Ficha

Propuesta de Seminario de Grado

Investigación en Comunicación I y II

Formación Básica Facultad Comunicación e Imagen Primer- Segundo Semestre 2025

Profesor/a responsable/a:	Rafael del Villar Muñoz
Nombre del seminario:	**Fractales Analíticos Descriptivos en torno a los trayectos de Desplazamiento del Cuerpo en el Proceso Sociohistórico Chileno** (y su implicancia en la construcción de identidades), desde la Guerra Fría hasta hoy, y la Focalización Actual (2025) sobre la Relación **Cuerpo y Video Juego en sus ligazones con las contradicciones de funcionamiento de los procesos en que ellos se desarrollan.**
Indicar si el seminario se relaciona con proyectos de investigación en curso o finalizados.	Este seminario de investigación toma como punto de partida el saber Que Se Desarrolla en Dos Investigaciones En Curso: 1) " Análisis Construcción del Deseo: desplazamiento del cuerpo propio en los objetos culturales sociopolíticos en diferentes períodos históricos", cuya Publicación Como Libro fue aprobado por Concurso Fondo Investigación Creación del FCEI (Universidad de Chile), que nos permite la descripción profunda de lo visual y de lo sonoro en grafitis y música, estableciendo las diferenciabilidades de procesos sociohistóricos y los conflictos emergentes de la situación actual; **en este sentido, el seminario investigación 2025, busca profundizar fractales sociohistóricos de la situación más actual** (a quienes se inserten en este fractal investigativo); y 2) el Seminario de Investigación FCEI (años 2020 y 2021) sobre "COVID-19 lockdown: Semiotics of emotional sexual relations/ Confinement COVID- 19 : sémiotiques des relations sexe affectives" (en búsqueda de financiamiento para publicarlo, pero que ya existe como capitulo de Libro Colectivo *"Semiotics in the lifeworld". Gregory Paschaliidis (editor), Thessalonique: Ediciones Universidad Aristotélica - International Association for Semiotics Studies)***, nos ha permitido validar el rol asociado al cuerpo y el afecto en las relaciones sociales:** el estudio de la situación límite del bloqueo a todo tipo de relaciones cara a cara durante el confinamiento abril- mayo en Chile dejó las relaciones de afecto y sexualidad constreñidas a las existentes en el grupo familiar en que se vive; en el caso de los jóvenes estudiados implicó separación de sus parejas, interrupción de la sexualidad, y la inmensa mayoría retornar donde sus padres, en incluso sólo un 40 % de ellos contaba con un espacio propio, lo que hacía difícil el sexo virtual, entre otros. Lo más significativo en las investigaciones exploratorias desarrolladas fue la axiomática **Confinamiento: {Depresión} = {{<Afecto} = {<Sexualidad}}**, donde la depresión aumenta cuando es menor el afecto cara a cara y es menor la actividad sexual; hay una serie de intermediaciones y datos estadísticos a veces diferentes, por la realidad sociocultural distinta y de la generación que habla por los sujetos, de lo que es necesario retener la necesidad de expresión del propio cuerpo en tanto que Orgasmo en una mezcla de redes cara a cara y virtualidad, que de no estar (y que de no tener expresión en la política y/o en las religiones, entre otros) se incrementa

