

Consumir y educar

El SOFA. Escuela del entretenimiento, entre el mercado y los mundos posibles

Consume and educate
The SOFA. School of entertainment, between the market and possible worlds

Consuma e eduque
O SOFA, escola de entretenimento entre o mercado e os mundos possíveis

Gilberto Eduardo Gutiérrez
Mónica Perassi

Gilberto Eduardo Gutiérrez¹

Mónica Perassi²

¹ Departamento de Comunicación, Pontificia Universidad Javeriana. Magister en Comunicación, Pontificia Universidad Javeriana; estudiante, Doctorado Interinstitucional en Educación DIE-UD; correo electrónico: gilberto.gutierrez@javeriana.edu.co

² UNIMINUTO. Especialista en Comunicación Educativa, UNIMINUTO; estudiante, Maestría en Comunicación-Educación en la Cultura, UNIMINUTO; correo electrónico: monica.perassi@uniminuto.edu

Fecha de recepción: 17 de julio de 2018 / Fecha de aprobación: 26 de septiembre de 2018

Resumen

El SOFA constituye un territorio en el que por un fin de semana al año se ponen en escena diversas culturas (cosplay, otaku, gamers, etc.), con raíces en el mundo de la ficción y del entretenimiento. El presente trabajo dialoga críticamente con este escenario a partir de la observación participante realizada en octubre de 2017 con un grupo de estudiantes de la Maestría en Comunicación Educación en la Cultura, de la universidad UNIMINUTO, basados en la pregunta por las pedagogías que se configuran o traslucen en este espacio fronterizo entre el entretenimiento y educación.

Palabras clave: Educación, entretenimiento, SOFA, distopia, pedagogías, industria cultural

Abstract

The SOFA constitutes a territory in which one weekend a year diverse cultures (cosplay, otaku, gamers, etc.), with roots in the world of fiction and entertainment, are put on stage. The present work dialogues critically with this scenario from participant observation carried out in October of 2017 with a group of students of the Master's Degree in Communication Education in Culture, from the university UNIMINUTO, based on the question about the pedagogies which are configured or translucent in this border space between entertainment and education.

Keywords: Education, entertainment, SOFA, dystopia, pedagogies, culture industry.

Resumo

O SOFA Constitui um território no qual todos os anos, durante um fim de semana, diferentes culturas (cosplay, otaku, gamers etc.) criam raízes no mundo da ficção e do entretenimento. Este trabalho é um diálogo crítico de esse cenário a partir da observação participante realizada em outubro de 2017 com o grupo de alunos do Maestría en Comunicación Educación en la Cultura do UNIMINUTO a partir da questão das pedagogias configuradas ou translúcidas neste espaço. Fronteira entre entretenimento e educação.

Palavras-chave: Educação, entretenimento, SOFA, distopia, pedagogias, indústria cultural.

Planteamiento del problema y apuesta metodológica

Confrontando los límites tradicionales del campo de saberes de la comunicación-educación, cuyos territorios privilegiados han sido la escuela y los medios de comunicación, se encontró un territorio concreto, marcado por varias dimensiones: por un lado, la feria (fiesta, carnaval) y, por otro, la de la lógica del ocio y el entretenimiento; las cuales, en términos culturales constituyen el cruce entre formas diversas de la cultura: las industrias culturales, las culturas juveniles y las formas de la cultura popular, local y global; todas ellas salen al paso en este escenario. Se trata del SOFA: Salón del Ocio y la Fantasía, evento que desde hace nueve años se realiza en Bogotá con un éxito creciente, al punto de aumentar el número de participantes, pasando de 4.000 en su primera edición en 2009, a 170.000 en la versión analizada de 2017.

Igualmente, debe tomarse como una referencia clave la paulatina expansión del territorio del evento a un mayor número de pabellones, expositores y participantes, entre los que se cuentan no solo las industrias del entretenimiento, sino los organismos y entidades estatales y organizaciones que abordan a jóvenes y niños como público objetivo. Su cartografía a lo largo de los años da cuenta de persistencia, expansión y emergencia de diversas formas del entretenimiento a manera de huellas de los cambios y nuevos territorios, como el tatuaje o las experiencias inmersivas soportadas en herramientas digitales.

