

Ríete en serio del racismo

Dinamización de la exposición (marzo de 1997)

Fundación Germán Sánchez
Ruipérez. Salamanca

El racismo, uno de los más lamentables problemas de nuestra época, es, con frecuencia, centro de debates, campañas de sensibilización y propuestas didácticas en general, que parten de la denuncia, buscando una reflexión y un cambio de actitud en las jóvenes generaciones. En esta línea, el Parlamento Europeo eligió 1997 como *Año Europeo Contra el Racismo*, invitando a organizar diferentes actividades y campañas de concienciación.

Desde la biblioteca nos unimos a dicha conmemoración con una muestra humorística, pero profunda y sincera: *Ríete en serio del racismo*. Dirigida a grupos escolares, a partir de 2º curso de ESO, permaneció en nuestro Centro desde el 17 de febrero hasta el 7 de marzo.

Se trataba de una exposición, cedida por la Asociación Nacional Presencia Gitana, que afrontaba lo siniestro desde su propia ridiculez, mofándose del racismo como del más evidente sinsentido. La intolerancia, la discriminación racial, es estúpida, cretina y absurda. Desde este punto de partida, un conjunto de humoristas se habían unido para conjurar tan extendido mal, dejando *en cueros* prejuicios, ignorancias y estereotipos, y llamándonos a reflexionar desde la risa: un humor con regusto amargo que no impedía el análisis serio y la condena enérgica.

Esta exposición constaba de 73 carteles, reproducciones de los originales que se editaron en el libro *Vamos a reírnos muy en serio del racismo* (Madrid: Presencia Gitana, 1993). Participaban en ella numerosos humoristas, entre los que se encon-

traban firmas destacadas de la actualidad gráfica: Forges, Quino, Romeu, El Roto, Mingote...

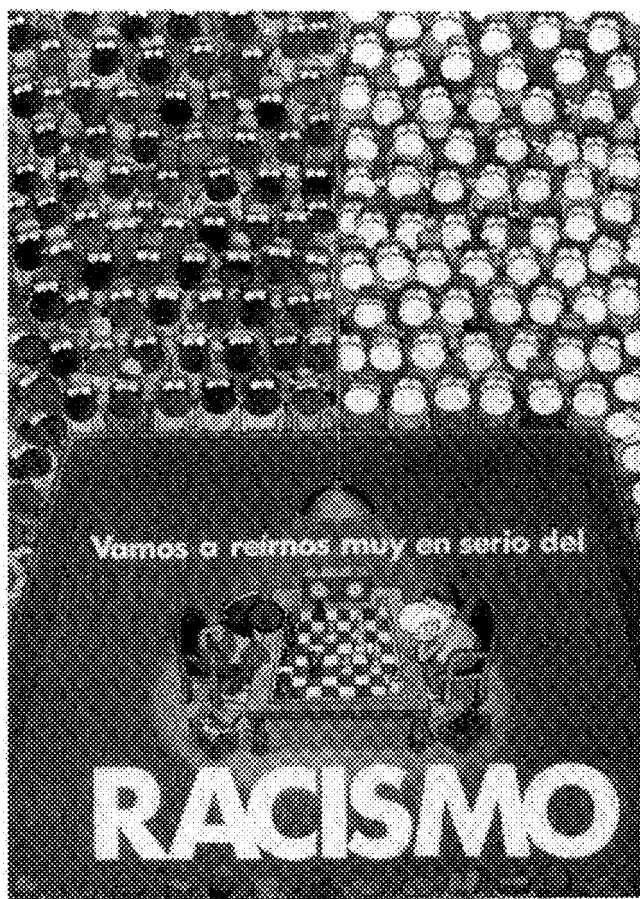
Con el fin de explotar al máximo las posibilidades de tan completo panorama, diseñamos una propuesta de actividades que incitaba a los jóvenes que asistían a esta exposición a discutir, reflexionar y hacer evidentes actitudes y comportamientos cargados de prejuicios.