	la desfocalización, no concentración, dolores musculares, entre otros. **Estos datos son importantes para todos, pero por sobre todo a quienes se inserten en el segundo fractal investigativo previsto respecto a desarrollos investigativos sobre fractales de tipos de video – juegos más usados hoy (Intelectivos (estrategia)/ combate), desde el punto de vista de detectar la implicación corporal imaginaria/ simbólica.** **La relevancia de la investigación a desarrollar en Investigación en Comunicación I y II 2025 es que por una parte** las estadísticas de consumo de medios nos damos cuenta de que en Chile los video juegos son altamente consumidos por jóvenes entre 19 y 29 años, pero también, con menor frecuencia en 30- 44 años (Tomás, Peters: 18) según estadísticas actuales; **pero, por otra parte su descripción está lejos de ser un problema de consumo de medios particular, sino que se entronca con las diferenciabilidades y desequilibrios de construcción de identidades (Imaginarias y simbólicas) posibles de detectar en el estudio de los procesos sociohistóricos delimitados.** **Luego, el estudio de Estos Fractales, en definitiva remiten a la descripción de las interfaces imaginarias y/o simbólicas presentes en los sujetos sociales (tanto en la vida cotidiana como en los procesos políticos y/o educativos) remiten a una transdisciplina semiótica, antropológica- sociológica, psicoanalítica y a la neurociencia.** Debe tenerse en cuenta, que el estudio de las Interfaces sociohistóricas tienen un aval de Investigaciones anteriores: -(2003- 2004), "Video- Animación y construcción de identidades", Proyecto **Fondecyt No 1030561 Investigador Responsable Rafael del Villar**, Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile. Co- Investigadores: Luis Perillán, Macarena Orroño, Ricardo Casas, cuyo *objetivo fue la descripción de los video- juegos, y su lugar en los procesos de construcción de identidades, a través de 1) encuestas: usos asociados+ Índice de Tratamiento Complejidad Cognitiva), 2)análisis semiótico de polos de video- juego detectados como los más usados por encuesta, 3) análisis de los usuarios concretos seleccionados por llenar esa característica polar, lo que se hizo a través de hacerlos dibujar y/o construir un relato escrito (ambos libres) haciendo un análisis semiótico de ellos, para establecer si estaban en los polos descritos en la encuesta: combate (asociado a operar con un solo espacio cognitivo)/ estrategia (asociado a operar con 10 espacios cognitivos a la vez)/ aventura gráfica (asociado a operar con 4 espacios cognitivos a la vez), 4) se los hizo jugar video- juego, grabándose lo que hacían en el juego (pantalla), y registrando con una cámara su comportamiento ocular y movimiento del cuerpo, finalmente 4) construcción de un modelo interpretativo semiótico que se validó con una entrevista semi- estructurada.* La investigación fue **transdiciplinaria: neurociencia, semiótica, psicoanálisis, sociológica y antropológica, se *delimitó* el estudio en jóvenes de 11 a 12 años** (pubertad)/ **de 16- 17 años** (término enseñanza media), **diferenciados por estrato social,** y **además por unidades productivas dominantes** (Antofagasta, hegemónicamente minera/ Temuco, hegemónicamente forestal y agrícola/ Santiago hegemónicamente servicios- administración). **Resultados Sintéticos, punto de partidas para investigaciones futuras**: **los video- juegos implican y desarrollan operaciones perceptivas y cognitivas asociados a su uso**. Dichas operaciones son formas de selección y ligazón de los fractales seleccionados, distintas según las sub-culturas de los usuarios; se trata en definitiva de los esquemas mentales (interfaces cognitivas), que no solo se aplican en el juego, sino que en la percepción de la vida cotidiana (ver Índice de Complejidad Cognitiva desarrollado). **Al mismo tiempo implican un funcionamiento del cuerpo:** desde la forclusión (cierre) de toda manifestación de implicación corporal emotiva (estrategia)hasta la completa implicación del cuerpo en la pantalla (combate). -(2006- 2008), ""Navegación por Internet: protocolos perceptivos, cognitivos y corporales", **Proyecto Fondecyt No 1061166, Investigador Responsable Rafael del Villar,** Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile. Co- Investigadores: Luis Perillán, Evelyn Campos, Maira Mora. -(2012- 2014), ""Navegación por Internet: protocolos perceptivos, cognitivos y corporales en la población adulta del Gran Santiago" **Proyecto Fondecyt No 1120064, Investigador Responsable Rafael del Villar Muñoz,** Co- Investigadores Luis Perillán y Evelyn Campos. **En ambos proyectos se logró validar lo mismo**, la **importancia que tiene en toda la vida social los protocolos perceptivos cognitivos, en definitiva, el esquema mental, la interface puesta en acto que es referida tanto a los objetos culturales que se interpretan y/o usan como al procesamiento de la vida cotidiana** (esquemas enactivos (Varela, F.)). En definitiva, la investigación de la navegación y el tipo de navegación que se realiza, diferenciada por edades de vida, estrato social y género, como así mismo la investigación realizado sobre los video- juegas permitió detectar que a la base de todo está el modelo mental, la interface de los usuarios,