Byun, filósofo surcoreano, se pregunta, en *La expulsión de lo distinto* (2017), por la manera en que el narcisismo contemporáneo pone en juego la disolución de la diferencia gracias a la desaparición de lo que puede ser incomparable y singular, por hacer que todo contraste se vuelva comparable y homogenizable: “La sociedad de consumo aspira a eliminar la alteridad atópica en favor de las diferencias consumibles, heterotópicas” (Han, 2017, p. 39). Contexto en el cual lo que se pretende divergente, extraño o sorprendente, no es más que la reiteración de la heterogeneidad diluida, repetición y serialidad.

Es en este sentido que el espacio del SOFA parece exponerse a una tensión radical: por un lado, la aparente dinámica disruptiva de la puesta en escena de los participantes en el SOFA, al supeditarse a la reproducción de lo diseñado en el mercado, no sería otra cosa que la ensoñación de la réplica por vía de la copia al modelo del mercado, dejando como única experiencia de la diferencia lo repetido y, en ello, abocarse a la disolución de lo distinto; por otro lado, también quedaría como opción ver en este mismo evento una crítica radical que, en el ejercicio de la imitación compulsiva de lo prediseñado por el mercado, opta precisamente por la saturación

de lo reiterado y, con ello, hace una mofa caricaturesca soportada en el exceso, al estilo del Guasón en la historia de Batman. La risa de la saturación de lo homogéneo.

Todo ello se da especialmente si entendemos que estas narrativas en las que, temporal o contextualmente, habitan los participantes en el SOFA son también dispositivos en los que se apropian y construyen sentidos; así, vale la pena preguntarse por cuáles son esos horizontes políticos visibles o invisibles que en la fiesta, la simulación, el juego y el carnaval están siendo dichos por los participantes. Si ellos poseen un horizonte divergente del mercado y el consumo, ¿cuáles son esos posibles, esos diseños de mundo que se están poniendo en juego allí?, y si no los plantean, ¿cuáles son los sentidos que ofrecen estas pausas en las que, a la manera del carnaval, se podría estar dejando el poder a lo dionisiaco para recrear el orden? Como se percibe, esta frontera está plagada de preguntas que serán entendidas de manera diversa, si se piensan desde el afuera o se interpelan desde el habitar que las hace posibles.

A la vez, como punto de encuentro, se trata de la salida y visibilidad de una serie de actores que expresan modos de pensar y hacer narrativas y apuestas de sentido (Ser, parecer, simular, jugar). Es bajo tal modo de pensar que este espacio plagado de tensiones puede ser interrogado bajo una gran pregunta: ¿Cuáles son las pedagogías de la comunicación-educación que se expresan y muestran en el espacio del SOFA 2017?

Para abordar este contexto se trabajó desde una perspectiva de implicación paulatina en el escenario; en la visita de un día se pasó, de una aproximación como observadores, a un diálogo/interpelación con participantes, hasta la intervención/participación en actividades a la manera de una investigación implicada. Como se nota, esto permitió distintos grados de aproximación que a su vez fueron dando cuenta de las maneras de preguntarse por la comunicación educación y la forma de comprender las pedagogías en el escenario del SOFA.

Sin caer en un pretendido análisis que se adentre en la subjetividad, a lo largo del día se hizo un registro de los procesos desarrollados y se fueron obteniendo preguntas, ideas, intuiciones y reflexiones para desarrollar el proceso de escritura y debate del grupo de investigadores participantes, acerca de las formas emergentes de comunicación educativa experimentadas² y, especialmente, acerca

² En el ejercicio que da contexto a este artículo participaron los estudiantes de la Maestría en Comunicación- Educación en la Cultura, del curso Pedagogías de la Comunicación-Educación: Juliana Araque, Nubia Cantor, Luisa Fernanda Flórez, Sandra Gómez, Martha Gualteros, Yenny Gutierrez, Sol Guzmán, Christian Martínez, Sindy Martínez,

de los sentidos puestos en juego y que emergieron constantemente en el territorio del festival.

