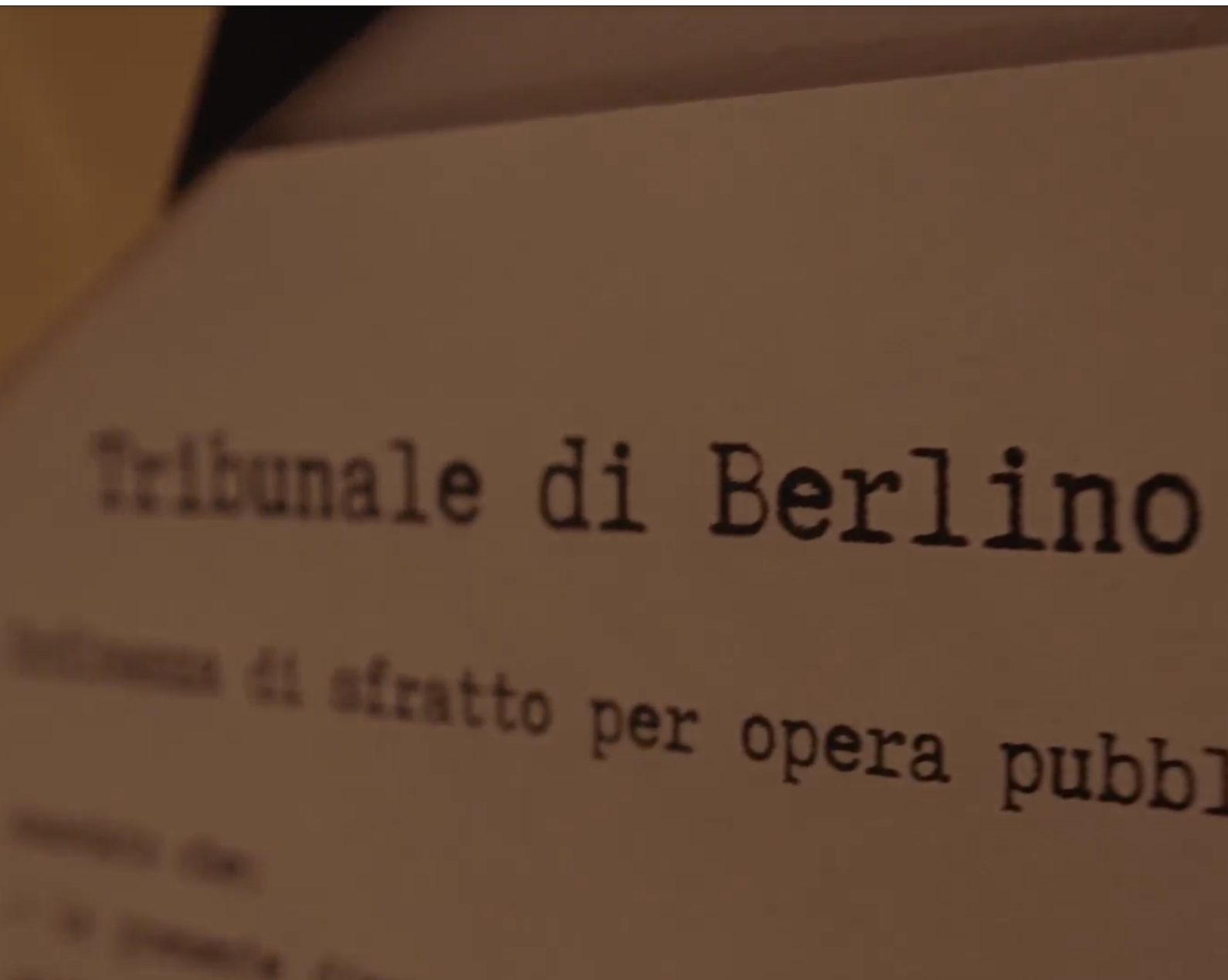


No Borders

GUÍA DE ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



ÍNDICE

Introduction	3
Narratives	4
Required Materials	5
Preparation	6
Creating the Room	10
Example set-up image	16
How to play the game	17
Before entering	17
Inside the Room	18
The wardrobe	19
Game Flow Diagram	21
How to Win	22
Facilitation	23
Introducing the Game	23
Debriefing the Players	24

Introducción

No Borders es una Escape Room creada dentro del proyecto Erasmus+ "Escape Racism", que tiene como objetivo luchar contra la discriminación y el racismo a través de un juego educativo. En concreto, *No Borders* trata de las fronteras y pone de relieve los problemas relacionados con las barreras en el mundo, con especial referencia a la importancia de la memoria histórica para evitar cometer los mismos errores que en el pasado.

Utilizando el Muro de Berlín como metáfora histórica, la narración lleva al jugador a reconocer la evidencia del problema, que aún está extendido en todos los continentes, y a establecer paralelismos entre ambas situaciones.

Narrativa

Monika vivió en su casa de Berlín durante muchos años, viviendo el Muro en su propia piel desde su construcción hasta su caída. Separada de Heinz, un chico del que estaba enamorada, tras un periodo de desesperación comenzó a investigar la realidad de Berlín Oriental y luego de los muros en todo el mundo contemporáneo. Sus investigaciones se recogen en un diario y en diversos documentos y se han dejado en la casa para que se convierta en un museo.

Los protagonistas, los nietos de Monika, regresan a Berlín años después para evitar que el ayuntamiento alemán derribe su casa, ahora deshabitada. Sólo una vez dentro descubrirán la extraordinaria historia de su abuela y el Muro de Berlín.

Para una descripción detallada de la historia para recibir a los grupos, véase "Cómo se juega".



