



SÒNIA OLIVERAS I ARTAU

Escape al futuro de los archivos históricos

Escape to the future
of the historical archives

Sònia Oliveras i Artau
soliveras@ajgirona.org
Servei de Gestió Documental, Arxius i Publicacions.
Ajuntament de Girona

*Citación: Oliveras i Artau, Sònia (2018). "Escape al futuro de los archivos históricos".
Tàbula, n. 21, pp. 197-216*

Recibido: 25-09-2018. Aceptado: 5-12-2018

Resumen analítico / Analytic summary

Actualmente, una actividad de ocio que está en continuo auge entre la población son las salas de escape o escape room directamente del inglés. ¿Por qué no adoptar este tipo de actividades como herramienta para difundir nuestras instituciones, fondos y documentos? O lo que es lo mismo: divulgar nuestro patrimonio gamificando. Con este artículo se pretende mostrar las distintas opciones que existen, cuales son relevantes para optimizar la difusión del material custodiado en nuestras instituciones y el caso práctico llevado a cabo en el Archivo Municipal de Girona.

SALA DE ESCAPE | ESCAPE ROOM | ROOM ESCAPE | GAMIFICACIÓN | ENIGMA | NUEVOS USUARIOS | DIFUSIÓN | TEATRALIZACIÓN

There is an activity that is, nowadays, growing immensely through population spare time activities: it is called Escape Room. So, why not employing such activities as tools for promoting our institutions, funds or documents? In other words, spreading our heritage through gamification. The aim of this article is showing the different options that exist, just like the relevant ones that can be used for optimizing the dissemination of the materials kept in our institutions and the escape room designed by the Municipal Archive of Girona.

ESCAPE ROOM | ROOM ESCAPE | GAMIFICATION | PUZZLES | NEW USERS | DISSEMINATION | THEATRICAL PRESENTATIONS

Una sala de escape es un juego dirigido a un grupo de personas que consiste en descifrar un conjunto de enigmas para poder salir de una habitación dentro de un tiempo máximo definido. Con esta definición genérica hay múltiples variantes. La habitación puede ser una, dos, tres o más, o no tener que escapar realmente sino acometer unos objetivos. Normalmente se juega en equipos de 2 a 6 personas, pero también hay versiones para jugarlas una sola persona o en grupos mayores de 20, 30 o 500 personas. El tiempo máximo de juego suele ser de 60 minutos, pero puede ir de 25 a 30 minutos en juegos de 2 personas hasta 60, 70, 80 o 90 minutos de juego ininterrumpido en el que se puede ir viendo avanzar el tiempo o simplemente se dan marcas de tiempo en momentos concretos. La mecánica de la resolución de los enigmas y acertijos se adapta a cada modalidad para hacerlo manejable y posible.

Las historias en las que discurren las salas de escape son dispares, pero siempre hay un contexto inicial, unas acciones pasadas que han provocado una situación a solucionar y un objetivo que puede ser simplemente escapar del lugar encerrado, conseguir algunos objetos o realizar acciones singulares. Concretamente, las categorías de las salas de escape van desde la ciencia ficción, la investigación o el arte, pasando por la magia, la conquista de tesoros piratas, escapar de una prisión, realizar un robo a un banco, encontrarse con un secuestro o sobrevivir en un área de zombis entre otras categorías. También, hay otro conjunto de géneros que van tomando más adeptos, que son los de tensión, miedo y terror, así como por grado de dureza de la experiencia.

La primera sala en España vino de la mano de una franquicia húngara en Barcelona en setiembre de 2012. Poco a poco se ha ido desplegando la apertura de locales por todo el estado. A día de hoy (agosto de 2018) en España hay identificadas en Escape Radar, portal de salas de escape españolas (www.escaperadar.com),

unas 1.400 salas de juego llevadas por unas 730 empresas. La concentración de salas la encabezan Barcelona, Madrid, Valencia y Sevilla. Sin embargo, la proporción es un tanto peculiar: casi una tercera parte de todas estas salas se encuentra en la provincia de Barcelona.

¿Qué papel tiene una sala de escape en un archivo? ¿Gamificamos?

Y bien, ¿cómo puede encajar un archivo con esta nueva tendencia de ocio practicado por un público juvenil y de mediana edad? La respuesta es clara, se ofrece una nueva actividad a la ciudadanía y se consigue a nuevo público que puede verse atraído para jugar en las salas de escape en su tiempo libre.

Pero esto no es todo, no sólo conseguiremos que se acerquen nuevos usuarios, sino que esta actividad sirve para mostrar y difundir parte de los fondos custodiados al detalle que más convenga. Hemos visto que hay muchas temáticas de esta actividad, las cuales se pueden aprovechar para desarrollar actividades a medida de cada centro. El tipo de actividad en cada caso dependerá de los recursos.

La gamificación es “el uso de elementos de diseño de juegos que se desarrollan en lugares que no están hechos para jugar” (Deterding et al, 2011). En este caso la propuesta es introducir juegos en nuestras salas de consulta u otras salas de nuestra organización con el claro objetivo de mostrar los documentos que se custodian.