Cartografía del entretenimiento, el ocio, las ficciones y mundos posibles

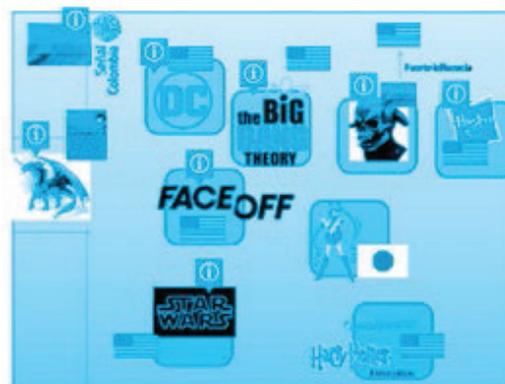
Para entender la estructura del SOFA se sentaron las bases de análisis en el croquis del complejo Corferias. El espacio delimita las actividades a diferentes pabellones. En el SOFA 2017 se encontró un pabellón central de diez puestos con las marcas extranjeras e invitados nacionales. El evento tuvo también dos pabellones auxiliares dedicados a temas específicos: uno de manga y otro de videojuegos. Finalmente, hubo tres pabellones dedicados a la venta y compra de productos de estos espacios. Cada pabellón contaba con una organización y división por espacios para vendedores y expositores de productos (libros, artesanías, indumentaria, muñecos, etc.) y servicios (*bodypaint*, tatuajes temporales, perforaciones, caricaturas, etc.).

Sin embargo, se destaca la existencia de un territorio abierto, lejos de las estructuras del mercado: el patio central brindó un espacio de muestra alternativo, donde diferentes personajes se configuraban y generaban relaciones con el público a través de fotografías escenificadas y *selfies*. Estos no correspondían a la organización del evento, sino a usuarios que decidían construir un personaje a través de una historia, la apropiación de la misma y la personificación.

Así, comienza a plantearse un escenario y múltiples diálogos que llaman la atención; por un lado, los bárbaros y sus dinámicas de acción llevan a que las acciones regidas por el mercado pierdan el “alma”, porque se dirigen a una comercialización en auge (Baricco, 2006, p. 46). La presencia de tres pabellones de mercado deja entrever que, efectivamente, éste asume las dinámicas de las culturas emergentes, otorgándoles un espacio transaccional, de promoción en pos del consumo. Esto se evidencia en el pabellón central (*Imagen 1*), que contaba con diez puestos, de los cuales dos eran locales y uno realizaba máscaras de personajes de películas occidentales.

Carlos Neira, Daniela Ospina, Mónica Perassi, Elena Puello, Angie Pulido, Lelys Quiñones, Yuranni Ruiz, Nadya Saldarriaga, Stalin Silva, Karen Vera.

Imagen 1. Pabellón central SOFA 2017



Nota. Fuente: elaborado por autor

Del mismo modo, al analizar el Pabellón de literatura se encontró que los libros que primaban eran las sagas juveniles, de fuerte tradición occidental (británicos y estadounidenses principalmente). Esto resulta significativo en la medida que se comprende que los bárbaros arrasan y “aumenta de manera constante y significativa su volumen de negocio” (Baricco, 2006, p. 73), a la vez que generan nuevos territorios donde el individuo siente la necesidad de acceso a lo propuesto y crea nuevas comunidades de acceso libre para compartir archivos, las cuales funcionan gracias a nuevas tecnologías como Internet.

Por otro lado, los lugares fuera de las dinámicas comerciales se convierten en “mundos posibles”, dando la oportunidad de apropiarse de las culturas emergentes que se encuentran en este espacio. Los pasillos de los pabellones, los espacios abiertos, plazas de comidas, etc., encuentran entre sus integrantes personajes que asumen un rol. No solo estudian, construyen y asumen un personaje durante su estadía, sino que edifican un espacio de interacción con el público que permite generar mundos posibles de visitas.