Materiales requeridos

- 5x Libros viejos y gruesos (más de 500 páginas)
- 1x Armario cerrado con puertas
- Cuerda, cordón
- Este material impreso:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/10wZX_7ScEsYZ-5mhBUiQXnXHe08tpBJb
- 5x Clavijas de madera
- 2 candados con 5 engranajes
- 4x Candados con llaves
- Un cordón/cordón para sujetar un colgante al cuello
- 3x Candados numéricos con 4 marchas
- 1 candado numérico de 3 marchas
- 1x Diario o cuaderno antiguo con páginas en blanco
- 1x Maleta
- 1x Baúl o caja grande
- 1x Caja fuerte
- 1x Grabadora de voz que funcione
- 1x Mesita de noche
- Ropa y juguetes viejos
- 1x Peluche/juguete blando acolchado
- 1x Caja cúbica pequeña
- 1x linterna UV
- 1x rotulador UV
- 1x Mapa del Muro de Berlín
- 2x Metros de cadena fina
- 2x Mesas de café
- 2x blondas antiguas
- Cualquier adorno antiguo
- 1x Teléfono antiguo
- 1x Cuna o cama
- Mantas y almohadas para la cama
- 1x Alfombra al menos tan grande como la trampilla
- Material fotográfico diverso (una cámara antigua, algunos rollos de película, negativos de algunas fotos...)
- 1x Caja de sonido con la siguiente música:
<https://drive.google.com/drive/folders/1uwL6lj8v8ttjj2nYDxeytP-OnjyAoBBr?ths=true>
- 1x Casco de construcción o arnés de obrero
- 1x Panel de gas o apertura de escotilla ficticia
- 4x Geolocalizadores

- 2 metros de cinta negra y amarilla

Preparación

Pega las páginas de dos de los libros viejos para que sean ilegibles y cubre sus tapas con una hoja de papel envejecida con pintura amarilla o gris.

Coge dos de los libros viejos, recorta una cavidad entre sus páginas y pégalos para que parezcan cajas, como en la imagen:



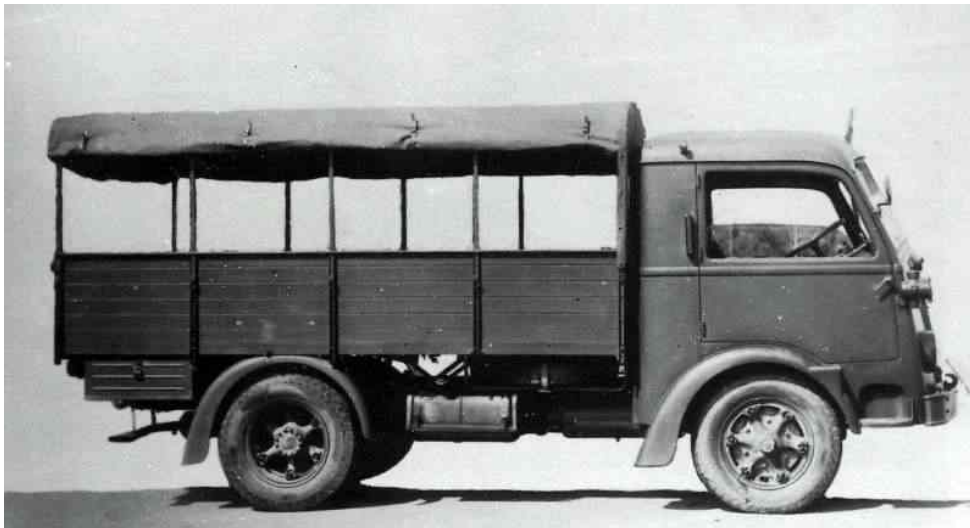
Coge el último libro antiguo y cubre la cubierta con el escudo de la STASI sobre un fondo neutro. En la primera página, la del índice, pega un marcador que sea visible desde el exterior. En la página 161 del mismo libro, añade, pegada, la página del diario sobre los archivos de la STASI y marca al lado las letras y los números que forman las palabras **PAGINACIEN**. En la página 100, añade con bolígrafo el boceto de una furgoneta y los números 12 17.

Coge la caja y pon la linterna UV dentro. Añade en el interior de la caja las palabras "¡Iluminemos la situación!" Cierra la caja.

Escribe los números 1 0 0 en el mapa a lo largo de la ruta del Muro de Berlín con un marcador UV.

Coge un teléfono antiguo y crea un espacio vacío en su interior, por ejemplo, desenroscando el auricular o quitando la batería: éste será uno de los espacios para los micrófonos (pequeño dispositivo para grabar y emitir sonido).

Imprime las siguientes fotografías:



Escribe las descripciones respectivas en el reverso de las fotografías, teniendo cuidado de resaltar algunas de las letras (escritas en rojo aquí):

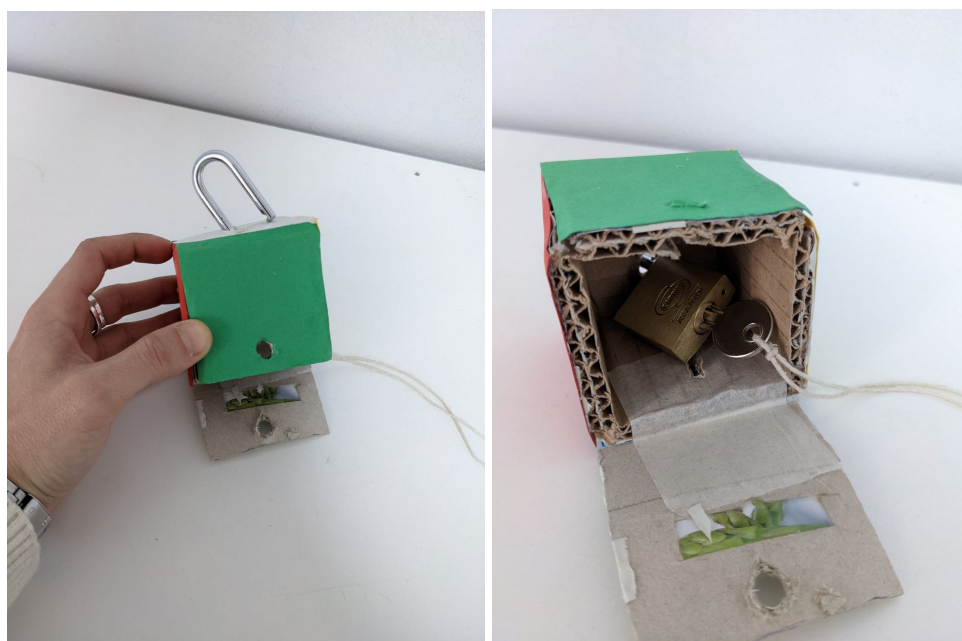
1. Foto del túnel. Texto: "En 1964, 57 personas escaparon hacia el oeste a través de un túnel subterráneo, desde entonces recordado como "Túnel 57"**"**".
2. Foto del **M**uro de Berlín. Texto: "El Muro de Berlín tenía más de 140 km de longitud. En 1962 se construyó un segundo **m**uro en paralelo para duplicar la "seguridad"**"**".

