


Ficha Electivo Malla Innovada



Componentes	Descripción
a) Nombre de la actividad curricular	Semiótica del Dibujo Animado y de la Video Música
b) Nombre de la actividad curricular en Inglés	Semiotics of Animation and Video Music
c) Número de SCT/ horas de trabajo	18 3SCT
d) Nivel	
e) Línea formativa a la que contribuye	Formación básica
f) Responsable (s) de la construcción	Rafael del Villar Muñoz
g) Carácter	Tema :Visualidad, desde la semiótica como disciplina
h) Función	Complementación, pues la malla nueva no contempla a la semiótica como área disciplinar independiente
i) Tipo de electivo	Curso Lectivo
j) Propósito del curso	La realidad de funcionamiento de la cultura audiovisual hoy, época de convergencia tecnológica y multisistemas de manifestación significantes ha generado rupturas epistémicas, tanto al interior de la producción como de la recepción. Tomar como objeto de estudio la semiótica del dibujo animado dice relación no solo con describir el aporte a la video-animación de la cultura japonesa, sino que significa entender más al segmento juvenil y las nuevas epistemes que ella plantea, lo mismo ocurre con la video- música, en ambas expresiones no es la palabra, la narración el nivel articulador. Describir esto, Problematizarlo, Ponerlo en Acto son una contribución al periodista, pues comprende otras culturas a su vez que le retroalimenta tener en cuenta la diferenciabilidades con la espíteme adulta, y al Cineasta pues le permite ver en la práctica las posibilidades de una manifestación no narrativa de lo audiovisual, a su vez que le nutre de la descripción de la relación perceptiva música- imagen Relación Curricular: Discurso y Significación, Teoría de la Imagen, Imagen y Sociedad
k) Competencias a las que contribuye el curso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Problematizar las dimensiones cognitiva-perceptivas de los dos objetos reales (Animé y Video- Música), a través de la comparación de objetos similares en culturas visuales disímiles 2. Analizar: Adquirir las Categorías Analíticas Descriptivas dichos objetos reales, a través del análisis comparativo; lo que es equivalente a Competencia Cine y Televisión No 2: Analizar los procesos de articulación y significación del lenguaje audiovisual en su inscripción social y cultural, desde un enfoque interdisciplinario 3. Poder Aplicar los puntos anteriores en función de la producción, esto es, elaboraciones de guiones video-música y principios constitutivos manga (bocetos), lo que es equivalente a Competencia Periodismo No 1.2: Evaluar la producción, circulación y recepción de signos lingüísticos, audiovisuales y digitales, desde modelos de representación de la realidad vinculados con los dispositivos y espacios comunicacionales.
l) Sub- competencias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sub- competencia Cine y Televisión: 2.1.- Identificar los componentes fundamentales del lenguaje audiovisual en función de sus operaciones y modelos, lo que significa: ((Problematizar)→ (Identificar))= (1); 2.2.- Comprender las relaciones y vínculos entre los estudios de la comunicación, el cine y la televisión, lo que significa (Analizar)→ ((Clasificar); 2.3.- Aplicar saberes interdisciplinarios a los problemas y temas que conforman la cultura y la comunicación audiovisual, lo que significa decir que a través del punto precedente, esto es ((Analizar)→ ((Clasificar), se logra → (Categorizar) + (Diferenciar))= Aplicar (a través de la generación de bocetos). 2. Sub Competencia Periodismo: 1.2.a. Distinguir modelos de representación de la realidad vinculados al ámbito de la comunicación (lingüístico, audiovisual y digital), lo que significa ((Problematizar)→ (Identificar)); 1.2.b. Analizar el circuito de la comunicación, identificando históricamente los distintos momentos y espacios en que se expresa (producción-circulación-recepción), luego a partir de allí, esto es, ((Problematizar)→ (Identificar)), se logra esta sub- competencia ((Analizar)→ ((Clasificar) + (Categorizar) + (Diferenciar)); 1.2.c. Emplear, de modo pertinente, modelos de representación de la realidad para <i>la solución de problemas</i> inscritos en los distintos momentos y espacios comunicacionales, lo que significa decir que ((Analizar)→ ((Clasificar) + (Categorizar) + (Diferenciar))→((Aplicar)→ (Producir; esto es, realizar bocetos)).