La escenificación de ciertas partes de los cómics, de los dibujos animados o de las películas, se vuelve real. Incluso la estrategia es utilizada comercialmente para atraer personas a los puestos de venta, como lo hizo *The Big Bang Theory* con su espacio, en el que presentó a un actor parecido a Sheldon Cooper, personaje de la serie, para que la gente se tomara fotografías y atravesara una dura prueba de rayos láser. Sin embargo, la distancia del público lo aleja, mientras que los personajes transitan en lo público, lo común.

Frente a la construcción del otro. Este escenario, tanto los pabellones, como los espacios públicos, se vuelve una manifestación de lo que Eco denomina *midcult*, un teatro que explota los descubrimientos

de la vanguardia y los banaliza, reduciéndoles a elementos de consumo (Eco, 2009, p. 44). Con esto se encuentra lo distinto dentro del sistema; en verdad no se excluye, sino que lo diferente se convierte en un mercado nuevo y expansivo que se apropia de dos formas: ya sea a través del consumo o de una usurpación y personificación del mundo creado a través de las narrativas del manga, el cómic, las series y sagas. Las personificaciones se convierten entonces en una doble construcción del sí mismo y se consideran una reafirmación con/en el otro.

El hecho de que el personaje se presente en este territorio y no en el hogar, a puertas cerradas, reafirma la necesidad del otro para su propia construcción; lo individual se vuelve social en la interacción. El SOFA propone además coacciones dentro, de manera física, y fuera de él, en un territorio digital que se vuelve menester. El cuerpo permite presentarse ante otros y las redes sociales crear interacciones más allá de lo físico y lo inmediato. Así, las fotografías del personaje y las redes son una nueva forma de construirse, ligada a la naturaleza iconoclasista (Eco, 2004, p. 34) donde el cuerpo ya no es lo físico, sino un imaginario construido en fotografías que se determina en la mirada del otro. Esta interacción entre fotografías y redes plantea una publicidad de la persona y tiene una intención de diálogo o comunicación con el otro que está más allá, más allá del SOFA y del diario vivir. Un otro con el que se construyen.

Imagen 2. Personajes



En la escena dos chicas son entrevistadas, asumen emotivamente el goce que les implica la imitación, reiteran gestos y ademanes de los personajes que simulan y a la vez tratan de defender su diferencia. El relato en el que inscriben su disfraz se centra en la fascinación que les producen los personajes de *Nekopara Cats Paradise*, tratan de serlo mientras son entrevistadas, salen de sí para reafirmar lo que simulan. No hablan como el personaje, su cuerpo lo representa,

ellas hablan de sí como otro que habitan. Al verse similares gozan de su igualdad, se replican.

Puestas en escena, sujetos y narrativas

El proceso de acercamiento a los personajes que transitaban los espacios públicos permitió evidenciar las etapas de su construcción. Así, los protagonistas de la observación fueron sujetos sumergidos en las narrativas propias del mundo de la fantasía y el ocio. Cada uno de ellos realizó un proceso de investigación del personaje, reconociendo en él una posibilidad de identificación más allá de lo fantástico, convirtiéndose en ellos durante el tiempo que permanecieron en este territorio alternativo, único y propio que no encuentran fuera de las puertas del complejo Corferias.

Este espacio se presenta, sin embargo, con múltiples currículos invisibles que se mantienen sin siquiera notarlo. Los personajes femeninos tienden a mantener estereotipos, pero no desde la perspectiva occidental, sino desde una perspectiva intercultural de oriente y occidente, primando esta última; lo cual no solo mantiene estereotipos, sino que rompe con los conceptos de sexualidad y cuerpo, de manera que el cuerpo se presenta como el “más anhelado objeto del deseo, representado tanto en modos de agresión y exclusión, como por ser moldeador de lo deseante y liberador” (Silva, 2008, p. 4).