3. Foto del globo aerostático. Texto: "En 1979 las dos familias de Strelzyk y Wetzel cruzaron el muro en un globo de aire caliente, llevado por el viento. El globo fue cosido en gran secreto con una bombona de gas y un tubo de estufa y se elevó 2000 metros sobre el suelo".
4. Foto del camión. Texto: "La mercancía cruzó el Muro de Berlín por el paso fronterizo "Heinrich-Heine-Strasse". En 1962, Klaus Brüske condujo un camión a toda velocidad y atravesó las barreras del puesto de control. Murió de un disparo en el asiento del conductor, pero salvó a sus dos compañeros.
5. Foto de una cabina de fotos. Texto: "Muchos fotógrafos desempeñaron un papel importante en la documentación del Berlín dividido. A Rudi Meisel se le permitió cruzar el muro y hacer fotos para desmontar los prejuicios sobre uno u otro bando. Un libro recoge ahora sus instantáneas más famosas. []".

Recorta parte de las costuras del peluche para que sea posible introducir un pequeño objeto en su interior (aquí es donde se colocará el bicho).

Coge la bolsa definitiva y haz tres espacios para tres candados, de forma que si no se abren los tres no se pueda saber qué hay dentro. En cada espacio añade respectivamente las inscripciones: 'En memoria de Hauswald Harald', 'En memoria de Kurt Wordel y Harry Deterling' y 'Para Conrad Shumann y todas las personas que hacen una elección'.

Decora la pequeña caja cúbica con los colores rojo, amarillo, verde y azul. A lo largo de la abertura, haz un agujero para un candado que la mantenga cerrada. En el lado opuesto, en una de las superficies, haz una ranura para que salga un gancho de candado, como en las fotos de abajo:



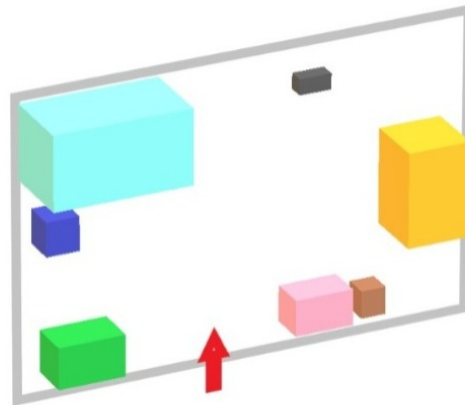
Añade rayas de colores en el candado de cuatro dígitos, cada una al lado de uno de los números. Utiliza los colores rojo, amarillo, verde y azul.



Añade letras de colores en los geocalizadores que se correspondan, en el cifrado alfanumérico, con los números que abren el candado de bandas de colores (imagen superior). Encontrando los cuatro geocalizadores y sujetando el cifrado, será posible vincular cada letra a un número y cada número al color que se "abrirá" en el candado. Añade un sistema de cierre al armario que permita introducir un candado. Añadir un sistema de cierre al armario que permita insertar un candado.

Añade un sistema de cierre a la trampa que permita la inserción de un candado.

Creando la habitación



Introduce en la trampa la página del diario del 27 de febrero de 1962, la del descodificador alfanumérico y la del dibujo de un bicho. Introduce también uno de los bichos (no importa cuál). Cierra la trampa con el candado alfanumérico y el código **MUSE[]**, colócala contra una pared y cúbrela con la alfombra.



Coloca la **cama** con las mantas y la almohada encima de la alfombra.



Introduce un segundo bicho en la manga de la bata de la abuela (no importa cuál), enrolla la manga y coloca la chaqueta encima de la cama junto con otras prendas.



Junto a la cama, coloca la **mesita de noche**. Coloca en los cajones algo de ropa vieja y, encima, las páginas del diario del 30 de mayo de 1961 y del 16 de junio de 1961, en dos cajones diferentes. Encima de la mesita de noche, pon una foto antigua y algún adorno. Coloca otras fotos antiguas en la pared, encima de la cama.

Contra otra pared, no lejos del armario, coloca una **pequeña mesa** y sobre ella, encima de una blonda, pon el diario abierto a la vista. En el diario, introduzca las páginas 11 de diciembre de 1960 y 20 de diciembre de 1960, que serán fáciles de leer. Al lado del diario coloca el xilófono con el palo para tocarlo.

En la pared de detrás de la mesa, coloca el calendario en el que se colgará la entrada del concierto de Frank Sinatra.

Coloca el tercer bicho (no importa cuál) dentro del peluche con el compartimento secreto y añade la página del diario del 1 de enero de 1963. Coloca el peluche con los otros juguetes en la **caja de juguetes** y colócalo debajo de la mesa con el diario.



En el lado opuesto de la misma pared, coloca la **segunda mesita**, pon una blonda y el viejo teléfono sobre ella. Coloca el cuarto y último bicho en el auricular del teléfono desenroscado y decora la pared con un espejo y algunas fotografías de la abuela.