m) Resultados Aprendizajes	((((Problematizar)→ (Identificar))→((Analizar))= ((Clasificar) + (Categorizar) + (Diferenciar)) → ((Aplicar)→ (Producir; esto es, realizar bocetos))).
n) Unidades/ Saberes/ Contenidos	

Unidad 1 Conceptos de Semiótica General (dos sesiones)	1.1. La Semiótica o Semiología como Disciplina Científica <i>-Descripción:</i> La forma de funcionamiento de la científicidad blanca- <i>Descripción:</i> La ruptura epistémica de la semiología respecto al campo teórico de las ciencias sociales y humanas: sus inicios en Francia (École des Hautes Études en Sciences Sociales, París) e Italia (Universitat de Bologna). 1.2. <i>Conceptos</i> 1.2.1 Teoría del Signo 1.2.2 Tipos de Signos 1.2.3. Teoría del Valor 1.2.4 Sintagma y Sistema 1.3. Metodología 1.3.1 Semiótica y Algebra 1.3.2 Semiótica y Geometría 1.3.3 Teoría de los Fractales 1.3.4 Teoría del Caos			
Unidad 2 Semiótica Audiovisual (cuatro sesiones)	2.- <i>Consideraciones Psicoanalíticas Lacan, Kristeva, Petitot- Cocorda, Deleuze- Guattari, Reich.</i> 2.1. Teoría del inconsciente 2.2. Teoría de la Pulsión 2.3. Deseo de objeto (a)/ Deseo de lo otro 2.4. Simbólico/ Imaginario. Neurótico/ Psicótico: polos holográficos de funcionamiento social. 2.5. <i>El signifiante audiovisual como signifiante imaginario: el aporte de Cristián Metz</i> 3.- Sobre los vehiculadores de la información: teoría de los códigos. 4.- Descripción de la Forma de Funcionamiento del Cine Occidental: primer cine (pintura en imágenes), narrativo clásico, contemporáneo, postmoderno.			
Unidad 3 Semiótica de la Video Animación (cinco sesiones)	5.- Descripciones Comparativas Cultura Occidental/ Cultura Budista 5.1. La cultura judeocristiana occidental: nociones de sujeto, construcción de identidades, mundo interior/ exterior, el lugar asignado a lo Simbólico (concretamente las palabras) y el Imaginario en la Edad Media/ Los Procesos de Constitución de la Sociedad Capitalista Industrial/ los Procesos de la Postmodernidad 5.2. La cultura budista: nociones de sujeto, construcción de identidades, mundo interior/ exterior, el lugar asignado a las palabras y la imagen 5.3. La cultura islámica: nociones de sujeto, construcción de identidades, mundo interior/ exterior, el lugar asignado a las palabras y la imagen 5.4. El Animé Japonés 5.4.1 Forma de Funcionamiento de la Imagen 5.4.2 Forma de Funcionamiento Cognitivo 6. Talleres de Análisis			
Unidad 4 Semiótica de la Video-Música (cinco sesiones)	7.- Descripción semiótica de la relación Cuerpo - Música 7.1. Problematicación 7.2. Semiótica de la música : el aporte de la Escuela de Finlandia (Eero Tarasti) 7.3. Semiótica del Sonido: el aporte de Chion 7.4. Semiótica del Grano de la Voz: el aporte de Julia Kristeva 8.- Taller de Análisis 9.- Descripción Semiótica de la Video- Música 9.1. Semiótica de la video- música: cuerpo- imagen audiovisual- música 9.2. Guión Video Música y Ruptura Epistémica 10. Taller de Análisis			
Metodología	Clases Expositivas, Talleres, Trabajo de Investigación- Creación			
Evaluación ((Tres Pruebas Control de Lectura) + (Promedio Talleres de Análisis))= 70 % Trabajo Final = 30 %--> 100% Nota= 70% Promedio Final + 30% Examen (salvo los eximidos con una Nota Promedio 5,0)				
Resultado Aprendizaje	Indicador de Logro	Herramientas de Evaluación		