En los Archivos Nacionales de los Estados Unidos de América, el equipo de educación realiza desde 2016 seminarios sobre salas de escape y enigmas para los profesionales del sector archivístico y con mucho éxito (Lawrence, 2018).

Los archivos son un *partner* perfecto para hacer un juego de enigmas e ingenio muy interesante. Es el lugar donde puede haber mucha documentación e información para resolver un caso, a veces, incluso, se encuentra en un edificio singular con un especial encanto y a la vez con misterio asociado. El personal que trabaja tiene los recursos para poder explotar la documentación y las distintas temáticas que se pueden abordar.

Cuestiones prácticas para crear un juego de escape

Si la idea seduce lo suficiente como para lanzarse a preparar una actividad de este tipo hay que tener en cuenta diversos elementos y posibilidades. A continuación se presentan uno a uno y como se entrelazan.

Según las características y recursos de cada institución puede haber más de una opción en algún caso o nos podemos ir focalizando en un tipo concreto.

Qué se quiere ofrecer y qué recursos usar

Primeramente hay que plantearse el objetivo de crear la actividad; para la celebración de un día puntual o unos días concretos, para incorporarla en una agenda de actividades de la ciudad o para ofrecer la actividad como recurso educativo a colectivos concretos, escuelas, institutos, etc. Hay que tener en cuenta los recursos humanos y cuestiones logísticas necesarias para poder repetir esta actividad. En ocasiones se puede conseguir personal para un día concreto, pero no si la actividad se repite. Aún así, se recomienda, siempre que sea posible, que la actividad o recurso se pueda desarrollar en más de una ocasión para amortizar el coste y el esfuerzo de diseño y creación.

Paralelamente a la decisión de cuando se quiere desarrollar la actividad, hace falta plantearse el formato global que se quiere ofrecer tal y como cuenta Agnès Fort, responsable de programación cultural en el Museu Agbar de les Aigües. A grandes rasgos son los siguientes tipos de actividades:

- Juego de pistas. Es el recurso más clásico. Podría desarrollarse fácilmente por el exterior si se quisiera y no haría falta usar demasiados contenedores cerrados con llave o candado. La mecánica de la actividad se basaría en la recolección de información para un objetivo final.
- Sala de escape. Es el estilo más puro y parecido a las salas de escape que se ofrecen hoy en día. Necesitaremos de una o varias habitaciones, con distintos contenedores con candados de llave o combinación. El fin será escapar o no del espacio delimitado de juego.
- Juego de escape portátil. Es un juego con la filosofía de una sala de escape, es decir, con contenedores cerrados con candados, jugable fácilmente en cualquier espacio y transportable. Existe la variante conocida con el nombre de *escape hall*, que consiste en múltiples juegos clonados. La información necesaria para ir avanzando en el juego se encuentra entre el propio material que van descubriendo los jugadores y repartida por la sala de juego. En las actividades con múltiples equipos de jugadores puede haber las modalidades cooperativa y competitiva, muy interesantes en ámbitos como el de *team building*. Algunos ejemplos que se pueden encontrar a la venta actualmente son los juegos “Exit” de la casa de juegos Devir, o Unlock! de la empresa Asmodee.
- *Escape experience*. Es la variante más compleja, versátil y con más posibilidades. Aquí se introduce la teatralización y durante el juego hay que realizar acciones que van más allá de la resolución de enigmas para abrir candados. Los jugadores entran en un *role playing* entre ellos mismos, con los actores (Action House, Madrid) o con otros equipos que están jugando a la vez (Dino Rising, Bilbao). Algunas actividades de este tipo son juegos de rol o cluedo en vivo avanzados.

Historia, relato y contenido

La actividad tendrá un contexto. Dependiendo del objetivo de la actividad podemos potenciar diferentes aspectos de la institución, por ejemplo:

- Documentos relevantes de por sí o de hechos relevantes para conmemorar una fecha o un hecho.
- Documentos de hechos relevantes adaptados a una historia fantástica para acercar aún más la información al ciudadano (por ejemplo: escape room “¡En el archivo: todos bandoleros!” del Arxiu Comarcal del Vallès Occidental – Arxiu Històric de Terrassa).
- Difusión general del tipo de material que custodia la institución (por ejemplo: “Descubre los secretos del Archivo Municipal” del Arxiu Municipal de Girona).
- Difusión de un fondo concreto que custodia la institución. Tematizado por tipos de fondo, puede dar a lugar a una serie de recursos con una misma pauta.

Es necesario comentar (Fort, 2018) que no es fácil encontrar una temática atrayente para el público y acorde con el contexto de la institución o el material a difundir. Los contextos y finalidades de las salas de escape normalmente suelen ser trágicas, oscuras, negativas, relacionado con una desgracia, una muerte, una detonación que debemos evitar, etc. La selección del tema es importante.

