

COLECCIÓN PENSADORES SOCIALES



Clásicos: primitivos y exóticos

Darío Blanco Arboleda

Medellín al 06 de Octubre de 2012.

Dentro de la “Colección Pensadores Sociales”, este su primer juego corresponde a los “clásicos”: en él se presentan 32 grandes figuras de la antropología y la ciencia social. En cada carta se ofrecen, en el anverso, seis categorías que evalúan al autor con sus correspondientes puntajes; en el reverso, una mínima reseña que intenta presentarlo y justificar, en lo posible, los puntajes de las categorías.

La Colección Pensadores Sociales busca propiciar un acercamiento del conocimiento académico, muchas veces árido, a los escenarios lúdicos. Nos motiva imaginar a nuestros estudiantes jugando con estos naipes, en los pasillos de la universidad, interiorizando y humanizando ciertos conocimientos que se vuelven etéreos y en algunos casos casi mitológicos (cuando no olvidables). Este nuestro primer juego, Clásicos: primitivos y exóticos, es el inicio de un proyecto más ambicioso que busca poder sumar otras compilaciones, con la misma estructura, de manera tal que puedan ser sumados los mazos de cartas y que sean operativos. Entendemos la temeridad de la tarea de evaluar influyentes y disímiles figuras teóricas; en nuestra defensa, solo podemos argumentar que las calificaciones son en muchos casos simples números que buscan jerarquizar y posibilitar el juego, pero de ninguna manera significan una pretensión de verdad irrefutable de nuestra parte. Las evaluaciones, la selección de los

personajes y sus reseñas no son más que un reflejo de nuestro (des)conocimiento y de inevitables amores y fobias, por lo que, de antemano, pedimos misericordia crítica a los especialistas.

Las categorías buscan dar cuenta de diferentes habilidades que consideramos fundamentales en un teórico. El “alcance-rango-teórico” busca reflejar, en una escala de cero a cinco, la capacidad de abarcar de las formulaciones, su ambición a la hora de aproximarse a las problemáticas sociales. La “vigencia conceptual” contiene con la operatividad contemporánea de sus ideas. En “influencia transdisciplinar” buscamos establecer la agencia de interlocución- sensibilización que ejerció el pensador por fuera de su disciplina específica. En “persuasión retórica” ponderamos el grado de sugestión de su escritura y la capacidad de argumentación. Los otros números, estadísticos, se explican por sí mismos. Finalmente, las reseñas de los autores buscan contextualizarlos, humanizarlos y dar cierta explicación al por qué de sus puntajes.

Este juego está inscrito dentro del proyecto “Fortalecimiento y proyección de un espacio comunicativo de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Implementación de estrategias para un acercamiento de la población universitaria con la sociedad”, que busca que los estudiantes de antropología y su revista Kogoró salgan de las burbujas teóricas de la academia y se acerquen a las comunidades. La impresión de este naipe se hizo posible gracias al apoyo del Banco Universitario de Programas y Proyectos de Extensión -BUPPE- de la Vicerrectoría de Extensión de la Universidad de Antioquia, quien financió el proyecto.

Este juego está diseñado para permitir dos modalidades. Primera modalidad: Concurso de méritos (para 2 o más jugadores). El objetivo es acumular el mayor número de cartas con base en la comparación de las diferentes categorías descriptivas. Segunda modalidad: Examen oral (para 3 o más jugadores). El examinado debe repetir de la manera más exacta posible la información de la reseña de la carta. Los demás jugadores, de una manera que debe ser ecuánime, le asignan una calificación.

La colección es un sueño que tengo desde hace unos años y que vengo discutiendo con mis amigos y colegas Juan Carlos Orrego y Luis Ramírez Vidal, con quienes, de manera conjunta, seleccionamos las figuras y redactamos el juego. El trabajo de diseño gráfico lo realizó la estudiante Verónica Builes Carmona. Esperamos que este sea tan divertido para ustedes, los interlocutores, como para nosotros que regresamos a nuestra infancia académica (¡reímos y peleamos como chiquillos!) mientras lo construíamos. De igual manera nos sorprendió lo mucho que aprendimos en el proceso y las conexiones que logramos establecer entre los pensadores y las teorías. Esperando que les ocurra exactamente lo mismo, se los entregamos como un regalo que le da un niño desinteresadamente a otro.

Contenido: 32 cartas de pensadores / 1 carta comodín / 2 de cartas instrucciones-informativas.



COLECCIÓN PENSADORES SOCIALES

Clásicos: Primitivos y Exóticos