1)((Problematizar)→ (Identificar))= (1) 2)((Analizar)→ ((Clasificar) + (Categorizar) + (Diferenciar)) = 2	1) Problematiza correctamente su análisis del objeto real 2) a) Conocimiento Categorial b) Análisis Pertinente de Objetos Reales	1) A través de talleres de análisis 2) a) Pruebas Escritas b) Talleres		
3)((Aplicar)→ (Producir)) = 3	3) Generación de Video- Música (Guiones, Fragmentos de Grabaciones, Construcción Total) y de Bocetos de Manga.	3) Trabajo Final		
Bibliografía Obligatoria (7 Fragmentos de Textos Equivalentes a 5, por su proporción número de páginas y complejidad).	- 1) BARTHES, Roland, « <i>El Imperio de los Signos</i> ». 1970, Ed. du Seuil, París. Hay Traducción española: Editorial Seix Barral, Barcelona. Catálogo Bello : Biblioteca Escuela de Teatro. https://es.scribd.com/doc/102296908/Roland-Barthes-El-imperio-de-los-Signos . Páginas 86 a 91 , 98 a 102, 103 a 110, 122 a 129, 147 a 149.--> 25 páginas . <table border="1" data-bbox="506 1812 1490 1843"> <tr> <td data-bbox="506 1812 1003 1843">2) Opción Francés</td> <td data-bbox="1003 1812 1490 1843">2) Opción Inglés</td> </tr> </table>		2) Opción Francés	2) Opción Inglés
2) Opción Francés	2) Opción Inglés			

	<p>- BOUISSOU, Jean-Marie « Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise ». Éditions Philippe Picquier. Arles, 2012 Páginas 153 a 192.</p> <p>- CANIVET- FOVEZ, Chrysoline « Le Manga. Une synthèse de référence qui éclaire en image. L'Origine, L'Histoire et L'Influence de la bande dessinée japonais ». Éditions Eyrolles. Paris 2014 Páginas 63 a 76.</p>	<p>-TZE-YUE G. HU. "Frames of Anime."Culture and Image-Building Hong Kong University Press 2010. Páginas 15 a 35.</p>
<p>Bibliografía Consulta</p>	<p>-3) DEL VILLAR Muñoz, Rafael "Análisis semiótico comparativo video- animación americana/ japonesa", Article en Revista Comunicación y Medios, Revista del Instituto de Estudios de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile, Año: 2003, Vol. 13, Nº 14 Páginas: 16.</p> <p>-4) CHION, M. (1998), « Le son », Paris, Ed. Nathan. Hay Trad. Español.</p> <p>-5) DEL VILLAR R. (1992), « La pragmatique d'un modèle sémiotique construit pour l'évaluation des vidéo-clip dans leur procès de gestation- production » en Libro « L'homme et ses signes » Tomo II/ editado por Deledalle, G. Berlin, New York. Amsterdam.</p> <p>-5) VARELA, Francisco; Thompson, Evan; Rosch, Eleanor (1992), "De cuerpo presente", Ed. Gedisa, Barcelona, página 132 a 158</p> <p>- 6) KRISTEVA, Julia "Mujeres chinas" ED. Capital Intelectual: Buenos Aires, 2016, Páginas 35 a 114 → 79 páginas.</p> <p>- 7) PAPALINI, Vanina A "Anime". Ediciones La Crujía, Buenos Aires, 2006, páginas 26 a 83, y 173 a 186. → 70 páginas.</p> <p>-ANZIEU, A., Barbey, L., Bernard-nez, J. & Daymas, S. (2002). <i>Le travail du dessin en psychothérapie de l'enfant</i>. Paris : Dunod.</p> <p>-ARRIETA, I.; PALMA, T.; PAVÓN, M. (2006), "Relación de la música-imagen en la animación japonesa: el caso de "El viaje de Chihiro". Santiago: Memoria de Título Periodismo ICEI, Universidad de Chile.</p> <p>-AUGE, M. (2003). <i>Pour une anthropologie des mondes contemporains</i>. (3era. Ed.). Paris: Flammarion. Hay Trad. Español.</p> <p>-AUMONT, J. (1990). <i>L'image</i>. Paris: Nathan. Hay Trad. Español.</p> <p>-AUMONT, J. (1989). <i>L'oeil interminable: Cinéma et peinture</i>. Paris: Nouvelles Éditions Ségquier. Hay Trad. Español.