



Es busquen cafeteries solidàries per lluitar contra la desnutrició

L'associació Acció contra la Fam, la Federació Espanyola d'Hostaleria i Mocay Caffè posen en marxa per quart any consecutiu l'Operació Cafè, una iniciativa per aconseguir fons contra la fam que implica la col·laboració d'hostalers de tot l'Estat i dels seus clients. Gràcies a les tres edi-

cions anteriors s'han recaptat 58.000 euros per a la prevenció, diagnòstic i tractament de la desnutrició infantil. Cada cafeteria col·laboradora donarà 0,10 cèntims per cada tassa de cafè solidari que serveixi de l'1 de març al 15 d'abril. L'any passat s'hi van adherir 700 cafeteries.

ESTILS



TROBAR LA SORTIDA
01. Un grup juga a la sala Escapis de Girona. DAVID BORRAT
02, 03 i 04. Detalls de les habitacions de Room In, a Barcelona. ROOM IN

Sales d'escapisme: la proposta d'oci de moda

Sortir d'una habitació sembla fàcil però deixa de ser-ho quan s'han de resoldre trencaclosques i enigmes per obrir-ne les portes

NÚRIA JUANICO
BARCELONA

Un cop travessada la porta d'entrada, no hi ha marxa enrere. El repte, a simple vista, és senzill: sortir d'una habitació qualsevol. Però les portes no funcionen girant-ne el pom, sinó que per obrir-les cal fer anar la ment i treballar en equip. Cada sala d'escapisme té una història al darrere que amaga enigmes, jocs i trencaclosques per posar a prova l'enginy dels jugadors. Les normes són sempre les mateixes: en equips d'entre dues i cinc persones, cal esbrinar com activar la porta de sortida en menys d'una hora des que s'entra a l'habitació. Durant aquests 60 minuts, la realitat canvia i les prioritats de cadascú s'adapten a un entorn desconegut. Endinsar-se a Room In, per exemple, implica ex-

plorar un habitatge de principis del segle passat ubicat al barri de Gràcia de Barcelona. L'objectiu: desxifrar els jeroglífics de la màfia barcelonina amb mecanismes del 1930. Claus, cadenats i endevinalles fan la punyeta als jugadors en una experiència d'agilitat mental i concentració. "És una situació carregada d'adrenalina gràcies als estímuls que es reben constantment", afirma el fundador de la sala, Iñaki Fernández, un dels molts que s'han sumat a la moda de les sales d'escapisme.

L'equip està sol a dins de l'habitació, però la clau del joc és no encallar-se. Per això, cada espai proporciona una petita ajuda en forma de pistes, que apareixen quan resulten necessàries. Fernández explica que aquestes pistes "són bàsiques" perquè l'experiència funcioni, ja que els participants se sotmeten a proves diferents i "les persones no tenen totes les capacitats, sinó que cadascú disposa d'unes habilitats concre-



Seguretat
A les sales hi ha un "botó del pànic" per si hi ha alguna emergència i es vol sortir

tes". Es tracta, sobretot, de "jocs visuals, de lògica i manuals", apunta Fernández, de manera que l'escapisme s'adreça "a persones de qualsevol edat i perfil". Bona part del seu públic està format per grups d'amics, però també reben famílies i empreses que volen fomentar la cohesió entre els seus treballadors.

Dels videojocs a la realitat

Entre les parets de les sales s'hi respira misteri, sobretot si l'atmosfera està ben treballada. Ara bé, l'essència del joc no rau en l'escenari. "L'ambientació és important i ajuda a entrar en la història, però perquè la proposta lúdica funcioni cal que les proves tinguin sentit", assegura el fundador de Room In. Aquesta filosofia també guia els propietaris de la sala Escapis, a Girona, que va més enllà de l'escapisme convencional i incorpora sensors, làsers i compartiments secrets. "A través de mecanismes re-

lativament senzills, aconseguim que el joc avanci sol quan es resol l'enigma", assenyala un dels socis d'Escapis, Jordi Pellat. Aquesta estratègia els permet acostar-se a les vivències dels videojocs d'on, precisament, sorgeixen les sales d'escapisme. Com la majoria de propietaris dels espais, els fundadors d'Escapis eren aficionats als jocs d'Internet que plantegen trencaclosques per escapar-se d'una habitació.

