

libros

novedad

Karim: un mundo de papel y pantalla

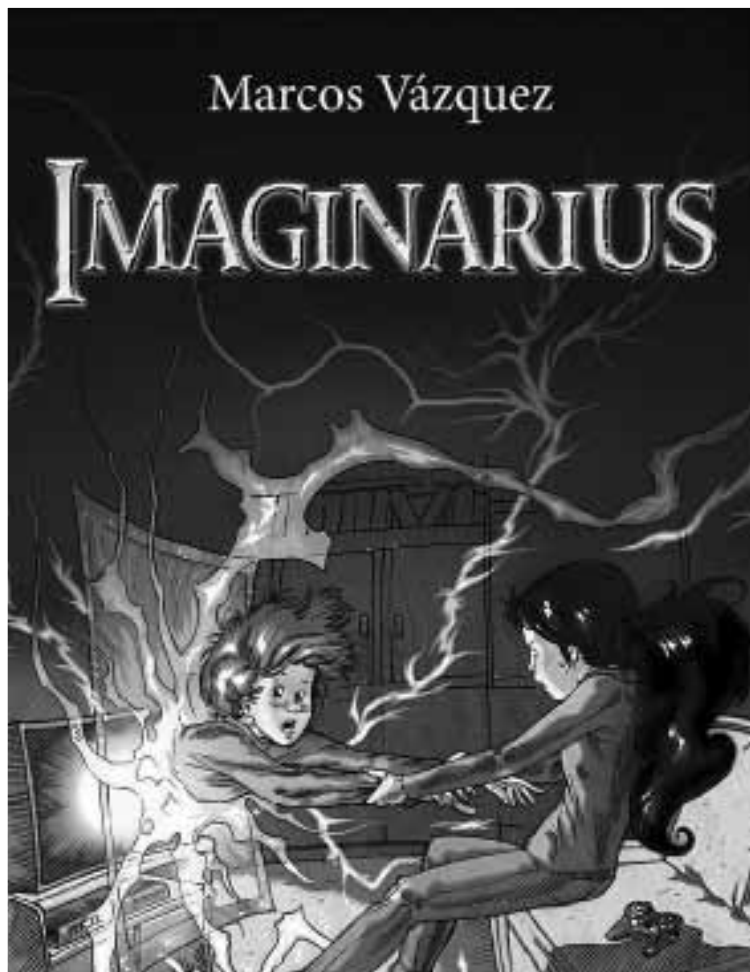
Trilce acaba de publicar *Imaginarius*, de Marcos Vázquez, una novela en la que los lectores pueden seguir la trama a través de un juego para celulares

POR DANIEL VIGLIONE

Maxi es un niño que está concentrado en la última pantalla de *Imaginarius*, su videojuego preferido, hasta que de pronto se desata una fuerte tormenta. Entretanto, Lara regresa a su casa en bicicleta, pero a causa de una explosión en el cielo cae al suelo y se lastima, saliendo a buscar ayuda por ahí. En su camino, Lara se asoma por una ventana y ve a Maxi fascinado por una especie de pantalla que flota delante de él y sin dudar entra a rescatarlo, quedando ambos, en un abrir y cerrar de ojos, atrapados por esa pantalla que los traslada a otro mundo: Karim.

Así es como empieza *Imaginarius*, la primera novela de Marcos Vázquez, quien con este trabajo logra una síntesis original de su pasión por la literatura y la informática, ya que esta historia acerca de un niño, un videojuego y la entrada a un mundo paralelo, ofrece la posibilidad de bajar, a través del sitio www.imaginarius.com.uy, un juego que está armado en función del libro, no compitiendo con éste sino complementándose, ya que únicamente se puede avanzar en el mismo contestando algunas preguntas que solo quien haya leído el texto puede responder.

“La idea de esto es proveer a la literatura de tecnología y a la tecnología de literatura, porque los chicos, sobre todo a partir de los 8 años de edad, que creo que es el pú-



blico ideal para entrar al mundo de *Imaginarius*, solo pueden avanzar en los tres niveles que tiene el juego si leyeron el libro. Es decir, el protagonista del juego, el enano Grobb, tiene que llegar al Castillo Negro sorteando tres obstáculos: dragones, una especie de avispa gigante y un laberinto. Para ello cuenta con piedras, las que a medida que va usando va perdiendo o quedándose con menos, así que tiene que conseguir más. ¿Cómo? Contestando algunas preguntas que solo leyendo el libro Grobb, o en este caso el

niño que esté jugando, sabrá responder”, señaló a *El Observador* Vázquez, quien luego de participar en el taller de escritura de Roy Berocay se embarcó durante tres años a construir esta historia.

“En realidad todo esto surgió porque vengo del palo de la informática, en la que desde hace años vengo desarrollando diferentes programas y aplicaciones para teléfonos móviles. Por eso se me ocurrió la idea de que los chicos pudieran primero descargar el juego en los celulares y más adelante, dentro de tres



el primer e-book

Según comentó a *El Observador* el fundador y director de Editorial Trilce, Pablo Harari, en 2011 el libro de Marcos Vázquez, *Imaginarius*, sería el primer e-book que saldría a la venta en Uruguay.

“La idea es poder decir, el año que viene, que *Imaginarius* es el primer e-book juvenil del país. Pero primero queremos que el libro papel, en su formato tradicional, haga su trayecto normal en las librerías. Segundo, tenemos que hacer una reflexión previa acerca del asunto. Es decir, tenemos que ver cómo los libreros pueden vender el e-book, que hoy solo se puede hacer a través de internet, tenemos que ver cuál va a ser su precio, para que no compita de manera muy fuerte con el papel. En suma, falta tiempo, falta estudiar un poco más el tema pero en Editorial Trilce hacia ahí vamos”, señaló Harari.

meses, en la computadoras, en las que *Imaginarius* estará disponible on line”, agregó el autor, vinculado al trabajo con los chicos por su labor como dramaturgo con el grupo de teatro Los Piratas de la Costa.

Pero más allá de esta novedad, el libro –ilustrado por Renzo Vayra– es en sí una aventura bien interesante, ya que los protagonistas, luego que son transportados a Karim, descubren que fueron convocados por un grupo de jóvenes que necesitan de la ayuda de un humano de la Tierra para combatir a Maléficus,

un villano que tiene sumido al pueblo a un terrible chantaje: a cambio de mantener la paz y no atacarlos, uno de cada cuatro humanos que nace debe ser entregado a él a los 18 años.

Entonces, los pequeños Maxi y Lara deberán juntos enfrentar insectos enormes, arañas mortíferas, laberintos de civilizaciones antiguas, acertijos indescifrables y trampas mortales, destacándose la solidaridad como primera fuerza para combatir el mal.


Yenny
Libros y Música