el nombre adecuado para ello”*. De esta forma reeditó los clásicos **Return to the cave of time** (*Regreso a la cueva del tiempo*) y **Through the black hole** (*A través del agujero negro*), con gran repercusión.

También encontró el espacio para escribir un libro didáctico, ya no orientado hacia los infantes, sino hacia el público adulto: **All It Takes – The three keys to making wise decisions and not making stupid ones** (*Todo lo que necesitas – Las tres claves para tomar las decisiones correctas y no las estúpidas*). Packard detalla: *“Pensando en lo que fue mi vida, comencé a preguntarme por qué algunas de mis decisiones fueron tan inteligentes y otras tan estúpidas. Después de esta investigación personal me percaté de que existen tres claves para tomar decisiones correctas y eso es de lo que hablo en mi nuevo libro”*.

Actualmente, Packard prosigue con la narrativa que caracterizó su pluma: *“Me encuentro produciendo un libro ilustrado llamado The Good and Bad Dragon. Al mismo tiempo estoy terminando de escribir una novela corta para adultos, que se publicará en 2013”*.

En un mundo donde la tecnología móvil ha invadido todas las áreas de la cultura, desde el cine, la música, la televisión y por supuesto la literatura, los niños han perdido el interés por los *gamebook*, atraídos por la potencia visual de los videojuegos e Internet. ¿Son estos los culpables de la pérdida de una nueva generación de lectores? Packard aporta su mirada: *“Creo que sí. Me sucede con mis propios nietos. Es por eso que me gustan los videojuegos que requieran leer para poder jugar. Las aplicaciones para teléfonos o dispositivos digitales que desarrollo con mis libros me parecen importantes porque mantienen la misma cantidad de texto que los libros originales en papel”*.

A sus 81 años de vida, Edward Packard, maestro de la aventura, máquina generadora de mundos, continua vigente. Aceptó la evolución tecnológica y saca provecho de ella, pues al fin de cuentas lo que importa es seguir contando historias.

La última pregunta intenta hallar una respuesta a la incógnita de ¿quién es realmente Edward Packard?: *“Me alegra que no pueda definirme en unas pocas líneas. Es imposible. Te puedes dar una idea de quién soy al leer mis libros, especialmente All It Takes y la novela que estoy por terminar y que espero sea publicada pronto”*. 🏰