Público objetivo

Las salas de escape están pensadas para público adulto. Aunque usemos palabras como “jugar”, “juego”, “partida”, el objetivo es crear una actividad para gente adulta. Aun así, la idea es totalmente adaptable a público infantil, de hecho, cada día salen más salas de escape con temática infantil y para este tipo de público. En algunos casos son adaptaciones de salas ya existentes, o en otros casos el diseño está directamente hecho para los más pequeños.

Independientemente del tipo de público, cuando se piensa en el diseño de los juegos, a excepción de los dedicados a la evaluación en educación, hay que partir de que la persona jugadora no tiene ningún conocimiento explícito. Por ejemplo, al usar cifras romanas será necesario que en algún punto aparezca una explicación, lo más sintética posible de cómo funciona el sistema numérico romano. Incluso si se quiere jugar con el abecedario también puede aparecer en algún momento, como apoyo visual.

Número de participantes

Una sala de escape convencional suele estar diseñada para absorber de 2 a 5 o 6 jugadores, en una hora. El número óptimo suele ser 4 jugadores por la cantidad

de enigmas, acertijos y espacio. En el caso que se quiera variar permitiendo que haya más personas participando a la vez deberemos añadir enigmas y/o maximizarlos para que más jugadores puedan observar y disfrutar activamente del juego.

Si hay unos objetivos muy claros de cantidad de público que se quiere captar, además de hacer una muy buena acción de difusión de la actividad para conseguirlos, esto nos condiciona mucho al tipo de actividad que tenemos que plantear.

Si esta cantidad es alta, se deberá plantearse repetir la actividad más de un día, clonar el juego o hacerlo directamente para muchos jugadores a la vez.

También es importante de cara al número de personas que controlan el juego o *game masters*. La figura del *game master* es quien conoce el juego con todos sus enigmas y soluciones y va siguiendo el avance del juego en cada partida con los jugadores. Este puede intervenir a petición de los jugadores o por voluntad propia para encarar la partida o hacer alguna observación.

¿Pero qué quiere decir un número alto de participantes? Vamos a ver unas horquillas de ejemplos, teniendo en cuenta una jornada de 8 horas:

- Hasta 20 personas al día, 4 sesiones espaciadas cada 2 horas. Con esta cantidad de personas podemos usar cualquier tipo de juego de los descritos anteriormente.
- Hasta 50 personas al día, habrá que empezar a duplicar el juego para tener partidas en paralelo y absorber más jugadores, o permitir más jugadores a la vez. Aquí las opciones que tenemos son los juegos de pistas, la clonación de juegos, los portátiles o los *escape halls*. El número de clonaciones aceptables será el que el espacio y personal se disponga para repartir las zonas de juego. Por esta razón los *escape halls* son efectivos, porque teniendo el juego en la mesa también cuenta con toda la sala del juego y se ahorra espacio compartiéndola con los diferentes grupos, es más dinámico que un juego de mesa y se comporta igual que este de forma replicada. La persona que controla el juego, el *game master*, en estos casos es compartido por todos los grupos de la sala y pueden ejercer esta figura 2 o 3 personas si es necesario, no una para cada grupo.
- Más de 100 personas al día, con este número de jugadores debemos optar por un juego de pistas o una logística en el juego que permita muchos jugadores a la vez y una entrada constante en el juego, teniendo *game masters* en todos y cada uno de los puntos de juego para regular el tiempo destinado de juego, orientar a los jugadores y volver a preparar el juego para el siguiente grupo (*resetear* el juego).

Tiempo dedicado a la actividad

Este punto va totalmente de la mano del anterior. Para terminar de ajustar horarios y número de personas debemos jugar con la duración de la partida. La duración

normal de las salas de escape es de 1 hora. Aún así, también están apareciendo salas de duraciones superiores a los 60 minutos, 70, 75, 80 o incluso 90. Esto es así normalmente por dos razones, la primera es que al diseñar el juego y al probarlo se comprueba que es largo y los 60 minutos no son suficientes para terminarlo. El segundo motivo es que los jugadores experimentados y habituados a jugar, 60 minutos se quedan cortos y les gusta jugar más. A la vez, también hay salas de menor tiempo, sobretodo en salas pensadas para 2 personas o juegos portátiles.

Uso del espacio

Aunque lo habitual es usar una sala, con la posibilidad de usar varias habitaciones, también podemos usar desde sólo una mesa o incluso todo un municipio.

En un escape room la ambientación juega un papel importante sobre todo cuando el contexto en que se desarrolla la historia es anacrónica o especial. De esta forma un escape room basado en época medieval tendrá una ambientación de la época, tanto, la entrada a la sala, las salas, incluso puede haber disfraces para los jugadores.

Cuanto más se magnifica el terreno de juego mayores deben ser los esfuerzos para conseguir una buena ambientación. Si la ambientación no es un punto que nos preocupe, el terreno de juego se expande a todo lo que queramos hacer jugar.

Uno de los elementos comunes a los juegos de escape que hasta ahora hemos obviado, es el monitoreo del juego a través de cámaras. A través de ellas el *game master* puede ver los avances de las personas que están jugando y les puede orientar en caso necesario. La propuesta que se hace para solventar este punto sin tener que instalar cámaras es poner esta figura dentro del juego. ¿La integración de esta figura? La dejamos a la imaginación de cada uno, pero puede ser teatralizado y realizar su papel dentro del contexto. Por ejemplo, el escape room de El museu dels Sants en Olot.