</p> <p>-AUMONT, J. (1992). <i>Du visage au cinéma</i>. Paris: Éditions de l'Étoile. Hay Trad. Español.</p> <p>-AUMONT, J., MARIE, M. (1988). <i>L'analyse des films</i>. Paris: Ed. Nathan. Hay Trad. Español.</p> <p>-AUMONT, J., MARIE, M., VERNET, M. & BERGALA, A. (1985). <i>Esthétique du film</i>. Paris: Ed. Nathan. Hay Trad. Español.</p> <p>-AUMONT, J. (2008), "Las Teorías de los Cineastas". Barcelona: Paidós.</p> <p>-AUMONT, J., MARIE, M. (2015), "Diccionario teórico y crítico del cine". Buenos Aires: Ed. La Marca.</p> <p>-BARRAL, E. (1999), "Otaku. Les enfants du virtuel". Paris : Ed. Denoël.</p> <p>-BARRIENTOS, E., CAMPOS E. MORA M., RAMIREZ, P., SANCHEZ, A. (2005), "Análisis Semiótico del Inconsciente de Björk", ICEI.</p> <p>-BERRY, V. (2012), "L'expérience virtuelle". Rennes: Presses Universitaires de Rennes.</p> <p>-BRAUN, E. (2009), "Caos, fractales y cosas raras". México: Ed. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>-CATALÀ, J. (2010), "La imagen interfaz". Bilbao: Ed. Universidad del País Vasco.</p> <p>-CASAS TEJEDA, R. (2003) "Consumo de videojuegos entre niños y jóvenes chilenos : investigación exploratoria". Santiago: Tesis de Magíster en Comunicación Social, Dept. Investigaciones Mediáticas, ICEI, Universidad de Chile</p> <p>-CASAS- TEJEDA, R.; PERILLAN, L. (2004) "El papel del video- juego en el proceso de construcción de identidades: Antofagasta y Temuco", en Revista DeSignis No 5, "Corpus Digital", Ed. Gedisa, Barcelona, 13 páginas. Index Catálogo Latindex= Scielo. ISSN 1578- 4223</p> <p>-CASTELLANO, I.; SPINICCI E. (2016), "Puentes Digitales". Buenos Aires: Ediciones Ciccus.</p> <p>-CHION, M. (1982), «La voix au cinéma », Paris, Ed. de l'étoile. Hay Trad Español.</p> <p>-CHION, M. (1985), « Le son au cinéma », Paris, Ed. de l'étoile. Hay Trad. Español.</p> <p>-CHION, M. (1990), "L'audiovision", Paris, Ed. Nathan. Hay Trad. Español.</p> <p>-CAPRA, F. (2012), "El Tao de la física". Buenos Aires: Ed. Sirio.</p> <p>-COLLAO, F. (2015), "Chilenos adoptando Asia : Corea del Sur y Japón" Santiago: Memoria de Título Periodismo ICEI, Universidad de Chile, P C697 2015</p> <p>-COTTE, O. (2014), "Écrire pour le cinéma et la télévision ». Paris : Dunod.</p> <p>-DONOSO, M. P. (2013), "Videomúsica oriental en Chile : un metarrelato de contradicciones, Japón y Corea al límite". Santiago: Memoria de Título Periodismo ICEI, Universidad de Chile, P D 687 2013</p> <p>-DERVIN, F.; ABBAS, Y. (2009), "Technologies numériques du soi et (co-)constructions identitaires ». Paris : L'Harmattan</p> <p>-DEL VILLAR R. (1997), "Trayectos en semiótica fílmica televisiva", Santiago, Ediciones Dolmen, Capítulo 3: video clip y semiótica.</p> <p>-DEL VILLAR R. -(1998) "La Ruptura Epistémica del video – clip y la pantalla digital: la necesidad de redefinición del concepto de guión televisivo", Artículo en Revista Chilena de Semiótica Número 3**, Departamento de Ciencias y Técnicas de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile. ISSN 0717- 3075, Revista Digital. Ver Internet Facultad de Ciencias Sociales/ Biblioteca Virtual: http://rehue.csociales.uchile.cl</p> <p>-DEL VILLAR, R. (2000), "Teoría de los códigos y formalización de la información imaginaria", en <i>Revista Cuadernos, Número Especial Semiótica 2000</i>, Ed. Universidad Nacional de Ju-Juy, Argentina.