

VIVIR

LA VANGUARDIA

JUEVES, 5 OCTUBRE 2006

SUCESOS

Reaparición de bandas rumanas

Preocupación policial ante la reaparición en Barcelona de las bandas de menores rumanos
PÁGINA 3

VIVIENDA

Pisos que no se construirán

Badalona sorteó en el 2002 891 pisos protegidos que no construirá
PÁGINA 5

MUNICIPAL

CiU sale del gobierno de Salou

CiU abandona el gobierno de Salou a causa del escándalo urbanístico
PÁGINA 6



GENTE

París vive la gran fiesta de la moda

Los mejores diseñadores del mundo desfilan en París. Ayer fue el turno de la firma española Loewe
PÁGINA 13

EL TIEMPO

Mañana más fría y sol

Frío a primera hora con algunas nubes en la costa y en el Pirineo. Sol en el resto
PÁGINA 16

Barcelona es un tablero

TRES ABOGADOS CREAN UN JUEGO DE PISTAS ON LINE QUE CONSISTE EN DAR CON UN LUGAR DE LA CIUDAD

FRANCESC PEIRÓN | BARCELONA

La ciudad es un tablero. Lo escribió y cantó Fernando Márquez *el Zurdo* con *La Mode*, uno de los grupos de culto de aquello que se conoció como la movida. A principios de la década de los ochenta del pasado siglo, para *el Zurdo* era inimaginable, pese a su capacidad de fabulación, que su frase sería, escasamente veinte años después, una realidad al alcance del sillón de casa, siempre que se disponga de un ordenador y conexión al *messenger*. Tres abogados —de los que pleitean o hacen informes y auditorías o transacciones internacionales— ocupan su tiempo libre en organizar juegos de pistas on line en los que el protagonismo principal recae sobre Barcelona y en los que hay que descubrir un lugar en el que termina un relato que ellos pergeñan para cada ocasión.

“Somos una ONG cultural, lo hacemos todo por amor al arte. No se paga por jugar”. Así se explica Oriol Ràfols, el alma máter de esta iniciativa, cuya próxima convocatoria es para este sábado, 7 de octubre, a las 17 horas. La partida está programada hasta las ocho de la noche, aunque en alguna ocasión, dada la dificultad de las incógnitas, se ha concedido prórroga. El antecedente de esta información se encuentra en un *flyer* o pequeño panfleto hallado hace un par de días sobre una moto aparcada en el Eixample. El papelito, que se reproduce en esta misma página, convoca “al primer juego urbano que combina la estrategia, la aventura, el ingenio, las dotes de investigación y el descubrimiento de una Barcelona inédita”. Si se entra en la web reproducida en este documento, cualquiera puede apuntarse a este nuevo desafío, que es una prueba para evaluar el conocimiento que se tiene de la ciudad.

Este Oriol, que ya emprendió una aventura real de características similares en el 2003, hizo amistad con otro Oriol, éste de apellido Villuendas, y con Belén Martín, en unos cursos de práctica jurídica que hubo en el Col·legi d'Advocats de Barcelona el pasado año. No había pasado mucho tiempo cuando se pusieron manos a la obra, con la colaboración de otros amigos, como Silvia, que revisa y valora las narraciones, o Dani, el diseñador de la web. “Nos gusta mucho jugar,



WWW.BCNCONNECTION.COM

EL PRIMER JUEGO URBANO QUE COMBINA LA ESTRATEGIA, LA AVENTURA, EL INGENIO, LAS DOTES DE INVESTIGACIÓN Y EL DESCUBRIMIENTO DE UNA BARCELONA INÉDITA

PRÓXIMA JORNADA: 7 DE OCTUBRE DE 2006

EN LA PISTA. Belén Martín y los 'Orioles' —Ràfols y Villuendas— posan en la plaza Francesc Macià, una pista de un relato

que es una manera de aprender”, indica Ràfols. El 7 de mayo del 2005 arrancaron. Este sábado se celebrará la sexta convocatoria. “Los participantes nos dicen que descubren cosas de la ciudad”.