Coloca la grabadora en la caja de lata después de comprobar que las pilas están cargadas junto con la página del diario del 20 de agosto de 1961. Cierra la caja de lata y ponla en la **maleta** con algo de ropa y la página del diario del 13 de agosto de 1961 a la vista. Cierra la maleta con un candado numérico y el código 5322 y colócala cerca del armario.



Coloca el **armario** contra una pared, la más alejada de la entrada de la habitación.

Pega el mapa de Berlín en una de las puertas interiores. Fija la cuerda a las dos puertas interiores, de modo que la cuerda se estire al abrir el armario. Fija las fotos a la cuerda con las clavijas de madera, teniendo cuidado de ponerlas en orden para que la escritura forme el código **MUSE[]**.

Coloca una cámara antigua, el carrete y los negativos de las fotos antiguas en uno de los estantes interiores de la izquierda. Entre estos objetos, coloca la caja con la inscripción "**Arrojemos un poco de luz sobre la situación**" en su interior y pon la linterna UV y la hoja de diario "Desde que Berlín volvió a reunirse" dentro de la caja. Cierra la caja.

Cierra el libro de la STASI con el candado numérico con el código 100 y colócalo en uno de los estantes interiores de la derecha.

Coloca las hojas del diario que empiezan por "Hoy" en la última caja.

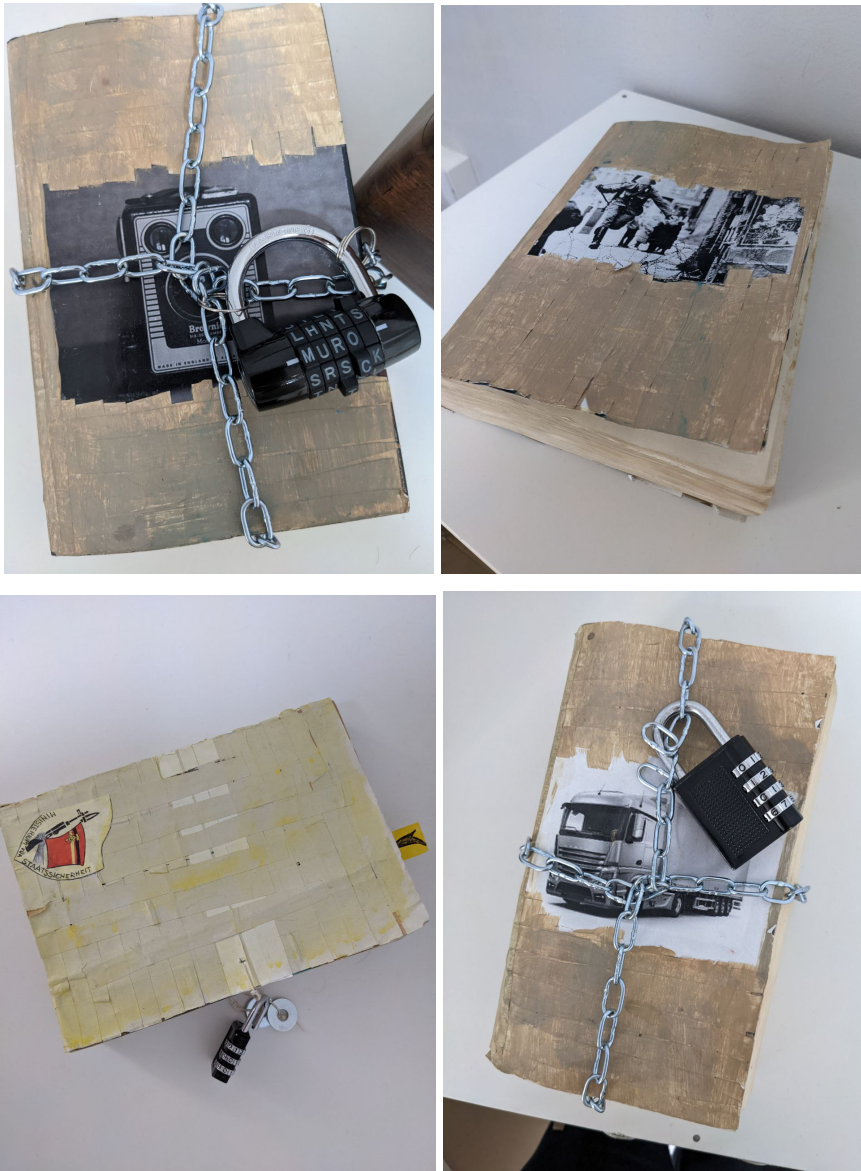


Coloca las hojas de diario impresas "Sólo la fotografía me hizo libre" y la llave de un candado en el libro con una cámara en la portada.

Cierra la anilla de la última caja que lleva el nombre de Hauswald Harald con ese candado. Cierra el libro con un candado alfabético con el código **MUSE[]** y colócalo en uno de los estantes de la derecha.

Coloca las hojas del diario con la leyenda "El 15 de agosto de 1961" y la llave de un segundo candado en el libro con un soldado en la portada. Utiliza este candado para cerrar la anilla de la última caja con el nombre de Conrad Shumann. Cierra el libro y ponlo entre los demás.

Coloca las hojas impresas del diario "El 5 de mayo de 1963" y "El 23 de octubre de 2019" en el libro con una furgoneta en la portada. Introduce también la última llave que queda y utiliza el candado correspondiente para cerrar la anilla de la última caja con los nombres de Kurt Wordel y Harry Deterling. Cierra el libro con un candado numérico y el código **1217** y júntalo con los demás.



Añade unos cuantos libros cerrados elegidos al azar entre los demás.