</p> <p>-DEL VILLAR, R. (2000), "Sobre la materialidad significativa que transmite la información en el texto audiovisual", Inédito, Marco Teórico Proyecto Fondecyt 1000954, publicado en http://www.periodismo.uchile.cl Clic Investigaciones</p> <p>-DEL VILLAR, R. (2001), "Sobre el tipo de información que transmite la materialidad significativa del texto político", Inédito, Marco Teórico Proyecto Fondecyt 1000954, publicado en http://www.periodismo.uchile.cl Clic Investigaciones. Hay versión en Biblioteca Escuela como Apunte Alumnos</p> <p>-DEL VILLAR, Rafael (2012), "Navegación por Internet: Simplicidad / Complejidad y Culturas Visuales", Nanjing, XI Congrès Association Internationale de Sémiotique, "Global Semiotics: Bridging Different Civilizations" (36 páginas). En U-Cursos: ComplejidadSimplicidadNavegaciónAIS2012RdelVillar.ppt</p> <p>-DEL VILLAR, Rafael (2016), "Nuevos Imaginarios", en <i>Revista deSignis No 23</i>. Rosario: EDNR, Editora Universidad Nacional de Rosario.</p> <p>-DEL VILLAR, Rafael -(2017), Libro Digital. Título: "Les dessins animés au Chili : syntaxe, circulation et consommation". Paris : Ed. https://tel.archives-ouvertes.fr. 379 Páginas.</p> <p>-DE MORAES, D. (2010), « Mutaciones de lo visible. Comunicación y procesos culturales en la era digital". Buenos Aires: Paidós.</p> <p>-DUNIS, F.; KRECINA, F. (2004), « Guide du Manga. France : des origines à 2004 ». Paris : Ed. du Camphrier.</p> <p>-ESPINOZA, C. (2015) "Identidades culturales en transición: la identificación social al interior de la comunidad Otaku en Chile". Santiago: Memoria de Título Periodismo ICEI, Universidad de Chile. P E 776 2015</p> <p>- ICEI- UNIVERSIDAD DE CHILE (Ed.) "Cuentos de la Ciudad Gris y la Universidad Azul". Santiago: Ed. Universidad de Chile</p> <p>-FAJNZYBER, V. (2001) "Videoanimación en Chile: imagen, globalización y microculturas", en <i>Revista Comunicación y Medios, No 13</i>, Año 13, Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile, Santiago.</p>	

	<p>-FOURMENTRAUX, J. (Editor), (2015), <i>"Identités numériques"</i>. Paris : Ed. CNRS</p> <p>-HAUVA, L. (1999), <i>"Comparación semiótica entre japoanimación y animación occidental : (los Simpsons versus Dragon Ball Z)"</i>. Santiago: Memoria de Título Periodismo ICEI, Universidad de Chile.</p> <p>-JENKIS, H. (2014), <i>"La cultura de la convergencia"</i>. Paris: Armand Colin.</p> <p>-JOST, F. (2012), <i>"Comprendre la télévision et ses programmes"</i>. Paris : Ed. Armand Colin</p> <p>-JOST, F. (2002), <i>"El ojo- Cámara"</i>. Buenos Aires: Ed. Catálogos.</p> <p>-JOST, F.; ANDRE, E.; LIOULT, J.L.; SOULEZ G. (2009), <i>"Penser l création audiovisuelle"</i>. Paris : Ed. Université de Provence.</p> <p>-JOST, F. (1998), <i>"Le temps d'un regard. Du spectateur aux images"</i>. Paris- Québec : Méridiens- Klincksieck, Nuit Blanche.</p> <p>-JULLIER, L.; MARIE, M. (2007), <i>"Lire les images de cinéma"</i>. Paris : Ed. Larousse.</p> <p>-KRISTEVA, J. (1988), "Poderes de la perversion", Ed. Siglo XXI, México.</p> <p>-LABROUCHE, L. (1999), <i>"Ariane Mnouchkine. Un parcours théâtral"</i>. Paris : L'Harmattan.</p> <p>-LECHUGA, L. ANDREA; LETELIER, L.; POBLETE, P.; LABRÍN, J. M. (2000) <i>"Semiótica de la japoanimación: (análisis de contenido Dragon Ball Z)"</i>. Santiago: Tesis de Magister en Comunicación Social, Dept. Investigaciones Mediáticas, ICEI, Universidad de Chile</p> <p>-MAIGRET, E.; STEFANELLI, M. (2012). « La bande dessinée : une médiaculture ». Paris. Ed. Armand Colin.