En el sitio *bcnconnection on line* se indica que todo consiste en adivinar un lugar incógnita de Barcelona (monumento, edificio o local) mediante las pistas que se facilitan al inicio a todos los participantes. Éstos sólo han de apuntarse con suficiente tiempo, antes de las 23 horas del día anterior, a la convocatoria. Si tomar parte en la prueba es grauito, el lucro tampoco parece ser el fin principal que mueve a los concursantes, que han ido a más conforme avanza el número de jorna-

das, que es como denominan a cada sesión. Al mirar la web se descubre que en el apartado *patrocinadores* se lee la leyenda “en construcción”. Es decir, no los hay, aunque esperan tenerlos. “El premio —aclara Ràfols— es simbólico y lo ponemos nosotros. En anteriores ocasiones hemos convocado una entrega de premios en bares como el Zurich. El galardón consistió en 20 euros que pagamos nosotros”.

Este Oriol, que se dedica a la rama del Civil, es el creativo de los relatos, en los que la ficción se mezcla con la realidad de Barcelona. Sostiene que su empresa es diferente de la de juegos de rol

CONTINÚA EN LA PÁGINA 2

LAS PISTAS

JORNADA 1

► La aventura del 7 de mayo del 2005 se centra en Mariano Núñez, de origen cubano. Dejó un misterio en Barcelona tras venir como escolta de la familia del Sha de Persia a la boda de la infanta Cristina.

JORNADA 2

► En el relato del 12 de noviembre, Dolores Campos, de 19 años, busca a su padre, del que sólo sabe que fue un actor norteamericano que vino a Barcelona en 1985 a rodar una película.

JORNADA 3

► El 17 de diciembre, David Andrade, dentista, se ve envuelto en unas pesquisas de terrorismo después de que los Mossos fueran alertados por los servicios secretos de EE.UU.

JORNADA 4

► El del 28 enero del 2006, el relojero francés viene a Barcelona a enterrar “una cápsula del tiempo”, que encierra un pequeño tesoro. Su sobrina quiere hallarla.

JORNADA 5

► En esta ocasión, la que se jugó el 11 de marzo, Óscar Valdecasas, joven tarambana, quiere dar con el lugar donde el millonario Gratacós esconde su testamento.

JORNADA 6

► Se jugará este sábado y el protagonista es el venezolano Edgar Burós, que padece lapsus de memoria tras recibir una paliza. Antes había guardado un invento.

“Precisamos estar más cerca de nuestros clientes”
¿Sabe qué inversión necesitará?

Si sus instalaciones le han quedado pequeñas, llámenos y le ayudaremos a definir espacio, situación y presupuesto de la nueva ubicación. En PROGRUP empresas somos consultores en reubicación tenemos una experiencia contrastada de más de 33 años. Ponemos a su disposición la cartera de oferta de naves industriales mejor cualificadas de Barcelona, Girona y sus áreas de influencia.

Girona 972 208 900 | Costa Brava 972 652 411 | Barcelona 933 633 169

PROGRUP

grup professional immobiliari

PROGRUP EMPRESAS

Sitúe bien su empresa

933 633 169

Av. Diagonal, 465 pral - BARCELONA

BARCELONA ES UN TABLERO. LOS ANTECEDENTES

¡A jugar!

LAS INICIATIVAS EN TORNO A JUEGOS CON LA CIUDAD SE EXTIENDEN

VIENE DE LA PÁGINA 1

que también utilizan la ciudad como escenario de aventuras, mientras que ellos añaden un componente cultural que crea un vínculo con el escenario, en este caso, con Barcelona. "El final de la historia es un lugar que existe, es veraz", destaca.

El proceso, según explica, consiste en fijar en primer lugar el sitio, el punto de llegada, el final. Luego se estudian los elementos culturales que lo envuelven, que son los que le permiten redactar un relato con una serie de pistas, que son veraces. "No podemos convocar una jorna-

El ganador más rápido

■ El perfil del concursante es heterogéneo, comentan los organizadores, de ingenieros –uno informático ganó la primera convocatoria– a médicos o estudiantes. Hay padres e hijos. El ganador más precoz fue Nacho, que logró descifrar el misterio del padre de Dolores Campo en tan sólo una hora y cuarto. "Al final se puede llegar por varias pistas y él dio con una muy buena", explican

da cada mes porque los relatos procuramos que tengan un valor literario", subraya.