Este cuerpo se construye en torno al otro, como observador y como espejo necesario para determinar quién se es, dónde se encuentra parado en este mundo. La construcción estará siempre reflejada en una otredad (fantástica o real) que permite ver qué no se es. Ahora, en la actualidad, los matices del ser o no se hacen cada vez más y más específicos. Hoy se puede ser un cúmulo que no necesariamente debe representarse en el propio cuerpo, sino en el que se construye en el espacio virtual, en redes. Las fotografías no son del cuerpo, sino del “ideal” del cuerpo que se muestra con orgullo y desde donde el individuo se siente cómodo ante la sociedad. Este territorio y nuevas formas de narrar se hacen posibles en el SOFA y las redes sociales, espacios que funcionan como instrumento de poder (económico) que permite emerger a estas culturas ocultas o invisibilizadas en la cotidianidad; así: “La ilusión de una identidad fija y estable, tan relevante en la sociedad moderna e industrial, va cediendo terreno a los “kits de perfiles estandarizados” o “identidades *pret-a porter*”, según las denominaciones de Suely Rolnick” (Sibila, 2009, p. 29).

En un lugar como el SOFA es posible enunciar que la situación corresponde al juego al interior de narrativas en las que: “Se trata de modelos subjetivos efímeros y descartables, vinculados a las

caprichosas propuestas y a los volátiles intereses del mercado (Sibila, 2009, p. 29). El SOFA se presenta así como un espacio de lo permitido en la sociedad, pero que se rige necesariamente dentro del concepto de mercado y el lucro; por tanto, lo que se cuestiona en este momento no es la individualización del sujeto, sino el individuo como ser alienado, producto de la industria cultural del ocio.

Los personajes, y con ellos los sujetos que los construyen, se terminan convirtiendo en pequeños elementos del sistema de poder capitalista y el SOFA, un espacio de amplias dimensiones y con más de 170.000 visitantes, los vuelve individualizados, pero en un conjunto que les permite en menor o mayor medida ser parte de un algo. Si en la industria cultural “la posibilidad de algo nuevo es inexistente, puesto que todo lo que se resiste debe ser integrado en el sistema para poder subsistir” (Szpilbarg y Saferstein, 2014, p. 65), el SOFA entonces responde a dinámicas del mercado que lo vuelven un espacio permitido y masivo.

Imagen 3. La Masacre



La pluralidad de comandos, al estilo *Assassin's Creed*, propios de cómics, series y videojuegos que paseaban por el SOFA, producía la reiteración narrativa de un relato similar, el sacrificio de la víctima. Una y otra vez, insertos en esa apuesta de relato, diversidad de participantes pedían el espacio, se arrodillaban y solicitaban ser sacrificados mientras sus acompañantes los fotografiaban logrando el mejor ángulo. Esto representaba la puesta en escena del propio sacrificio y, a la vez, la captura del instante en el que se toca la frontera entre ser la víctima privilegiada de los asesinos de culto, la traducción de la masacre y el sacrificio, en un salto simbólico superado en el simulacro. Es la representación del reconocimiento basado en la repetición persistente de la muerte ficcional.

Prácticas de comunicación-educación.

¿Aprendices de la industria cultural y mundos posibles?

En el contexto de la industria cultural subyacen elementos que establecen al SOFA como espacio de prácticas de comunicación-educación. Para afirmarlo, es importante recurrir a Huergo y Fernández (1999), quienes se acercan a los espacios de la Comunicación-Educación. En este campo, el territorio es un espacio de interacciones que promueven la construcción de sí mismos en y a través del otro.

En tal sentido, el Salón del Ocio y la Fantasía parte de una mirada comercial de la cultura hegemónica del consumo, pero a su vez presenta una serie de elementos sociales (como los personajes representados por el público) que proponen movimientos de culturas emergentes, de mundos posibles que logran pequeñas resistencias. Así, puede evidenciarse este espacio como el lugar donde sucede un proceso, una estancia simbólica a partir de la cual los grupos sociales se estructuran en la “producción y reproducción de la sociedad, donde se imbrica en lo estructural y de manera compleja lo social y lo cultural” (Huergo y Fernández, 1999, p. 29).

Un buen ejemplo lo constituye el espacio institucional de ETB: una cancha de fútbol en la que se ingresa por un túnel al estilo de un estadio; los jugadores se visten con un peto de color rojo o azul según su equipo y toman una posición en el espacio, de acuerdo a la que asigna la consola de juego. Mediante un control y un televisor personal, el jugador comparte, junto a otras 21 personas, un partido de fútbol que el público puede ver en la gran pantalla que acompaña el estadio. En el desarrollo, sus cuerpos vivos se reclaman unos a otros las jugadas mientras sus jugadores se despliegan en el terreno virtual. Los toques, los golpes y los goles se celebran de manera mecánica en la cancha virtual.