</p> <p>-MEDINA, G. (Editor) (2009), <i>"Juventud, territorios de identidad y tecnologías"</i>. México: Universidad Autónoma de Ciudad de México.</p> <p>-MEDEL, I. (1999) <i>"Japoanimación: una travesía semiológica de la película Sailor Moon"</i>. Santiago: Memoria de Título Periodismo ICEI, Universidad de Chile.</p> <p>-MORALES, M.; RODRÍGUEZ, D. CHAMORRO, D. (2011) <i>"Análisis de las estructuras de sentido y cognitivas que aparecen en las series Deaph Note y Neo Génesis Evangelium"</i>. Santiago: Informe Taller de Investigación. ICEI. Uchile.cl.</p> <p>-METZ, Christian. <i>El significante imaginario</i>. Barcelona, Paidós, 2001.</p> <p>-MOEBIUS (1991), <i>"Arzach"</i>. Paris: Ed. Les Humanoïdes Associés.</p> <p>-QUILLET, F. (1999), <i>"L'orient au théâtre du soleil"</i>. Paris : Ed. L'Harmattan</p> <p>- PERILLAN, L. (2009), <i>"Otakus en Chile"</i>. Santiago: Tesis de Licenciatura en Antropología, Universidad de Chile</p> <p>- PERILLAN, L. (2016), <i>"Evolución del concepto de 3D en los video juegos"</i>, En Revista deSignis No 23: Rosario: Ed. Universidad Nacional de Rosario.</p> <p>-PINON, M.; LEFEBVRE, L. (2016), <i>"Histoire du Manga Moderne. (1952- 2014)"</i>. Paris : Editions Ynnis.</p> <p>-ROBERT, P. (2016), « Bande dessinée et numérique ». Paris : CNRS éditions.</p> <p>-ROCHE, A.; TARANGER, M. C. (1999), <i>"L'atelier de scénario. Éléments d'analyse filmique"</i>. Paris : Dunod.</p> <p>-RICHARD, O. (2012), <i>"Manga. Les 120 incontournables"</i>. Paris : 12 bis.</p> <p>-REICH, W. (1970), <i>La fonction de l'orgasme</i>. Paris: Ed. L'Arche.</p> <p>-REMBLIER, F. (2011). <i>Tourner en 3D-relief. De la pré-production à la diffusion</i>. Paris: Éditions Eyrolles.</p> <p>-ROUET, J. F. (1998). <i>Hipermédias et Apprentissages</i>. Poitiers: Université de Poitiers.</p> <p>-RUANO-BORBALAN, J.C. (Editores). (1998). <i>L'identité</i>. Paris: Ed. Sciences Humaines.</p> <p>-SAINT-MARTIN, F. (Editora). <i>Revue Visio Représentation et cognition, Volume 1, (No 1)</i></p> <p>-SAPOVAL, B. (1997). <i>Universalités et fractales</i>. Paris: Ed. Flammarion.</p> <p>-SEMPRINI, A. (2003). <i>La société de flux</i>. Paris: Ed. L'Harmattan.</p> <p>-SERRA, M. (2016). <i>"Notas sobre la semiosfera: de los comics a los superhéroes"</i>. Rosario: Ed. Universidad Nacional de Rosario.</p> <p>-SERVIN, R. (2002). <i>L'enfant de 6 à 12 ans ou l'âge docile</i>. Paris: Ed. L'Harmattan.</p> <p>-SONNAC, N. & GABSZEWICZ, J. (2013). <i>L'industrie des medias à l'ère numérique</i>. Clamecy: La Découverte.</p> <p>-SIMON, G. (2003). <i>Archéologie de la vision: la optique, le corps, la peinture</i>. Paris: Éditions Seuil.</p> <p>-SONESSON, G. Y CARANI, M (Editores). (1998-1999). <i>Revue Visio Frontières, tensions et signification, transgressions</i>, Volúmen 3, (No 3). Québec: Université Laval.</p> <p>-SONESSON, G. (1999). The culture of modernism. From transgressions of art to arts of transgression. <i>Revue Visio, Volume 3, (No 3)</i>, 9-25.</p> <p>-SOULE, M., RUFO, M. & GOLSE, B. (1999). <i>Nés Avec la Télé</i>. Paris: Ed. ESF Éditeur.</p> <p>-SONESSON, G.; (Editor). (1999). <i>Revue Visio Post-photographie, Volúmen 4, (No 1)</i>. Québec: Université Laval.</p> <p>-SCOLARI, C. (Editor), (2015), "Ecología de los Medios". Barcelona: Gedisa.