Descripción general del Seminario (no más 500 palabras):	aplicada tanto a lo cotidiano como a los objetos culturales que se consumen, ello pues las tres investigaciones implican una interacción, lo que permite una descripción más profunda, las que fueron desarrollada con el mismo diseño metodológico ya explicitado. En el caso de la investigación de la navegación por Internet, ello permitió aprehender la gran diferenciabilidad entre las interfaces según edades de vida (y de micro culturas de referencia en jóvenes). **Al mismo tiempo navegar implica un funcionamiento del cuerpo:** desde la forclusión (cierre) de toda manifestación de implicación corporal emotiva hasta la completa implicación del cuerpo en la pantalla; esto es, la forma de funcionamiento del sujeto es similar. ***Luego, el Objetivo del Seminario de Investigación 2025 es*** **el desarrollo de Fractales Analíticos Descriptivos en torno a los trayectos de Desplazamiento del Cuerpo en el Proceso Sociohistórico Chileno** (y su implicancia en la construcción de identidades), desde la Guerra Fría hasta hoy, **y la Focalización Actual (2025) sobre la Relación Cuerpo y Video Juego en sus ligazones con las contradicciones de funcionamiento de los procesos en que ellos se desarrollan. Dos Objetivos aparentemente distintos, pero que tienen una base en común, entender las bases de las Interfaces Imaginarias y/o Simbólicas, de importancia sociopolítica, cultural y educativa.**
Considerar: enfoques teóricos y metodológicos que se trabajarán.	El dispositivo metodológico, y que coherencia todo el Seminario 2025 tiene como base la **Geometría Fractal de la Naturaleza propuesta por el Matemático Benoït Mandelbrot y** que nosotros hemos adaptado y formalizado a las comunicaciones (Del Villar, R. 2007 "Verso una semiotica del consumo ipertestuale e fratale: il caso cileno", en Libro *Mediamerica.* Editado por Carlos Scolari y Apolo Bertetti. Milano: CARTMAN). El enfoque teórico metodológico es transdiciplinario: sociología, semiótica, psicoanálisis, ciencias cognitivas, etnografía y comunicación. Debemos especificar que la teoría psicoanalítica puesta en acta será la de Wilhem REICH, para hacer equivalente las conclusiones con las investigaciones anteriores, la metodología semiótica será la de Claude- LÉVI- STRAUSS, Jean PETITOT, y Christian METZ, y Julia KRISTEVA (reformulada); y la de la neurociencia será siguiendo los modelos enactivos propuestos por Francisco VARELA y Jean PETITOT. Esto implica delimitar el cuerpo como objeto real. Lo que implica tener en cuenta: 0.1 El aporte de la Antropología del Cuerpo desde Marcel Mauss (1950) a David Le Breton (2021) 0.2 El cuerpo biológico y el cuerpo médico no son una realidad delimitada, sino que una manifestación de un fenómeno socio- cultural que tiene muchas vías de construcción desde las investigaciones de la Antropología de Marcel Mauss (1921), Efron (1941), Levi- Strauss (1966), Margaret Mead (Bali 1928 a 1936), y de la Escuela de Chicago, entre otros. 0.3 El Cuerpo no es una representación ni una imagen de sí mismo en sí misma, ejemplo de ello son las desconstrucciones del género (Butler, 2009), y del cuerpo y las emociones, Breton (2004).