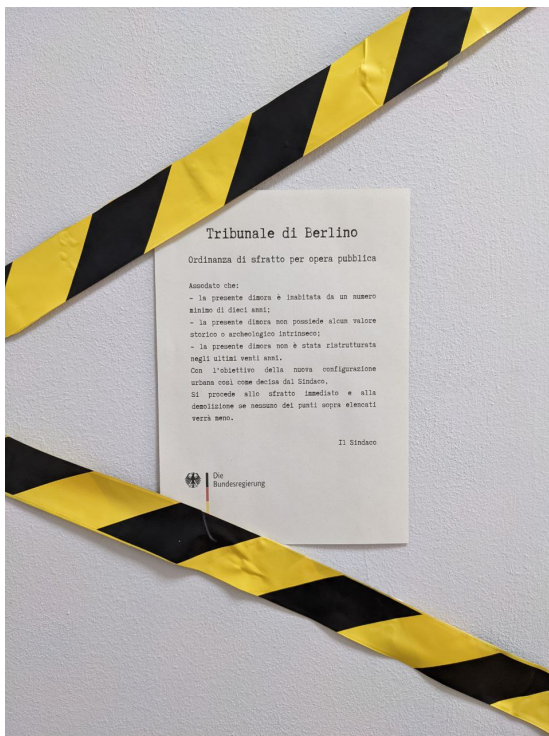
Coloca la última caja, cerrada tres veces, lo más abajo posible en el lado derecho del armario.

Introduce una cerradura con llave dentro de la pequeña caja cúbica de seguridad y cierra el armario con ella. Cuelga la llave en el cordón para poder entregarla después de la fase de prueba al comienzo del juego. Introduce en la caja la página impresa del diario "Seré rey". Cierra la caja de seguridad con el candado de banda de color y el código **3345**.



Cuelgue el aviso de desalojo cerca de la puerta de entrada y añaada algunas tiras de seguridad de color amarillo-negro cerca de la entrada.

Si es necesario, coloca una silla para el animador dentro de la sala de escape y pon la caja de música encima del armario o en un lugar de fácil acceso.



Imágenes de ejemplo de montaje

La siguiente imagen muestra un ejemplo de cómo configurar la sala de escape tomada antes del juego inicial.



Cómo jugar

Antes de entrar:

Los jugadores entran en la sala de escape y se colocan en un lugar donde se sientan cómodos, por ejemplo, alrededor de una mesa. Aquí se les da la introducción:

"La última vez que estuviste en Berlín tenías diez años.

Tienes un recuerdo feliz pero confuso, como el que tienes de un lugar donde pasaste tus vacaciones de verano durante una infancia casi olvidada. Un lugar de días despreocupados, de tardes jugando con los primos y de manjares de la abuela, antes de que ésta se trasladara al calor del Mediterráneo para descansar sus cansados huesos.

Seguramente no esperaba tener que volver a esa casa por un motivo como el que tiene ahora. De hecho, fue una llamada de tu abuela, muy agitada, y luego una llamada de tu abogado lo que te hizo hacer las maletas a toda prisa y coger un tren: por motivos de reordenación urbanística, así lo dice el ayuntamiento de Berlín, la casa será demolida para hacer sitio a un moderno centro comercial. Al fin y al cabo, hace más de diez años que no está habitada y no se ha renovado en más de veinte años.

Y no se puede hacer nada al respecto.

Pero mientras estás en el tren, empaquetando los muebles más preciados y queridos en memoria de tu abuela, un correo electrónico de tu abogado te da esperanzas: al parecer, hay una cláusula en la legislación alemana que dice que si un edificio es de importancia histórica o cultural no puede ser demolido. Tu abogado no puede ayudarte mucho. Ahora depende de ti: tienes que explorar la casa de arriba a abajo, sumergirte en el pasado y traer de vuelta las historias de Berlín, con la esperanza de salvar una casa que quizás signifique mucho para ti".

Tras una pausa, el narrador añade: "Sin embargo, antes de entrar en la vieja casa de la abuela, es bueno recordar que Berlín tiene su propia historia y que ésta es importante.

No hace muchos años, la moderna y multicultural capital alemana era una ciudad dividida: no se podía entrar libremente en todos los edificios, ni caminar libremente por las calles, ni expresar libremente tus ideas. Por eso se le somete a una breve prueba de conformidad. La gente, ya lo sabes, está dividida: en conformistas e inconformistas".

Los conformistas son sometidos a una prueba. Quien obtiene la puntuación más baja en la prueba es señalado y mostrado a todo el mundo: se le entrega, en señal de reconocimiento y vergüenza, un colgante (la llave que cuelga del cordón).

Enlace a la prueba de conformidad:

<https://docs.google.com/document/d/1TRykjZy8a4w8HKi6HS-Qb0HJFA6h3of0qSbR9PA3nal/edit?usp=sharing>

Tras la inscripción, se deja entrar a los jugadores en la sala de escape. Al entrar, se les entrega el sobre de su abogado, que contiene la carta del abogado y el formulario de evaluación histórica.

Dentro de la sala:

- 1) Se encuentra un **diario** con algunas páginas arrancadas. En el diario se cuenta la historia de amor entre la abuela y Heinz (véase el cuadernillo para los textos) y cómo empezó en el concierto de Frank Sinatra. En el **calendario** que cuelga de la pared, se encuentra una entrada del concierto de Frank Sinatra, en la que hay indicaciones para llegar al local (**5 3 22**, el código que abre la maleta negra). Debajo del calendario (dentro de un cajón de la mesita de noche), algunas páginas desprendidas del diario. Siguiendo el orden cronológico de las páginas es una forma de ordenar los juegos.

En el momento en que empiezas a leer el diario, empieza a sonar suavemente 'Nikita' de Elton John.