</p> <p>-SIERRA, F. (2012), (Editor) <i>"Ciudadanía, tecnología y cultura"</i>. Barcelona: Gedisa.</p> <p>-STEIMBERG, O. (2016), <i>"La historieta. Espacios Simbólicos"</i>. En Revista deSignis No 22. Rosario: EDNR, Editora Universidad Nacional de Rosario.</p> <p>-STEIMBERG, O. (1998), "Semiótica de los medios masivos", Ed. Atuel, Buenos Aires.</p> <p>-STEIMBERG, O., TRAVERSA, O.; SOTO, M. (2008), <i>"El volver de las imágenes"</i>. Buenos Aires: Ed. La Crujía.</p> <p>-VARELA, Francisco (1996). <i>"Conocer"</i>. Ediciones Gedisa, Barcelona Páginas 11 a 51.-</p> <p>- VILLAGRÁN, M. (2007). <i>"Juego, tecnología y tiempo libre : estudio cualitativo sobre el papel de las prácticas lúdicas digitales y su desarrollo como nuevas tecnologías de la comunicación y la información (NTCI) en Chile"</i>. Santiago: Tesis de Magister en Sociología de la Modernización, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.</p> <p>-TRUFFAUT, F. (1999), <i>"El placer de la mirada"</i>. Barcelona: Ed. Paidós.</p> <p>-THOM, R. (1987), "Estabilidad estructural y morfogénesis", Barcelona, Editorial Gedisa. (1990), "Esbozo de una semiología", Barcelona, Editorial Gedisa. (1987), "Prédire n'est pas expliquer", Paris, Ed. Flammarion. (1995), "Paraboles et catastrophes", Paris, Ed. Flammarion, Hau Trad. Español (1993), "Parabolas y catástrofes", Ed. Tusquets, Barcelona</p> <p>-TRAVERSA, O. (1997), <i>Cuerpos de papel</i>, Ed. Gedisa, Barcelona.</p> <p>-ZIZEK, S. (1999), <i>"El acoso de las fantasías"</i>. México: Siglo XXI.</p>
<p>Recursos Digitales</p> 	<p>-Revista deSignis: http://www.designisfels.net (español- portugués)</p> <p>-Association Internationale de Sémiotique/ International Association for Semiotics Studies: http://www.iass-ais.org (Inglés- Francés)</p> <p>-Federación Latinoamericana de Semiótica : http://www.felsemiotica.org (español- portugués)</p> <p>-Revista Semiotica. Berlín, Amsterdam, New York : Ed. Mouton de Gruyter: https://www.degruyter.com/view/j/semi (Inglés- Francés)</p> <p>-Epistémè Review. Center for Applied Cultural Sciences, Korea University : http://www.epistemejournal.com (Inglés- Francés- Koreano).</p> <p>-Zeitschrift für Semiotik. Revista publicada por Deutsche Gesellschaft für Semiotik, Universidad Técnica de Berlín. http://www.stauffenburg.de/asp/books.asp?id=2 http://www.stauffenburg.de/asp/books.asp?id=21 (Alemán)</p> <p>-Southern Semiotic Review. Revista publicada por University of New South Wales, Australia: www.southernsemioticsview.net (inglés).</p> <p>-Punctum. International Journal of semiotics. Aristotle University of Thessaloniki, Grecia. www.punctum.gr (Inglés- Francés- Griego)</p> <p>-Tópicos del Seminario. Revista publicada por la Universidad Autónoma de Puebla, México. www.semiotica.buap.mx (Español)</p>

	<ul style="list-style-type: none">-Actes Sémiotiques. Revue publié par l'Université de Limoges, Francia. http://epublications.unilim.fr/revues/as/ (Francés)-Signata. Revue de l'Université de Liège. http://web.philo.ulg.ac.be/signata/bibliographies/ (Francés)-Semiotich. Revue de l'Associazione Italiana d'Études Sémiotiques. (Italiano).-Manga New. Les magasins du Manga à Paris : http://www.manga-news.com/index.php/magazine-vf/- Manga Mag, le magazine en ligne du manga et de l'animation japonaise. http://www.mangamag.fr/.-Coyote Mag. http://www.coyotemag.fr/
--	---

Santiago de Chile, Segundo Semestre 2017