Però entretenir-se amb un videojoc no és el mateix que estar tancat físicament en una habitació, i els responsables d'aquests espais en són conscients. Per això han adaptat les sales a la seguretat dels jugadors, que els obliga a instal·lar diversos aparells. Un d'ells és el "botó del pànic", que garanteix als participants que, en cas d'emergència, el poden prémer i la porta s'obrirà. També disposen de càmeres a cada sala per controlar el joc. A part d'assegurar-se que no hi ha problemes, observar els participants els proporciona una allau de coneixements. "Hem descobert comportaments inesperats i altres formes de pensar, igualment vàlides, per solucionar les proves", afirma Pellat. També admet: "Hem après molt veient jugar la gent". I és que, rere totes aquestes vivències, hi ha una gran quantitat de material sobre la distribució de rols en el treball en equip, la importància de la comunicació entre persones i les diferents reaccions en situacions límit.

L'escapisme va aterrar a Barcelona de la mà de Quim Clavell i el seu soci, l'hongarès Gergely Matra-

Com seria la sabata moderna de la Ventafocs?

Una desena de dissenyadors de renom –Jimmy Choo, Charlotte Olympia, Salvatore Ferragamo o Nicholas Kirkwood– s’han associat per llançar abans de Sant Valentí una col·lecció de sabates inspirades en el famós conte *La Ventafocs*. Els brillants i el vidre han sigut els motius estrella.



Torna el LlumBCN amb una nova edició

Aquest dijous s’acomia una nova edició del LlumBCN, un festival que engloba un conjunt d’instal·lacions lumíniques per diferents places, patis i racons de Ciutat Vella. L’edició d’enguany de LlumBCN coincideix amb la declaració del 2015 com a any Internacional de la Llum per part de les Nacions Unides.



volgyi, que va exportar aquesta nova forma d’oci del seu país natal. Junts van crear les dues sales Parapark, per on han passat prop de 4.000 grups. Dos anys després, l’escapisme s’ha estès per la capital catalana i ja hi ha una desena d’espais que desafien les neurones dels que hi entren. Malgrat que a simple vista sembli una alternativa més per passar l’estona, el secret del joc es basa en una teoria psicològica desenvolupada per Mihály Csikszentmihályi. A grans trets, aquest psicòleg hongarès va determinar que l’ésser humà assolix un estat emocional positiu (anomenat *flow*) quan manté un grau de concentració i d’implicació absoluts en una activitat plaent. En experimentar aquesta sensació, la noció del temps desapareix i tots els esforços mentals es focalitzen en un objectiu concret. “L’escapisme és això: superar una fita en grup”, detalla Clavell. El soci de Parapark explica que per obtenir un estat emocional positiu cal trobar el punt d’equilibri entre dificultats i habilitats, ja que “un repetit molt fàcil provoca avoriment i un de molt difícil genera frustració”.

Els departaments de recursos humans d’algunes empreses han vist en aquestes sales una bona opció per cohesionar els seus treballadors i, en paral·lel, analitzar com es comporten a l’hora de treballar en equip. Així, l’escapisme s’ha convertit en una manera divertida i original de dur a terme *team building*. “En diverses ocasions, hem tingut equips de persones d’una mateixa companyia però que no es coneixen

entre ells”, recorda Clavell, que ha comprovat que el joc “ajuda a trencar el gel i a establir vincles”. Tot i que és “més divertit quan es fa amb amics”, el soci de Parapark assegura que els equips d’un mateix entorn laboral “funcionen millor, perquè són més resolutius i s’organitzen més bé”. Al capdavall, són poques les persones que estan acostumades a treballar colze a colze amb amistats o familiars.