En esta etapa se leen las páginas del diario: 11 de diciembre de 1960, 20 de diciembre de 1960 (en la agenda) 30 de mayo de 1961 y 16 de junio de 1961 (en la mesita de noche)

- 2) La **maleta** está cerrada con un candado que se abre con la combinación del juego anterior (5322). Además de varios objetos inútiles, contiene algunas páginas del diario roto que continúan la narración, hablan de la música y de la esperanza de escapar. Contiene un archivo de audio en una **grabadora** que repite las mismas cuatro notas RE MI FA MI (de la canción Another Brick in The Wall, pero no tienes que entenderla). Cuando se tocan correctamente en el **xilófono**, permiten leer, en secuencia, las letras debajo de cada nota del instrumento. El código resultante, MUSE, abre la trampilla (cerrada por un candado de cinco letras, **MUSE[]**).

Aquí está la página del diario del 13 de agosto de 1961 y, dentro de la caja de la grabadora (para que se pueda leer después), la página del 20 de agosto de 1961.

- 3) La **trampilla** resulta estar tapiada. Las páginas del diario que se encuentran aquí hablan de delirios, de la STASI, del miedo a ser descubierto. Dentro de la trampilla hay una imagen dibujada de cómo es un bicho. La invitación es a intentar encontrarlos, la abuela los ha escondido ella misma para ver lo fácil que es no verlos. Uno de los bichos (no importa cuál) ya está dentro de la trampilla junto con las hojas. En las hojas se propone un pequeño descifrador alfanumérico, como un borrador de un trabajo mayor. La abuela está investigando.

Aquí están las páginas del diario: 27 de febrero de 1962, página con código alfanumérico + patrón de bichos. Cuando los jugadores abren la trampilla, empieza 'Checkpoint Charlie' de Van Zandt.

- 4) Los jugadores buscan **bichos**. Cada uno lleva una letra de un color determinado, que puede convertirse en un número utilizando el código que se encuentra en la trampilla. Están escondidos por toda la habitación. Una vez encontrados, tienes cuatro letras y luego cuatro números. Los que lo hacen más fácil pueden ayudar a la

búsqueda tocando los bichos. El error más difícil de encontrar es la página del diario del 1 de enero de 1963.

- 5) El armario está cerrado con un candado dentro de una pequeña caja. La caja se cierra a su vez con un candado numérico. Este candado tiene una franja de color junto a cada número. Los números obtenidos de los bichos, asignados correctamente a los colores, permiten abrir el código **3345**.

- 6) Dentro de la caja, un **lector de huellas dactilares** o, alternativamente, una cerradura con llave. El jugador registrado al principio introduce su huella dactilar o utiliza su llave: el armario ya puede abrirse.

Cuando los jugadores cruzan el umbral del armario, "Heroes" de David Bowie se pone en marcha y dura hasta que están en la habitación 2.

Dentro de la caja, página del diario "Seré rey".

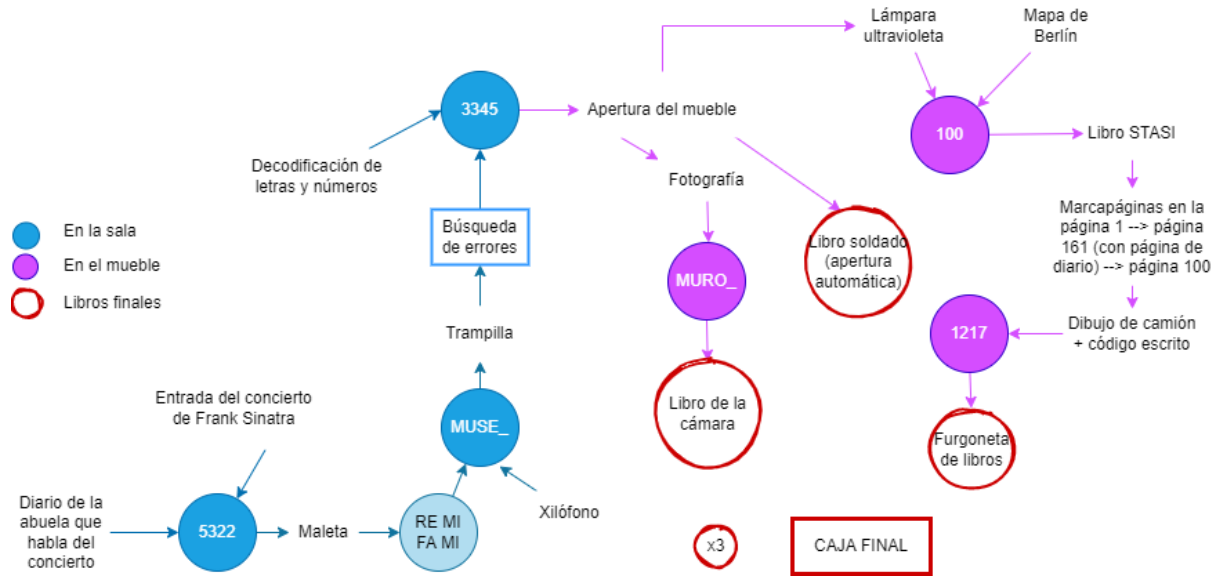
El armario

El armario contiene a su vez muchos juguetes, como si fuera una habitación en miniatura. En semipenumbra, iluminado por pequeños LED, en el interior hay una especie de librería con puertas.

- 1) **Uno de los libros**, con un soldado trepando por la pared en la portada, puede abrirse: en su interior está vaciado y contiene la **primera llave** y textos sobre el cruce ilegal de la frontera y la desertión. La llave abre uno de los tres candados de la última caja. **Nada más abrir este primer libro, empieza a sonar suavemente "Wind of Change" de los Scorpions.**
- 2) Entre los numerosos libros, en la librería, se encuentra fácilmente una **linterna UV**, con forma de rotulador, acompañada de la inscripción "arrojemos algo de luz sobre la situación". Apuntando con él al **mapa**, que representa la situación del muro en Berlín y que cuelga de una de las puertas interiores, se pueden ver números a lo largo del recorrido del Muro de Berlín. El código resultante es el **100**.
- 3) El código 100 abre el candado del **libro de la STASI**, que lleva su emblema en la portada. El marcapáginas del libro, muy evidente, lleva a una página en la que aparecen los números 1 6 1 con un círculo. Si vas, entonces a la página 161, encontrarás un texto que habla de los archivos de la STASI y que tiene las letras P A G I N A C E N T O subrayadas. Si va a la página 100, encontrará algunas marcas que hacen referencia a los vehículos de motor (el dibujo de un camión, palabras subrayadas como "TRAZIONE", "MOTORE", etc.) y el código escrito **12 17**, que abre el siguiente libro.