Los otros implicados en esta historia, que no descartan profesionalizarla –primero sería dar con patrocinadores que concedieran premios menos simbólicos–, ejercen otros papeles. Uno de ellos es la supervisión y enriquecimiento de los relatos. Pero Belén, dedicada al mercantil –compraventa de empresas, adquisiciones, transacciones internacionales– es la que se encarga de publicitar la iniciativa. El otro Oriol, Vi lluenda, llegó ayer tarde a la convocatoria para hacer la fotografía por culpa del mal endémico de la justicia. Tenía un juicio a la una de la tarde y después de una larga espera se lo aplazaron para hoy. Habían citado mal al presunto estafador. Vi lluenda es el fotógrafo, el que ha de enriquecer la web de las pistas.●



La gincana de la Mercè es el juego de pistas más popular de los que se celebran en Barcelona

ARCHIVO

F. PEIRÓN | BARCELONA

La originalidad de los tres abogados barceloneses reside en que se trata de un juego de pistas reales en un relato que ellos mismos escriben para cada jornada y en el que la faceta cultural está vinculada a Barcelona. Sin embargo, las ciudades han sido un escenario frecuente de otras partidas, aunque de índole muy diferente. La mayoría de éstas, sin embargo, se vinculan más a juegos de rol o a gincanas, como la que cada año se celebra para las fiestas de la Mercè

Oriol Ripoll, una de las voces más autorizada en materia de juegos, valora la idea desarrollada por *benconnection*. "Su gracia –indica– es que la partida tiene una duración determinada y que la solución (da acceso a una clave que permite acceder al relato completo) se comuni-

ca en tiempo real". Una vez iniciado el juego, los organizadores responden las preguntas que formulan los participantes respecto a las pistas, un requerimiento de aclaraciones que empieza a producirse a partir de las dos horas del inicio de la partida, explican sus responsables. "De alguna manera –explica Oriol Ripoll–, se sirven del juego de pistas de toda la vida, pero las nuevas tecnologías les permiten amplificarlo y abrirlo a todo el mundo". De hecho, para jugar no se precisa ser vecino de Barcelona.

El experto Ripoll matiza que juegos de pista los hay de muchos tipos. "Yo mismo he hecho algunos por diferentes motivos...". Y lo dice con razón. Hace un par de años, este hombre que ha hecho del juego su razón de ser y su sustento, organizó una especie de gincana especial, personalizada. Se casaban unos conocidos. Doce amigos, con sus respectivas parejas,

se presentaron a la celebración y al banquete sin haber hecho el preceptivo regalo. El descaro lo compensaron cantándoles canciones personalizadas en la pareja.

Los novios, sin embargo, se encontraron un mensaje secreto escondido en un libro que llevaban en el equipaje de su viaje de luna del miel. Ese mensaje les citaba en el mirador de la estatua de Colón tras el regreso. Allí fueron. Arriba les esperaba Oriol Ripoll, con la pista inicial de un juego que les llevó por diversos parajes de la ciudad. Hasta que al fin dieron con una tienda de música, donde había una parte del regalo de bodas, y a un lugar en el que hallaron un cubo lleno de monedas de un euro. "Era una buena pasta", comenta entre sonrisas el creador de esta broma.

Ripoll ha organizado otros juegos similares, como uno que montó para la Universitat Ramon Llull y que consistía en la búsqueda de pista por la Barcelona medieval a partir de cinco relatos y de las placas de la calle. También ha colaborado en la celebración del 150 aniversario de la cerveza Moritz con una creación en la que se relacionaban pequeñas historias de la ciudad con la historia de la bebida.

También recuerda una iniciativa que se produjo en Londres, donde se jugó de forma real al monopoly. Había dinero real. Las piezas eran taxis. Un jugador cobraba por cada vehículo que caía en una de sus propiedades y pagaba si el suyo iba a los territorios de los otros. Y hay más ejemplos. Ripoll cita el libro *El detective es usted*, en el que se plantea una fiesta con enigmas "al estilo" de lo que proponen los abogados barceloneses. Barcelona también fue el escenario y el eje de un juego de pistas utilizado por una editorial de cómics para presentar una de sus publicaciones. Albert Ginestà, un profesor andorrano, tiene un libro titulado *Proyecto 8* en el que plantea un misterio que se resuelve combinando pistas y documentos que se encuentran en internet. Además, añade Ripoll, hay una web valenciana que propone una visitada guiada por la ciudad.●