Escapar-se de nou sales

Si el joc surt bé, els participants en surten amb una sensació d’eufòria i ganes de repetir. Així va començar l’Elisa Rodrigo, una valenciana establerta a Barcelona que, amb tres companys més, ha aconseguit escapar-se de nou sales. “És una afició que enganxa, perquè les proves criden l’atenció i superar-les transmet energia positiva”, assegura Rodrigo. Perquè el resultat sigui òptim, l’actitud resulta fonamental. “Cal que l’equip estigui motivat, ja que l’estat d’ànim s’encomana”, apunta Rodrigo, que no considera que sigui una forma d’oci cara (el preu per sessió oscil·la entre els 40 i els 50 euros per a tot el grup). Ara el seu equip té en perspectiva descobrir les sales de Girona, València i Bilbao i no descarta iniciar una ruta per altres països.

Aquest entusiasme compartit per provar noves sales quan se n’ha superat una és fonamental per a la supervivència dels negocis. Una vegada resolt els enigmes d’un espai, aquest esdevé obsolet, de manera que cal recórrer a altres locals. És així com les sales s’intercanvien els

clients i algunes, fins i tot, en recomanen d’altres als jugadors malgrat que no n’obtinguin cap benefici econòmic. “Hi ha una part de competència, però no és ferotge, perquè a tots ens passa el mateix”, apunta Fernández. Com que fer campanyes de publicitat dels espais és complicat, perquè no es poden mostrar les sales ni explicar-ne els secrets, els negocis es nodreixen de l’efecte boca-orella. “Molts grups arriben sense saber exactament què faran, però vénen perquè els hi ha recomanat un amic”, explica el soci de Room In, que considera que “és millor entrar sense saber res i deixar pas a la sorpresa i a la incertesa”.

En general, el recel i la desconfiança dels que veuen amb escepticisme tancar-se a una habitació desapareixen pocs minuts després d’arrencar el joc. “Hem tingut algun jugador que pateix claustrofòbia, però mai ens ha creat problemes, perquè l’experiència t’absorbeix i de seguida t’oblides que estàs tancat”, assegura Pellat. Sentir-se part d’una aventura, encara que sigui fictícia, potencia aquest vessant més lúdic, ja que, segons Pellat, “a tots ens agrada viure una pel·lícula”. També ho afavoreix el fet d’enfrontar-se a situacions difícils de trobar en la vida real. “Hem perdut el costum de resoldre problemes de lògica durant el dia a dia”, explica el soci d’Escapis, que defensa aquest tipus d’oci perquè “és una manera molt sana d’exercitar la ment”.

Al cap i a la fi, ¿a qui no li ve de gust transformar-se en Sherlock Holmes per un dia? ■

Al cinema i la televisió

L’escapisme a la pantalla

‘Cube’ (Canadà, 1997)

DIRIGIDA PER: VINCENZO NATALI • AMB: MAURICE DEAN WINT, NICOLE DE BOER, NICKY GUADAGNI, DAVID HEWLETT

Entre el terror i la ciència-ficció, *Cube* gira al voltant de sis persones que estan empresonades en un laberint d’habitacions cúbiques en les quals s’amaguen trampes mortals. Ben aviat, els protagonistes descobreixen que han de saber fer front a l’angoixa i treballar en equip si volen sortir vius d’aquest espai.



‘L’habitació de Fermat’ (Espanya, 2007)

DIRIGIDA PER: LUIS PIEDRAHITA I RODRIGO SOPEÑA • AMB: LLUÍS HOMAR, ALEJO SAURAS, ELENA BALLESTEROS, SANTI MILLÁN

Saber de números és imprescindible per aconseguir sortir de l’habitació de Fermat. En aquesta sala, un amfitrió misteriós hi tanca quatre matemàtics per resoldre un enigma. Càlculs i endevinalles posen a prova els protagonistes, que han de solucionar ràpidament els jocs: a cada solució errònia l’habitació s’encongeix una mica.



‘Houdini’ (Canadà, 2014)

DIRIGIDA PER: ULI EDEL • AMB: ADRIEN BRODY, KRISTEN CONNOLLY, SZOFI BERKI

A Harry Houdini no hi ha res que se li resisteixi. Manilles, cadenats i tancs d’aigua s’obren com si fossin de goma a les mans d’aquest precursor de l’escapisme i un dels pares de la màgia moderna. Aquesta minisèrie en repassa la vida i recorda els espectaculars trucs que van deixar els americans amb la boca oberta al segle XIX.