- 4) El **libro con el camión en la portada** se puede abrir con el código 1217. En su interior se encuentra la **segunda llave** y algunos textos sobre el uso de vehículos motorizados por parte de los inmigrantes. La llave abre el segundo de los tres candados de la caja final.
- 5) A la vista de todos, en la apertura del gabinete hay una serie de **fotografías** colgadas en un orden determinado. Representan algunos conceptos importantes sobre la situación en la RDA. Detrás de cada foto hay una inscripción que explica el contenido. En el orden de las fotos hay unas letras resaltadas en el reverso de las distintas fotos, que forman la palabra **MUSE[]**, el código del último libro.
- 6) El último libro, con una **cámara** en la portada, está cerrado con un candado de cinco letras que se abre con el código MURO[]. En su interior hay varias hojas sobre la situación de la fotografía en la RDA y la **última llave**.
- 7) La **última caja** está cerrada por tres candados. En cada uno de ellos está escrito el nombre de un personaje de uno de los tres libros. Utilizando las **llaves** que se encuentran en los libros en el candado correcto, se abre esta caja. Introduciendo las fechas encontradas en los libros en los respectivos candados, se abre la última caja. Dentro, los últimos escritos de la abuela sobre la importancia de la memoria histórica. **Comienza "Another Brick in the wall" de Pink Floyd.**

Diagrama de flujo del juego



Cómo ganar

Cuando los jugadores abran los tres candados de la caja final, podrán acceder a la última narración. Sin embargo, el juego aún no ha terminado. Mientras las manecillas del reloj avanzan, los trabajadores del municipio de Berlín se acercan para demoler la casa. La única manera de detener las máquinas es entregar al representante del municipio (el personaje interpretado por el animador) el documento sugerido por el abogado, ahora rellenado. Aquí los jugadores pueden expresar en un papel lo que han descubierto en el interior de la casa de su abuela, indicando los elementos más importantes y más evocadores y sugiriendo una solución alternativa a la demolición. Deben ser libres de escribir lo que quieran, no hay una respuesta realmente correcta: incluso decidir dejar que la casa sea demolida y quizás trasladar algunos objetos a un museo puede tener sentido, aunque la trappilla tenga importancia histórica y estructural en el edificio.

Cuando los jugadores entregan la tarjeta completada al facilitador, el juego termina. Después de leer el documento, el animador decreta el final de la historia (por ejemplo, con la frase "Como resultado de la entrega del documento al Ayuntamiento de Berlín, la casa de la abuela no será demolida").

Facilitación

Durante el juego, el animador hará el papel de un empleado del ayuntamiento de Berlín, presente para que los jugadores recojan las últimas cosas antes de la demolición de la casa. El animador puede decidir apresurarlos, indicando cuánto tiempo queda hasta la llegada de los obreros, manteniendo posiblemente un papel rudo y dando cualquier consejo sobre el juego en forma de frases aleatorias ("¡Bueno, en mi época no se tocaban instrumentos tan extraños!"). Sin embargo, es aconsejable modular el tono de la facilitación sobre el proceder de forma lineal y suave, el facilitador no puede intervenir casi nunca.

El empleado municipal lleva en todo momento un elemento distintivo (como un casco o un peto): cuando este elemento se baja o se quita, el facilitador se sale de su papel.

Introduciendo el juego

El juego se centra en el concepto de memoria histórica y en el de las barreras que impiden el movimiento de las personas. En el momento de la introducción, el animador debe aclarar los temas que se van a tratar, aunque sea brevemente, y decir que el objetivo del Escape Room no es calificar a los mejores ni clasificar a los jugadores, sino permitir una experiencia narrativa. Tómase el tiempo necesario para repasar con calma cada texto encontrado y cada parte en su totalidad, tratando de ser un jugador de equipo y de reflexionar sobre lo que vas a enfrentar.

Una parte integral del juego es el debriefing final, que debe anunciarse en la introducción: se discutirá lo que se ha descubierto durante el juego y se recogerán las impresiones de los que han jugado. La experiencia durará, en total, unos 90 minutos.



- Fase descriptiva: el enfoque pasa a ser una breve descripción de lo que hiciste. "¿Qué experimentasteis?", "¿Qué hicisteis?", "¿De qué trató la sala de escape?" pueden ser preguntas a realizar. Una vez más, es importante tratar de entender qué mensaje recibieron los jugadores del juego sin sugerir uno, sino tratando de entender qué se llevarán a casa en general. Hay que dar la oportunidad de volver a contar en parte la actividad realizada o dar espacio a lo que más les llamó la atención durante el juego, sin forzar un análisis preciso que se hará en la siguiente fase. La fase descriptiva también puede ser útil para volver a recordar lo que se ha visto, así como para completar el proceso de derolización de los que han jugado, devolviendo así a todos a la realidad.
- Fase analógica: una reflexión sobre los juegos individuales. Aquí el animador puede contribuir con una pequeña lista, recordando hacer uso de las habilidades demostradas por los que jugaron ("He visto que eras muy bueno en esta parte específica, ¿te gustaría contar cómo resolviste el puzzle?"). El comentario de los jugadores es libre, incluso con críticas.
- En esta fase es útil retomar la prueba de conformidad, que recuerda varios elementos del juego, y pedir que se comenten las cuestiones planteadas.
- Llamada a la acción: "¿En qué se parece lo ocurrido al comportamiento real?". En esta fase se quiere invitar a los jugadores a un cambio activo en sus vidas: lo que han aprendido en la sala de escape no debe quedarse en esa sala, sino llevarse a la acción diaria. De nuevo, puedes empezar con los jugadores: "¿Cómo crees que puedes actuar para que la memoria histórica ocupe un lugar más importante en tu vida? ¿Crees que hay formas de contrarrestar las barreras entre las personas? ¿Cómo crees que puedes actuar?"
- Conclusión: En la fase final se puede contar algo sobre el proyecto y cómo funciona o se ha construido. A continuación, se puede presentar el cuestionario a los que han jugado.