En consonancia con el tono lúdico y desenfadado de la muestra, partimos de una invitación al entretenimiento: *El Juego de la Mezcla*. Consistía en una serie de dinámicas, adaptaciones de conocidos juegos de mesa populares o comercializados, que trabajaban aspectos relacionados con la diversidad, la multiculturalidad, la tolerancia..., ofreciendo, a modo de taller, la posibilidad de experimentar las ventajas de la cooperación y la riqueza de la *mezcla* dentro de un grupo. Para participar en él, cada clase se dividía en 5 equipos, que iban rotando por los diferentes rincones de actividades. A medida que iban superando cada una de las pruebas, los equipos obtenían una pieza de puzzle que se incorporaba a un gran mural multicolor. El objetivo final del juego era completar, con la cooperación de todos, dicho panel. Los cinco apartados eran:

1. *Baraja otras posibilidades*: Un juego de naipes que premiaba la diversidad. Se componía de 30 cartas con fotografías de personas de todo el mundo. Similar al popular *Juego de las familias*, el objetivo era, justamente, el contrario al de aquél: formar grupos mixtos, mez-

clando componentes de diferente origen. La formulación era la siguiente: Un sello discográfico independiente quiere reunir a músicos de diferentes países para formar un grupo musical que integre elementos de diferentes culturas y estilos. Cada participante (hay 6 en total) recibe 5 cartas al azar, después de que quien tiene la mano las haya barajado y repartido todas. Los jugadores deben tratar de deshacerse de los músicos repetidos, pasando al compañero de su derecha la carta que no les interesa y optando, así, a reunir 6 miembros distintos. El primer jugador que lo consiga pone la mano sobre la mesa, al tiempo que grita "tengo grupo". El juego se complica con la presencia de 2 esvásticas, cartas rechazables que hacen perder la partida al jugador que las posea en el momento de cerrar.

2. *Famosos/as con tabú*: Una serie de fotografías de personajes famosos de todas las culturas: políticos, investigadores, deportistas... Cada jugador, por turnos, tenía que explicar a los demás quién era ese personaje, describiendo su carácter, su profesión, etc. La dificultad del juego estaba en que determinadas palabras, que aparecían escritas en cada imagen, no podían utilizarse: palabras relativas al color de su piel, a su país de origen o relacionadas con estereotipos raciales y culturales.
3. *Señas raciales*: Se trataba del conocido juego de adivinar títulos con mímica, en este caso, tanto películas como libros con argumentos relacionados con el racismo. Dichos títulos se proponían en una guía de lectura que servía, además, como propuesta final de la exposición.
4. *Notas de identidad*: A partir de una grabación, con fragmentos musicales del folklore de distintos pueblos del mundo, los participantes debían descubrir instrumentos, melodías y tonalidades que les ayudasen a identificar su origen.
5. *Denominación de origen*: Cada equipo debía recorrer con calma la exposición, fijándose con detalle en todos los carteles, y eligiendo, de entre ellos:
 - El más divertido.



EDITORIAL PRESENCIA GITANA

- El más amargo.
- El más desconcertante.

La selección realizada era objeto de una reflexión posterior, en la puesta en común final.

Participantes: Han visitado la exposición, participando en esta propuesta de actividades, un total de 820 alumnos de diferentes centros escolares de la ciudad (12-16 años). Así mismo, un grupo de socios de la biblioteca, mayores de 10 años, visitaron la muestra y desarrollaron, durante dos semanas, los diferentes juegos propuestos.

Un ciclo de películas, una guía de lectura (*Uno de los nuestros*) y la exposición en las salas de lectura de los libros recomendados, completaron esta campaña de sensibilización en la biblioteca.

Esperamos que dichas dinámicas hayan promovido una mayor conciencia juvenil ante el problema del racismo en nuestra sociedad y que el enfoque de juego y humor haya servido como incentivo optimista para reflexionar ante tan grave problema. ☑