Línea de investigación a la que se adscribe.	La línea de investigación es el Núcleo Académico de Investigación Experimental de Realidad Virtual [VR-LAB], en tanto que descripción de los fantasmas imaginarios y su implicación con la imagen.
Temas posibles de Investigación **Considerar: n de proyectos a guiar dentro del seminario, y estudiantes por grupo.**	**Temas:** **1) Trayectos de Desplazamiento del Cuerpo en el Proceso Sociohistórico Chileno (y su implicancia en la construcción de identidades), desde la Guerra Fría hasta hoy** **Cupo: 8** (acreditar competências para participar) 2) **Protocolos de Implicación Imaginarias y/o Simbólicas en los Usuarios de Video Juego, a través de selección de Usuarios** (mini- encuestas a los casos que serán estudiados para detectar si son simbólicos y/o Imaginarios, como a sus habilidades y/o competencias intelectivas), **registro en video de sus formas de jugar, análisis semiótico del proceso de implicación corporal, entrevistas en profundidad respecto a detectar sus contradicciones de funcionamiento cuerpo/ sociedad en sus relaciones sexoafectivas** (su vida social) y sus procesos de construcción de identidades. **Este tema, implica dos subconjuntos, diferenciados por identificación de género y edades de vida:** - Combate (hegemonía catártica) - Estrategia o Intelectiva (hegemonía de Control del Cuerpo) **Cupo: 6 integrantes** **Total de Cupos: 14 integrantes** **Esto es, Número Máximo de Integrantes Totales: 14**
Descripción del (los) enfoque (s) metodológico (s) a trabajar	La metodología se enmarca al interior de las ciencias sociales (etnografía, psicoanálisis, semiótica, sociología, comunicaciones) y ciencias exactas. Los diseños metodológicos son en función del objeto real concreto a estudiar y de las habilidades y/o competencias de los integrantes, y pueden ser cuantitativos y/o cualitativos
Máximo de estudiantes a inscribir (mínimo)	Máximo: 14 Mínimo: 10
Bibliografía obligatoria común (no más de 5 textos)	**Bibliografía Obligatoria Común** **REICH, W. (2002), « La función del orgasmo ». México: Paidós. Páginas 75 a 98; 197 a 232 --> 58 páginas.** **DEL VILLAR, R.** (2001), "Videoculturas de fin de milinio: globalización, japoanimación y resemantización local". Artículo en Revista *Revista Opción, año 17, diciembre 2001, No 36.* **ISSN** 1012-1587, Ed. Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela, (16 páginas). **Index ISI** Página 86 a 101 (15 páginas) **DEL VILLAR R.** (2002), "Globalización, Fragmentación, Descentramiento y Construcción de nuevas identidades", Artículo en *Revista Comunicación y Medios,* No 13, año 12, Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, y Escuela de

Periodismo, Universidad de Chile (18 páginas). **Index Latindex ISSN** 0716-3991. **Indexación ESCI, colección principal de Web Of Science** de Thomson Reuters, Página 13 a 29. DOI: 10.5354/0719-1529.2011.12956

DEL VILLAR, R. -(2006), "Brecha Digital, Categorías Perceptivas y Cognitivas", Artículo en Revista Comunicación y Medios No 17, año No 16. Ed. Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile..12 páginas. ISSN 0716-3991. Index SCIELO Página 87 a 101 (14 páginas). Indexación ESCI, colección principal de Web Of Science de Thomson Reuters.

DEL VILLAR, R. (2001), "*Pulsión". En u-Cursos. PDF* → 40 páginas.

DEL VILLAR, R. (2021), "Sexualidad: Relaciones de Reproducción/ Producción" ***En u-Cursos. PDF → 24* páginas**.

LEONE, M. FINOL, E. VOTO, C. (2022) *El rostro en el horizonte digital latinoamericano* en Revista deSignis, ver en https://www.designisfels.net/hors-serie/el-rostro-en-el-horizonte-digital-latinoamericano/

LE BRETON, D. (2021) "La sociologie du corps ». Paris : PUF (Hay traducción Española). Capítulos 1, 2 y 3.

LE BRETON, D. (2004) "Anthropologie des émotions ». Paris : Payot (Hay Traducción Española). Capítulos 1, 3, 4, 5.

LE BRETON, D. (2002), "Antropología del cuerpo y modernidad". Buenos Aires: Nueva Visión.

Bibliografía de Referencia (Consulta):

ARTEAGA P. , TORRELAS F., NUÑEZ T. , SALCEDO F 2020 Análisis del desarrollo de las relaciones sexo afectivas en cuatro contextos históricos diferentes. Santiago: Seminario I Investigación en Comunicación e Imagen, U-Cursos. PDF

BAROZET E. (2016) Entre la urna, las redes sociales y la calle: las relaciones entre movimientos sociales y partidos políticos en el chile democrático. En La gran ruptura. institucionalidad política y actores sociales en el chile del siglo xxi. Santiago: LOM