Tipos de escape room, de menos a más espacio necesario:

- Juego de mesa. En este caso el espacio usado es mínimo, sólo se necesita una sala con una mesa y sillas, aunque las sillas pueden ser prescindibles. Este tipo de recursos portátiles nos permitirán ser independientes de las instalaciones y poder repetir tantas veces como se quiera la actividad sin necesidad de instalación de elementos del juego y poderlos usar en otros espacios diferentes a nuestra institución de forma fácil, por ejemplo, en centros docentes.
- Habitación. Aquí habrá un juego montado en un espacio fijo y ocupando una o varias salas.
- Instalaciones. A diferencia del anterior, en este caso hablamos de usar diversas salas donde discurre la actividad y hay que controlar el flujo de los

jugadores dentro de la institución. Por ejemplo: Room Escape en los antiguos juzgados que organizó el Ayuntamiento de Berga.

- *Street escape*. En este caso ya estamos hablando de usar el territorio como terreno de juego, y el monitoreo de la partida deja de tener sentido debido a las magnitudes de ubicaciones y personas en paralelo jugando. En este caso podríamos indicar que se trata de un juego de pistas con teatralización integrada en algunos puntos o puntos de soporte fijos. En esta modalidad o se pueden ir distribuyendo puntos de control, con contenedores con candados para poder seguir la actividad o basarlo en la recogida de información para validarla al final de forma más o menos rigurosa. Por ejemplo: Escape Bull, iniciativa privada de revivir un encierro de San Fermín desde el teléfono móvil en Pamplona.

Pruebas, enigmas

El núcleo duro de la actividad son los enigmas de las pruebas a superar. Seguidamente veremos algunas de las técnicas básicas, pero una vez más desde este artículo se hace énfasis en usar pruebas relacionadas y inspiradas en la documentación que custodian nuestras organizaciones. Con un conocimiento básico del tipo de material y un poco de sentido crítico para identificar curiosidades de distintos elementos podemos obtener fantásticos resultados. Las técnicas básicas a usar pueden ser:

- Esconder objetos. Aunque no se debe abusar demasiado de este recurso puede servir puntualmente para algún objeto y sobre todo para empezar el juego. También podemos jugar con el tamaño de los objetos y ponerlos muy a la vista, a veces cuando más grande es un objeto o texto menos perceptible es. Según el tipo de sala, si en ella hay mobiliario y materiales de uso diario podemos marcar zonas de acceso restringido con cintas o pegatinas de colores o iconos para facilitar la búsqueda.
- Juegos de luz. La luz es una gran aliada, así como la falta de ella. Con el uso de rotuladores y luces UV se pueden esconder números, letras, palabras o frases enteras a la simple vista. La sombra puede ser un buen recurso o el uso de láseres, desde marcar distintos puntos hasta mallar un volumen determinado para forzar el contorsionismo de los jugadores.
- Codificación con códigos secretos a descifrar, adivinar acertijos, operaciones matemáticas mágicas, armar un puzle para obtener una imagen y si somos atrevidos y la temática lo solicita incluso reducir la movilidad de los jugadores.
- Pruebas sensoriales. ¡Podemos ampliar el juego a todos los sentidos! Normalmente jugaremos con el sentido de la vista, elementos visuales que hay

que relacionar con otros y deducir la respuesta. ¡El resto de sentidos también están disponibles! Vamos a verlos:

- El tacto, si contamos con la ausencia de visión forzaremos este sentido, por ejemplo en un agujero que sólo cabe un brazo, una mano o un dedo.
- El oído, desde sonidos básicos del día a día, a notas musicales, melodías o trozos de audio de algún fondo que se custodie. Podemos obtener alguna prueba sonora.
- El olfato, aquí ya arriesgamos un poco y quizá pedimos un poco más al jugador, pero con esencias básicas podemos generar unos concursos y disputas interesantes de adivinar olores entre los jugadores.
- ¡El gusto! Si queremos completar la ruta de los sentidos este es el más atractivo, aunque también en el que más atentos deberemos estar para controlar la higiene y sobretodo ser coherentes a la hora de usar este recurso. Dejamos a la imaginación de cada uno investigar distintas formas de explotarlo. Siempre teniendo en cuenta las posibles alergias e intolerancias.

Estos tipos de pruebas siempre tendrán mucho más valor y serán más atractivas si somos capaces de integrarlas y relacionarlas con la documentación que se esté custodiando en la organización.

De hecho, suele pasar que al ir centrando el tema de la actividad y los puntos importantes que queremos tratar las pruebas se pueden ir acoplando y tematizando adecuadamente.

Materiales a usar

Está claro que debemos contar con diversos tipos de contenedores y candados para que la actividad tenga más componente de sala de escape que un mero juego de pistas tradicional. Por otro lado, también tendremos que pensar en cómo implementamos materialmente las pistas y pruebas del juego. No solamente nos valdremos de simples escritos, sino que también usaremos objetos para asignar números, palabras, colores, etc.