Imagen 4. El nuevo campo de juego



En tal dualidad, lo hegemónico vs. lo emergente propone un escenario de atopos eliminados y sobrevivientes. Si se toma el concepto de Han sobre lo atópico como lo diferente incapaz de compararse (2017, p. 40), se encuentra que, en sus inicios, las dinámicas del SOFA le proponían como un espacio de construcción cultural que resignificaba la cultura alternativa, para comprenderse y sumergirse en ella. Las dinámicas mercantiles y capitalistas niegan la posibilidad de subsistencia de la base cultural y convierten en valor todo producto dentro de este espacio.

La espacialidad como zona de encuentro se ve plenamente representada en el “Dojo de baile” que, como escenario, usa el nombre del espacio sagrado de la meditación y las artes marciales. En este caso, es el lugar de la exposición de la sincronía social; acompañados de la música, grupos de jóvenes repetían en perfecta sincronización la coreografía de bailes que, circulados en videos de Youtube y redes sociales, ponen en escena la sincronización. Este no es un fenómeno nuevo, pues se reitera en bailes y actos colectivos, especialmente de la industria cultural. Lo fascinante es que aquí se desdibujan o se recontextualizan las identidades de personajes que visten máscaras y disfraces diversos, pero que en su unidad expresan un homogéneo canto a la diversidad.

Imagen 5. La Sincronía Social



Sin embargo, es el mismo público quien asume el papel atópico, constituyéndose por fuera del beneficio comercial, pero incorporándose desde la construcción de una identidad compartida a través de la mirada de los otros, curiosos y receptivos, que visitan el lugar en busca de reconocer la habilidad expresada en el baile.

Así, el SOFA propone un espacio de construcción de identidad y, a través de este proceso, de dinámicas culturales propias de las cuales los turistas³ comienzan a reconocer, admirar e incorporar

³ Personas que asisten a este espacio rompiendo con su cotidianidad, abriéndose a nuevas experiencias

este espacio único e irrepitible, donde pueden ser parte de una escena junto a personajes que rara vez reconocen, es posible. De este modo, en alguna medida los pasillos del SOFA son espacios comunitarios emergentes que pueden proponer una construcción contra hegemónica a través de la participación y la interacción (Fernández, 2014, p. 21).

Discusión de cierre

Inmersos en la escena del SOFA los interrogantes sobre las pedagogías de la comunicación-educación se expanden y potencian. La primera reflexión muestra cómo, más allá de la construcción de un espacio para el mercado, el festival es un lugar de aprendizaje en el que la misma sensación de estar inmerso y de ser atravesado por múltiples narrativas, de las que se participa de manera desigual y en las que no se posee el dominio total de la enciclopedia que les da origen y fundamento, es una muestra de la ocupación de espacio narrativo en la vida cotidiana.

Con ello, es posible reafirmar que, aunque los relatos que pueblan este espacio no puedan ser considerados en sí mismos como saberes académicos o formales, sí reconstruyen en su oferta la trama de saber no saber y de deseo impulsado por la fascinación de los universos posibles. De donde se derivan dos afirmaciones para el debate: la reafirmación de asimetrías en el acceso, producida en el mercado, donde habría formas de exclusión, tanto en el acceso a los bienes, como en la dimensión simbólica entre ilustrados y no ilustrados, junto a una lucha por la inclusión en los relatos y a la vez en el mercado; y la expansión de los relatos y narrativas en las cuales habitar, que copan el espacio simbólico y, sobre todo, los universos de lo imaginario, donde no solo se sustraería la pluralidad de lo narrado, sino que se pondría en juego la posibilidad misma de la construcción de mundos posibles.