Para responder a las preguntas de los jugadores y obtener pistas generales sobre el contenido del debriefing, he aquí algunas informaciones generales. Si es necesario, se puede entregar a los jugadores un folleto (o un código QR que haga referencia a él) para que puedan conservar la información:

<https://drive.google.com/file/d/1TljcWx16efPsTGOsL4rpEUI4FqxA2CHF/view?usp=sharing>

La sala de escape se divide en dos partes: la habitación y el armario. En la habitación la trama nos lleva a investigar una historia de amor del pasado de la abuela de la que no sabemos nada, pero esto pronto se convierte en un tema secundario. Algunas reflexiones encontradas en el diario, algunos objetos de la habitación nos hacen comprender rápidamente que la abuela investigaba la realidad de Berlín Oriental, cómo era la vida bajo un régimen. El relato pasa así de ser la historia de una división a una narración sobre lo que era vivir bajo la opresión y lo que significaba, día tras día, querer escapar. Cuando se abre el armario, todo vuelve a cambiar: a través de las páginas de un diario comprendemos cómo aún hoy en el mundo los muros son numerosos y divisorios, cómo historias que nos parecen pasadas siguen siendo actuales y presentes. Ya no se trata de la historia de una persona, sino del propio concepto de memoria histórica, que no sólo nos hace recordar, sino que puede ayudarnos a interpretar el presente.

Todos los juegos y pruebas expuestos en el curso son metafóricos de alguna manera.

La prueba inicial está inspirada en la del escape room Wer ist wer del colectivo We are Muesli (<https://www.weare muesli.it/wiw>). Cada pregunta está pensada para abordar una parte de la sala de escape: no es seguro que al final del juego las respuestas dadas por los jugadores en el test hayan permanecido inalteradas (¿quizás también se podría hacer una reflexión al respecto?). Psicológicamente, por otra parte, puede ser interesante comprender una serie de dinámicas relativas a las pruebas: ¿esperaban los jugadores tener que hacer una? ¿Qué tipo de preguntas esperaban? ¿Preveían que uno de ellos "perdería"? ¿Podían adivinar quién? ¿Respondieron con sinceridad o para intentar ajustarse a un régimen imaginario?

El podcast "1989" de Riccardo Gazzaniga (<https://storielibere.fm/1989-wind-change/>) se centra en el papel de la música durante el régimen soviético y en la RDA: el Festival Musical de la Paz de Moscú es un acontecimiento de ese año comparable al Woodstock occidental, en el que el estadio Lenin contó con la presencia de las mayores estrellas del rock mundial. Las referencias sonoras durante la sala de escape se encuentran fácilmente en la narración del historiador. En general, se puede hacer una reflexión sobre el papel de la música como instrumento social y/o político.

El World Press Photo (<https://www.worldpressphoto.org>) es una organización sin ánimo de lucro fundada en 1955. Es también el concurso de fotografía más prestigioso del mundo, que

premia una vez al año, de forma ininterrumpida desde su creación, a las fotos más representativas de ese año. Además, organiza encuentros, talleres y seminarios en todo el mundo.

También hay otras agencias y asociaciones que se ocupan del fotoperiodismo y realizan algunos reportajes, como la OIM (<https://www.facebook.com/IOM/>).

Algunos de nuestros reportajes se inspiran en la obra italiana "Die Mauer" (<https://marco-cortesi.com/il-muro-spettacolo/>), de la que el cortometraje Vomag gana el premio de cortometraje en el 70º Festival de Cine Italiano. En él, los relatos históricos y las entrevistas se alternan con el espectáculo emocional.

La Stasi, o Ministerium für Staatssicherheit, se fundó en 1950 con el objetivo de vigilar el mal comportamiento de todos los ciudadanos de Alemania Oriental. Tras la caída del Muro, los ciudadanos irrumpieron en sus oficinas y, a pesar de la destrucción de gran parte del material secreto, todavía se pueden consultar muchos archivos. El ingreso en la Stasi no era fácil: a menudo se reclutaba a los hijos de los propios agentes, contando con su fe ciega e inquebrantable. Durante dos años, se les vigilaba en secreto y se redactaban expedientes sobre su vida privada, mientras se interrogaba a profesores, vecinos y conocidos. Si se les ofrecía un puesto de trabajo, la aceptación significaba una serie de privilegios sociales y económicos, el rechazo a menudo significaba el estigma social y el riesgo de perder otros trabajos.

Página web del gobierno alemán con archivos sobre la Stasi:

(https://web.archive.org/web/20070703024302/http://www.bstu.bund.de/cln_042/nn_715182/EN/Home/homepage_node.html__nnn=true__nnn=true);

historia de un agente redimido:

(<https://web.archive.org/web/20090209041228/http://myspystory.com/intro.html>).

Visión de la caída del muro:

<https://www.berlin.de/mauer/it/storia/apertura-del-muro/> (en el mismo sitio hay también una reconstrucción del recorrido histórico y algunas matanzas durante los intentos de paso).

El fenómeno de la Ostalgie (<https://aspeniaonline.it/il-muro-invisibile-che-resiste/>) es una especie de sentimiento de tristeza por la caída de la RDA, un equivalente del "si era meglio quando si era peggio" italiano, socialmente muy presente aún hoy en la capital alemana.

**Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.
Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906**