Hay muchos tipos de contenedores y candados que pueden proponer algún tipo de prueba por sí solos. En algún caso directamente el contenedor lleva integrado el propio sistema de cierre ya sea de forma tradicional con una llave o combinación o conjunto de acciones a realizar sobre él. De esta forma, el contenedor en sí, ya es una buena prueba. Sobre la posibilidad de contenedores tenemos una amplia gama de ellos, podemos usar desde cofres, baúles, cajas, maletas, cajones, armarios, puertas, etc. Unas buenas aliadas por versatilidad y tamaño, además de generar un buen atrezzo, son las cadenas.

En cuanto a candados también hay muchos tipos de números, de letras, con letras y números, de colores, etc. Una característica importante es poder

cambiar el número o palabra inicial. En la mayoría se puede cambiar, pero algunos concretos no. Otra característica de los de letras es fijarse con qué caracteres viene, pues quizá no se podrá usar la palabra que tan bien encajaría con el tema que queremos tratar. Tenemos candados especializados para poder cerrar botellas, algunos con apariencia de antiguos, algunos que el orden de la introducción de números no es relevante, otros de magnéticos, de direcciones, ¡hay todo un mundo!

Para poder hablar de gamificación la experiencia tiene que contar con el uso de parte de los documentos custodiados en la institución o en la metodología usada o en ella en sí. Como el uso de la propia documentación no será posible en la mayoría de las veces, se propone usar copias de la documentación directamente o réplicas de objetos relacionados con el fondo a tratar, por ejemplo, tomos de documentación, negativos, etc. Estas mismas replicas pueden estar ligeramente modificadas para facilitar los juegos, y a la vez mostrar características de ese objeto.

Proveedores

Tenemos todos los aspectos cubiertos, pero nos falta el más importante, la ejecución de las distintas partes, diseño del juego con el planteamiento de los distintos enigmas, implementación de las pruebas y monitoreo de la actividad el día que se realice.

En estos momentos el mercado dispone de muchas ofertas de proveedores especializados en los distintos aspectos:

- Diseño del juego, historia y contexto.
- Implementación de los enigmas y pruebas.
- Monitoreo de la actividad, la figura del *game master*, o en actividades más grandes personas que controlen las distintas salas y el flujo de los participantes.
- Personal experto en teatralización, si se considera necesario.

En cuanto al diseño del juego una opción son los propietarios de las salas de escape que haya en nuestra ciudad. Seguramente nos pueden echar una mano. Si en lo que se está pensando es en una actividad al aire libre, también hay quien ofrece el servicio para actividades de gran formato. Todo es cuestión de buscar y acordar presupuestos.

Aunque en el mercado podamos encontrar soluciones para todo el abanico de posibilidades, se recomienda enérgicamente que se haga todo lo posible desde la misma institución y con el personal que conoce la documentación. El primer punto para complementarse puede ser el que mostramos en la sección de continuación.

Aliados

¿Dónde podemos encontrar aliados para una actividad de este tipo? Principalmente se deberían buscar en dos líneas, dentro de la misma institución en distintos departamentos con objetivos parecidos y dentro de la misma profesión. Con compañeros y compañeras de profesión quizá se puede hacer una buena alianza para el día de la actividad. Por ejemplo (Capellades, 2017) en la actividad que organizaron en Terrassa, “¡En el archivo: todos bandoleros!”.

¿Pero, alguien ha escapado ya?

Hasta el día de hoy ya ha habido propuestas de este tipo de actividades. Y viendo la tendencia del ocio actual se prevé que sean más los servicios de archivo que propongan actividades de esta índole.

Destacamos las siguientes actividades:

- 9 de junio de 2017, Girona. “Descubre los secretos del Archivo Municipal”, Archivo Municipal de Girona.
Noticia consultable en: http://www.girona.cat/sgdap/cat/projectes_dia_anteriors.php [Consulta: 2018-12-01]
- 1 de julio de 2017, Terrassa. “¡En el archivo: todos bandoleros!”, Archivo Comarcal del Vallés Occidental - Archivo Histórico de Terrassa.
Noticia consultable en: <https://elmon.cat/monterrasa/societat/recupera-el-boti-del-mig-home-amb-una-room-escape-especial-a-terrasa> [Consulta: 2018-12-01]
- 15 de julio de 2017, Cornellà de Llobregat. “Escape Experience al Museu Agbar”. Museu de les Aigües de Barcelona. (Fort, 2018)
- 31 de octubre de 2017, Olot. “Escape Room”, Museu dels Sants d’Olot.
Noticia consultable en: <https://www.olotcultura.cat/lescape-room-del-museu-dels-sants-aplega-un-centenar-de-participants/> [Consulta: 2018-12-01]
- 27 y 28 de diciembre de 2017. Berga. “Room escape en los antiguos juzgados 2017”, Ayuntamiento de Berga.
Noticia consultable en: <https://www.elpuntavui.cat/societat/article/5-societat/1296528-berga-trasllada-el-room-escape-de-nadal-a-l-edifici-dels-jutjats-vells.html> [Consulta: 2018-12-01]
- 23 de abril de 2018. Cassà de la Selva. “I Escape Room Literario”, Área de Cultura del Ayuntamiento de Cassà de la Selva.
Noticia consultable en: <http://www.elpuntavui.cat/societat/article/5-societat/1380230-un-escape-room-literari-a-cassa.html> [Consulta: 2018-12-01]
- Desde el 27 de mayo de 2018, Mataró. “El misteri de la Casa Coll i Regàs”. Casa Museo Coll i Regàs.