Desde esta perspectiva, la pregunta por la diversidad del universo y, en cierto sentido, la posibilidad de pluriversos, parece estar acotada a la diversidad homogeneizada de lo posible, que impone el horizonte narrativo determinado por el mercado y el consumo. Podría ser, a la vez, el sacrificio de nuestro potencial narrativo y la diversificación de universos en su construcción narrativa dominante en el mercado.

Si, a la manera de Escobar (2016) se preguntara, no solo si se ha dejado el diseño a los diseñadores, sacrificando el escenario político que el potencial de esta tarea pone en juego, sino por la relación entre los universos narrativos y la capacidad misma de narrarnos: ¿Es infinito el universo de narrativas posibles y emergentes?; ¿cómo mantener su posibilidad y potencia en tiempos de disolución

de lo distinto?; ¿hemos cedido la posibilidad de narrarnos a los narradores de la industria cultural y del entretenimiento?

El proyecto pedagógico del que se participa en el SOFA es precisamente el de aprender en el goce y el entretenimiento; como diversidad de concepciones lo promueven hoy, su radicalización se marca en que el aprendizaje en el entretenimiento es también una educación del entretener, la formación de y para el goce.

El proyecto resulta altamente satisfactorio en la intensidad con la que logra involucrar y aumentar el deseo de saber de sus participantes; en cierto modo, una educación desde el entretenimiento y para el entretenimiento, lo cual, en las condiciones del presente, indica una educación desde y para el consumo. Como lo asume Elwell, cuando explica los universos que habitamos, refiriéndose a lo transmedia, pero conectado directamente con las posibilidades narrativas del presente:

In our age of constant connectivity and ubiquitous computing, self-identity is increasingly fashioned according to the aesthetics of transmedia production. I thus propose that the transmedia paradigm, taken as a model for interpreting self-identity in the liminal space between the virtual and the real, reveals a transmediated self constituted as a browsable story-world that is integrated, dispersed, interactive, and episodic (2014, p. 234).

Ante esta última afirmación, resta la pregunta por la posibilidad de la crítica o, puesto en las condiciones del SOFA: ¿Cómo, estando inmersos en los universos narrativos fascinantes dotados por este escenario, podría llevarse a cabo el ejercicio de la crítica?; ¿qué significa la crítica en estos contextos, sin caer en un moralismo aleccionador o en un trasnochado discurso de denuncia de lo obvio? Ello invita a pensar: ¿Cuál es el lugar de las educomunicaciones, que en décadas pasadas pretendieron la educación de los receptores y las audiencias?, o, en sentido complementario, ¿cuál el modo en que los dispositivos pedagógicos pueden ser develados precisamente en el corazón de escenarios como el SOFA?

Finalmente, inmersos en la fascinación de los universos narrativos, habría que preguntarse si en cierta manera no es en estos lugares, profundamente arraigados en el mercado y en los que parecería más rampante la dominación, en donde las fuerzas de la contradicción harían posible la crítica y, sobre todo, la pervivencia de lo distinto.

Referencias

- Baricco, A. (2006). *Los Bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama
- Eco, U. (2009). *Apocalípticos e integrados*. Madrid: Tusquets.
- Elwell, J. (2014). The transmediated self: Life between the digital and the analog. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 20, No. 2, pp. 233-249.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- Fernández, M. (2014). La institucionalidad del campo comunicación/educación. *Question*, 42(1), pp. 16-23.
- Han, B. C. (2014). *El enjambre*. Barcelona: Herder.
- Han, B. C. (2017). *La expulsión de lo distinto*. Barcelona: Herder.
- Huergo, J., y Fernández, M. (1999). Cultura escolar, cultura mediática. *Intersecciones*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Sibilia, P. (2009). *El hombre postorgánico*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica
- Silva, A. (2008). *Imaginario globales: miedos, cuerpos, dobles*. Obtenido desde <https://culturajuvenilucsh.files.wordpress.com/2013/05/cuerpos-miedos-dobles.pdf>
- Szpilbarg, D., y Saferstein, E. (2014). El concepto de industria cultural como problema: una mirada desde Adorno, Horkheimer y Benjamín. *Calle 14. Revista de investigación en el campo del arte*, 14(9), pp. 56-66.