Cajeros al alcance de cualquier mano

LA CAIXA ADAPTARÁ CON 140 MILLONES SUS CAJEROS A LOS MINUSVÁLIDOS

ANTÒNIA JUSTÍCIA | BARCELONA

Tarjetas identificables al tacto, teclados reconocibles y al alcance de cualquier mano o la incorporación de elementos auditivos que ayuden a dirigir cualquier operación en un cajero automático. Son algunos de los 70 puntos que todavía se deben solucionar para que cualquier persona con una disminución pueda ser usuario sin trabas de este tipo de tecnología. Las deficiencias las ha puesto sobre la mesa la Fundación Barcelona Digital a través de un estudio que ha asumido íntegramente La Caixa. La entidad bancaria, que con 7.200 cajeros es la más importante de España y la segunda de Europa, se ha comprometido a invertir 140 millones de euros en los próximos cuatro años para hacer que sus cajeros sean accesibles a todo el mundo.

El abanico de servicios que actualmente ofrecen determinados cajeros y que va más allá de sacar o depositar dinero –venta de entradas para espectáculos, conciertos, cines; transferencias o cargas de teléfonos móviles– los han convertido en un elemento de gran utilidad en el día a día de las personas. "Pero hay un colectivo importante que por una u otra minusvalía se les hace muy difícil acceder a ellos", reconocía ayer el presidente de la fundación, Vicenç Gasulla. A nivel estatal son cinco millones las personas que sufren alguna minusvalía. "Pero no son sólo ellos. También deberíamos incluir a los mayores de 70 años



Un prototipo de cajero ya adaptado se encuentra en la sede principal de La Caixa

LA CAIXA

que comienzan a tener problemas de movilidad o visión", proseguía Gasulla, que son dos de las tipologías que más barreras tienen que superar a la hora de acceder a los cajeros. Sólo en Barcelona, se calcula que un 16% de la población supera esta franja de edad.

Los 70 puntos mejorables que plantea el estudio hacen referencia no sólo a la accesibili-

dad de las oficinas (rampas de entrada y salida, puertas correderas o identificación fácil de los cajeros), sino también a aspectos de los cajeros en sí. Por ejemplo, determina la altura idónea para que cualquier persona, inclusive las que van en sillas de ruedas, puedan llegar al teclado y las ranuras con las mismas garantías de privacidad que cualquier otra; estable-

cer mecanismos audibles y visibles que alerten en el caso de olvido de la tarjeta o el dinero; identificar con muescas en los laterales tanto las tarjetas de crédito como las libretas; estandarizar los teclados con números y colores (además de braille para los ciegos) de manera que la identificación sea instantánea; apoyar cualquier tipo de gestión con un sistema audible de instrucciones para los invidentes... Criterios de mejora que quieren convertir en norma para todos.

Aunque La Caixa ya ha ido adaptando con los años muchos de sus cajeros para garantizar la accesibilidad de las personas con disminuciones –cumplirían el 50% de las recomendaciones del estudio, según afirmó ayer el director de e-La Caixa, Benjamí Puigdevall–, ahora ha ampliado su compromiso con el objetivo de cumplirlos al 100% antes del 2010. El 15% de los 140 millones que invertirá la entidad financiera, unos 21 millones, servirá para adaptar las oficinas y cajeros ya existentes que todavía no son plenamente accesibles, mientras que el resto del importe corresponderá a la inversión en nuevas instalaciones que ya cumplirán con todos los requisitos recomendados. Tal como indicó ayer Puigdevall, el objetivo es que en todas las oficinas haya al menos un cajero totalmente adaptado. De hecho, la entidad ya está trabajando en próximas adaptaciones. La más inmediata es la incorporación en diciembre de una muesca en todas sus tarjetas, siguiendo el modelo de la existente en las tarjetas de transporte público de Barcelona, para facilitar su uso a las personas con deficiencias visuales. También generalizará, en el 2007, la implantación de cajeros con una guía de voz elaborada en colaboración con la ONCE, una iniciativa que se inició en el año 2002.●