Noticia consultable en: <https://www.lavanguardia.com/local/maresme/20180901/451554361910/escape-room-casa-coll-i-regas-mataro-modernista.html> [Consulta: 2018-12-01]

Durante el año 2017 se realizaron dos experiencias llevadas a cabo por archivos: el Archivo Municipal de Girona (AMGi) y el Archivo Comarcal del Vallés Occidental - Archivo Histórico de Terrassa. Estas actividades se efectuaron en junio y julio, en el primer caso para conmemorar el Día Internacional de los Archivos, 9 de junio, y el segundo dentro de las fiestas de la ciudad de Terrassa, 1 de julio.

El objetivo de la actividad del AMGi, “Descubre los secretos del Archivo Municipal”, era acercar el archivo a los ciudadanos difundiendo su contenido. La actividad consistía en un juego de mesa apto para jugar de 2 a 5 personas con *game masters* y replicado para poder absorber más participantes. Las pruebas se realizaban con copias de documentos custodiados en el AMGi y el Centre de Recerca i Difusió de la Imatge (CRDI) y con información adicional sobre éstos. El objetivo del juego era superar unas pruebas de selección de personal para el Archivo Municipal de Girona.



Imagen 1. Escape room del Archivo Municipal de Girona, Día Internacional de los Archivos, 2017

En el Archivo Comarcal del Vallés Occidental - Archivo Histórico de Terrassa, apostaron por una actividad que abarcaba más espacio y más personal para, a su vez, asumir mucho más público. El juego era una sala de escape que transcurría por distintas salas de las instalaciones del archivo. La actividad con el título “¡En el archivo: todos bandoleros!” estaba basada en documentación sobre el bandolerismo custodiada en el propio archivo. El objetivo era, ir al encuentro de un botín de un bandolero del siglo XVII con nuevas informaciones que habían aparecido recientemente.

En el Museu dels Sants d'Olot también se realizó un escape room, promovido por el mismo museo, con pruebas en distintas salas del museo y con objetos que se encuentran en exposición habitualmente. El *game master* realizaba un papel teatralizado. El objetivo del juego era encontrar las llaves para poder salir del museo.

El Ayuntamiento de Berga ha organizado dos escape rooms, el primer año se realizaron en las instalaciones de la casa consistorial, y el segundo año en los antiguos juzgados. En este caso el factor de gamificación es bajo, ya que los juegos son independientes de la institución. En esta ocasión hay una alta presencia de personal ejerciendo de *game masters* o actores figurantes. La mecánica del juego es ir pasado por las distintas salas y conseguir realizar los retos que se encuentran en cada una de ellas.

El área de Cultura del Ayuntamiento de Cassà de la Selva propuso un escape room literario para los alumnos de primero de bachillerato para celebrar el Día Internacional del Libro. El escape room constaba de cinco salas de las instalaciones de la escuela de arte y de música y cada sala estaba dedicada a una efeméride de este 2018. Al terminar cada conjunto de enigmas de cada sala se obtenía un sello para marcar el pasaporte del escape literario.

La casa museo Coll i Regàs de Mataró, edificio de estilo modernista diseñado por el arquitecto Josep Puig i Cadafalch, ha incorporado un escape room como actividad mensual. La propuesta es un verdadero escape room en el que hay que conseguir un objetivo. Resolviendo enigmas y acertijos basados en aspectos arquitectónicos de la casa y abriendo contenedores se avanza en la historia del misterio que esconde la casa que proponen los diseñadores del juego.

La actividad con más participantes y que también ha hecho dos ediciones es la llevada a cabo por el Museu de les Aigües de Barcelona. En este caso se han usado todas las instalaciones del museo y sus zonas ajardinadas. Es un juego de pistas teatralizado y con un alto componente de gamificación ya que cada prueba profundiza mucho sobre los contenidos del museo, convirtiendo el final del juego en un examen de contenidos. La actividad se realiza durante todo un día y los participantes, en grupos de 5 personas, disponen de 60 minutos para realizar las tareas asignadas. Realmente, en esta modalidad, pueden jugar muchas personas a la vez porque disponen de muchos metros cuadrados de instalaciones.

