

Cristina Gómez Cuesta, vicerrectora de Alumnos de la UEMC; Agustín Fonseca y Jose Luis Chacel, autor del prólogo, ayer, en la presentación del libro en la Universidad Europea Miguel de Cervantes. :: R. GÓMEZ

«El pasatiempo clásico tiene un público fiel que no falla»

Agustín Fonseca Creador de juegos

Presentó ayer el libro 'Los enigmas y juegos de ingenio de Miguel de Cervantes'

:: JESÚS BOMBÍN VALLADOLID. De su imaginación

han salido miles de jeroglíficos, crucigramas, sopas de letras y, en los últimos tiempos, 'yincanas' en las que los participantes emplean teléfonos móviles. Agustín Fonseca (Valencia, 1949) es un experto en pasatiempos que ha publicado en revistas, periódicos y ha escrito libros sobre con-cursos. Lleva más de treinta años ideando juegos de enigmas y todo el divertimento que tenga que ver con lo que denomina «juegos inteligentes». Ha publicado 'Los enigmas y juegos de ingenio de Miguel de Cervantes' (Editorial Oberón), que ayer presentó –acompañado por Cristina Gómez Cuesta, vicerrectora de Alumnos de la UEMC; Jose Luis Chacel, autor del prólogo, y Carlos Aganzo, director de El Norte- en el salón de actos de la Universidad Europea Miguel de Cervantes.

«Hace dos años creé el juego "El desafío Da Vinci" y con motivo del IV Centenario de la muerte de Miguel de Cervantes decidi el año pasado recoger toda la información que se había generado sobre el autor de "El Quijote" y desarrollarla en este libro en clave de juego», explica Agustín Fonseca. En esta obra ha intentado combinar el universo cervantino y los juegos de habilidad

mental. «Los libros que escribo no son sesudos, en este caso he buscado mostrar a Cervantes desde los aspectos más llamativos de su vida, de modo que he recopilado medio centenar de cunosidades, como una que me hace mucha gracia: fue apresado en Cadaqués por un pirata que sel lamaba Mami Dalí, justo en el pueblo donde vivió el genial pintoro, subraya.

Comenta que en el libro ha creade invita al jugador a adivinar una pregunta relacionada con aspectos del personaje, a la que acompaña un pasatiempo que tiene que investigar el jugador. «Al final hay unas páginas de soluciones donde se explica todo y se plantea un enigma final -apunta- que obliga a entrar en Internet para buscar la solución, enviarla y chequearla».

El libro que ha sacado al mercado está dirigido a un público mayor
de 13 años. «El concepto de juego
familiar me encanta, sobre todo si
vincula a padres e hijos a través de
retos con una orientación cultural;
en el caso de este libro todo guarde
relación con Cervantes, el Siglo de
Oro, la politica y la forma de vida de
la época». De formación arquitecto,
Agustín Fonseca decidió hace tiem-

«He buscado dar a conocer los aspectos más curiosos de la vida del autor del 'Quijote'» po volcarse de lleno en la creación de juegos de ingenio. «En un momento determinado de mi vida, en 1986, converti mi profesión en simple afición, y el 'hobby' de diseñar juegos de tablero pasó a ser mi dedicación total; he publicado para numerosas e ditoriales, por ejemplo para Espasa convertí en libro para jugar los concursos 'Pasapalabra' y 'Saber y ganar'».

Jeroglíficos y sopa de letras

Su experiencia le lleva a asegurar que los pasatiempos clásicos siguen contando con un público «fiel que no falla, sigue interesado en resolver sopas de letras, jeroglificos y crucigramas; ahora, eso sí, se estila mucho que las respuestas tengan cierta gracia y originalidad».

No sospechaba el creador valenciano que con el tiempo sus pruebas de ingenio y velocidad mental adquiriesen un valor tan importante, afirma con una sonrisa, «como para que haya cogido tanto auge en la actualidad esa idea de entrenar la mente a través del juego. Parece que con las consolas se ha descubierto lo que yo llevaba haciendo hace mucho tiempo, la 'gamificación' que emplean muchas empresas utilizando el juego como herramienta comunicativa para ensayar procesos con técnicas de juegos». Y pone como ejemplo que hace veinte años creó para el extinto Icona el juego 'Todos contra el fuego' a través de un simulador de incendios forestales y las acciones que había que emprender para apagarlos. «Fue una profecía», ironiza