La experiencia del escape room de mesa del Archivo Municipal de Girona

La idea de implementar un escape room como herramienta de difusión planeaba por el Archivo Municipal de Girona desde hacía tiempo (unos dos años). A raíz del escape room del Ayuntamiento de Berga en sus instalaciones el 27 de diciembre de 2016 se debatieron las distintas posibilidades que se podían llevar a cabo. Y en febrero de 2017 ya se disponía de un prototipo del que sería el escape room del Archivo Municipal de Girona. La actividad consistía en un juego de mesa de 30 minutos de duración, con distintas replicas, para permitir a más personas disfrutar de la actividad en paralelo, con los recursos de sala, personal y económicos de que se disponía. No fue fácil llegar a esta opción, sobretodo porque se perdía el hecho de visitar las instalaciones. Pero este punto se solucionó complementando la actividad con una visita guiada al terminar el juego. La visita era guiada por el propio personal del archivo y de esta forma se pudo ver la documentación original que se trataba durante el juego.

Se pensó que era una muy buena actividad para celebrar el Día Internacional de los Archivos acercando el archivo a los ciudadanos y difundiendo su contenido. El objetivo era atraer a nuevo público mostrando parte de la documentación, aunque fuera de forma muy general y sobre todo pasárselo bien.



Imagen 2. Escape room del Archivo Municipal de Girona, Día Internacional de los Archivos, 2017

En cuanto al tema, se quiso huir de la posible temática fácil, aunque totalmente válida, de vivir un incendio en los compactos de las instalaciones, estar atrapados en el archivo y tener que salvar la documentación esencial, avisar a los servicios de emergencias y salvarnos a nosotros mismos. ¡Y todo esto por ese orden! Así pues, se optó por presentar como reto principal una cuestión más neutra, como son unas pruebas de selección para el nuevo personal del archivo y lo titulamos “Descubre los secretos del Archivo Municipal”.

En tales pruebas se usaban distintos documentos y fondos custodiados en el Archivo Municipal de Girona, usando los distintos tipos de documentos, soportes y formatos que hay en el archivo, de tipo textual, imagen fija y audiovisual. Las pruebas muestran siempre una característica del material escogido y dan la clave para avanzar en el juego desbloqueando puntos y apareciendo nuevos objetos con enigmas a resolver.

El juego cuenta de 8 pruebas. En cada prueba hay un tipo de candado completamente distinto para disfrutar más de la experiencia. Desde una llave normal y corriente, unos candados típicos de números de 3 y 4 números, hasta un criptex de 5 letras, pasando por un tapón de botella con candado, un candado de 5 dígitos de presión y un candado de 5 letras.

En la siguiente tabla se puede ver el esquema del juego, la realizamos como apoyo durante el juego para las personas que debían ejercer la figura de *game masters* del juego. En ella se puede ver de forma resumida:

- Pruebas.
- Materiales destacables.
- Forma de resolución de los puntos cerrados.
- Códigos.
- Elementos descubiertos a cada paso.

Descobreix els secrets de l'Arxiu Municipal

ESCAPE ROOM de taula a l'AMGJ



Juegos: rojo, oro, plata y negro

Checkpoint	Enigma a resolver	Candado	Código	¿Qué descubre?
Cofre pequeño inicial	Año del tomo del libro del Sindicat Remença	4 dígitos	xxxx	Criptex
Criptex	Lectura texto SGDAP	Criptex	xxxxx	Llave del libro del Sindicat Remença
Libro del Sindicat Remença	Abrir el criptex	Llave	xxx, xxx, xxx, xxx	Libros de privilegios
Cofre grande	Libros de privilegios	4 dígitos color	xxxx	2 cajas, negativos y de madera grande, y botella
Caja de negativos	Documentos hebreos (Cubiertas+Botella)	3 dígitos	xxx	Negativos
Caja de madera grande	Cuadritos margen de los negativos	5 dígitos presión	xxxxx, xxxxx, xxxxx, xxxxx	Linterna UV, caja de madera pequeña y números romanos
Botella	Números romanos	3 dígitos tapón	xxx	Mapa Islas Marshall
Caja de madera pequeña	Letras UV del mapa de las Islas Marshall	5 letras dorado	xxxxx	FINAL

Tabla 1. Resumen de las pruebas, candados y códigos del escape room “Descubre los secretos del Archivo Municipal”

La actividad estaba cronometrada con un gran contador visible desde toda la sala que iba recordando el paso del tiempo con sonidos de campanas cada cuarto de hora y cada minuto, los últimos 5 minutos. El tiempo era un factor a tener en cuenta, pues los distintos equipos competían entre ellos para resolver los enigmas en el menor tiempo posible.

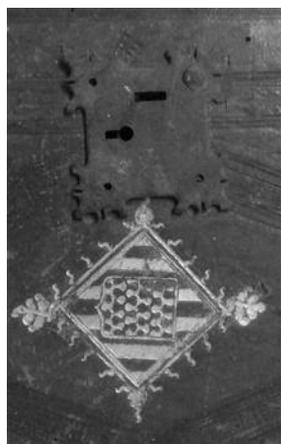
Y para los participantes más expertos o insaciables de los enigmas, si no tenían suficiente con las 8 pruebas a resolver se integró una segunda misión. La segunda misión consistía en ir recabando información de cada prueba, en forma de tarjetas. Estas tarjetas daban datos sobre la documentación que iban encontrando que, a su vez, ofrecían pistas para resolver las pruebas de la misión principal, y eran definitivas para la mini batería de preguntas finales. El resultado de esta misión secundaria se traducía en bonificaciones del tiempo dedicado a resolver la misión principal.

El trabajo realizado íntegramente desde el Archivo Municipal de Girona fue el siguiente:

- Identificación del material más relevante del centro a difundir.
- Diseño de los enigmas integrados con el punto anterior.
- Elección del material a usar, contenedores y atrezo.
- Elección de los distintos tipos de candados y más ajustados a cada prueba.
- Confección del material específico adaptado a cada prueba para imitar los originales.
- Difusión de la actividad a través de las redes sociales y equipamientos municipales culturales (véase el flyer de difusión adjunto).
- Presentación de la actividad.
- Monitoreo de los juegos, 3 sesiones de 4 juegos, un total de 47 participantes.
- Diseño del recuerdo para los participantes.
- Evaluación de la encuesta de los participantes.

La información que se dio a conocer en los enigmas de las diferentes pruebas es sobre la siguiente documentación custodiada por el Archivo Municipal de Girona:

- Llibre del Sindicat Remença.
- Libros de privilegios.
- Documentos hebreos.
- Fondo fotográfico de Narcís Sans.
- Fondo sonoro y audiovisual del Tribunal de Reclamaciones Nucleares de las Islas Marshall.



Descubre los secretos del Archivo Municipal

ESCAPE ROOM de mesa en el AMGi

Viernes 9 de junio

Pon a prueba tu ingenio y dotes de observación y comunicación
para resolver los enigmas relacionados con el AMGi y el CRDI

HORARIOS: 16:30, 17:30 y 18:30

LUGAR: Arxiu Municipal de Girona. Placeta Institut vell, 1

Día Internacional de los Archivos 2017



Imagen 3. Flyer de la actividad “Descubre los secretos del Archivo Municipal” distribuido a centros culturales de la ciudad y también a redes sociales

Los participantes de esta jornada consiguieron un estupendo diploma nominativo firmado por el archivero municipal como recuerdo de la actividad.



Imagen 4. Diploma de la actividad “Descubre los secretos del Archivo Municipal” para los participantes

Los juegos portátiles ahora son unos recursos que se pueden usar en visitas escolares y están disponibles para ser utilizados en otras actividades.

Después de realizar esta actividad en el Archivo Municipal de Girona podemos afirmar:

- Se puede conseguir visitantes de perfiles distintos con actividades afines a estos perfiles.
- Disponemos de un amplio abanico de actividades relacionadas con los escape rooms aplicables a los archivos.
- La implicación del personal es crucial.

Conclusiones

La gamificación tiene un doble objetivo: traer físicamente personas a los archivos históricos, y difundir los contenidos y materiales custodiados en ellos. Los perfiles de jugadores a las salas de escape tienen un amplio rango de edad, aunque podemos decir que es relativamente joven, entre los 20 y 45 años.

El personal que trabaja en los archivos históricos tiene un conocimiento suficientemente amplio para identificar elementos característicos de su institución y proponer pruebas con ellos. Hay que explotar este potencial.

Con los aliados dentro de la misma institución o dentro de la misma profesión se irán generando sinergias para futuras colaboraciones o traspaso de información interesantes. Al mismo tiempo, si se realizan recursos portátiles se pueden intercambiar entre instituciones, así con un pequeño esfuerzo de cada institución se puede contar con una buena cantidad de recursos compartidos. Para promover y difundir estos recursos relacionados se podrían crear rutas con pasaportes del escapista.

Hay que tener en cuenta que se pueden usar estas actividades o recursos para dar a conocer el servicio de archivo dentro de la misma organización.

En estos momentos ya contamos con varias propuestas realizadas en archivos que han funcionado muy positivamente y son un éxito de participación y aceptación entre el público.

¿Y ahora? ¿Os apetece escapar hacia al futuro?

Bibliografia

- CAPELLADES, Alan. (septiembre-octubre 2017). *Gamificar l'accés a la informació des dels arxius històrics*. Butlletí 147, Associació d'Arxivers·Gestors de Documents de Catalunya. <<https://arxivers.com/index.php/documents/publicacions/butlleti-informatiu-de-l-associacio-d-arxivers-1/1764—26/file>>. [Consulta: 1/09/2018].
- DETERDING, Dixon, Khaled, Nacke (setiembre 2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek. Finlandia.
- FORT, Agnès. (1 de marzo de 2018). Escape Experience al Museu Agbar de les Aigües. Blog Museu Nacional d'Art de Catalunya. <<http://blog.museunacional.cat/escape-experience-al-museu-agbar-de-les-aigues/>>. [Consulta: 1/09/2018].
- LAWRENCE, Kerri. (15 de junio de 2018). "Workshop Participants Enjoy National Archives 'Escape Room' Experience". National Archives News. <<https://www.archives.gov/news/articles/workshop-participants-enjoy-escape-room-experience>>. [Consulta: 1/09/2018].