CASTELLS M . (2003) La Era de la Información. El poder de la Identidad. Madrid: Alianza. CASTELLS M . (2015) Redes de Indignación y Esperanza. Madrid: Alianza

DEL VILLAR (2010)"Comunicación y Edades de Vida" en Revista Comunicación y Medios No 22, Ed. Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile. ISSN 0716-3991. DOI: 10.5354/0719-1529.2012.25607

DEL VILLAR R (2015) "Veridicción en condiciones de Simplicidad/ Complejidad Cognitiva", en Libro "Transparencia y secreto, editado por Marcello Serra y Oscar Gómez, ISBN: 978-84- 9895- 159-2, Ediciones Visor (Universidad Complutense de Madrid y Fundación Ortega- Marañón), Madrid, página 87 a 97

DEL VILLAR (2016) "Teoría Semiótica: lógica/ contradicción, cuerpo y edades de vida", en "Les nouvelles Sémiotique. Entre tradition et innovation », actes du 12. Congrès Mondial de Sémiotique, éd. K. Bankov, IASS Publications & NBU Publishing House, http://www.iass-ais.org/proceedings2014/view_lesson.php?id=16 New Bulgarian University, Sofía. ISSN 2414-6862 DOI: 10.24308/iass-2014-112

DEL VILLAR R. FAJNZYLBER, MALDONADO, GONZALEZ, YAÑEZ, MADARIAGA, MAGDICS, SBERT (2018) Artículo "Augmented film narrative by use of non-photorealistic rendering", en IEEE Xplore. Publicación SCOPUS, Editada por IEE The Institute of Electrical and Electronics Engineers Signal Processing Society, Liège, Belgique. INDEX SCOPUS. Publicada. DOI: 10.1109/IC3D.2017.8251912 Electronic ISSN: 2379-1780.

DEL VILLAR R. (2018) " Convergence technologique et conflit cognitif, », in Actes 13th IASS- AIS World Congress of Semiotics: Cross- Inter- Multi- Trans-, Editado por Darío Martinelli International Association for Semiotics Studies/ Association Internationale de Sémiotique y Kaunas University of Technology- International Semiotics Studies. Kaunas, Lituania.

ISSN 2414-6862; e-ISBN 978-609-02-1554-8; doi: 10.5755/e01.9786090215548

FAJNZYLBER, MADARIAGA ; DEL VILLAR ; MALDONADO ; VARGAS (2019) Artículo: ¨Pupillary reactivity to non-photorealistic post-production: a case study of immersion in 3D cinema¨ en IEEE Xplore. Editada por IEE The Institute of Electrical and Electronics Engineers Signal Processing Society, Liège, Belgique. INDEX SCOPUS. DOI: 10.1109/IC3D.2018.8657894.

GARRETÓN M. A. (2016) La gran ruptura. institucionalidad política y actores sociales en el chile del siglo xxi. Santiago: LOM

	JAÑA J., JONES V. , RAMÍREZ K. La percepción del afecto y la construcción de las relaciones sexo afectivas de jóvenes chilenos en confinamiento. Santiago: Seminario I Investigación en Comunicación e Imagen, U-Cursos. PDF https://www.marxists.org/espanol/kollontai/1911/001.ht KRISTEVA, J. 1974 La révolution du langage poétique. Paris: Seuil KRISTEVA, J. 1983 Histoires d' amour Paris: Denoel KRISTEVA, J. 2016 Mujeres Chinas. Buenos Aires: Capital intelectual LACAN, J. (1973) Les quatre concepts fondamentaux de la Psychanalyse. París, Seuil LARRONDO M. PONCE C. (Editoras) (2019) Activismos feministas jóvenes emergencias, actrices y luchas en américa latina. Buenos Aires : CLACSO. LÉVI- STRAUSS, C. (1966) Estructuras Elementales del Parentesco. Buenos Aires: Paidós METZ, Ch. (1977). Psicoanálisis y Cine. El significante imaginario. Barcelona: Gili. MIRANDA L. ROQUE B. (2019) ¨El Mayo Estudiantil Feminista de 2018 en la Pontificia Universidad Católica de Chile "La Revolución es Feminista" en Activismos feministas jóvenes emergencias, actrices y luchas en américa latina. Buenos Aires : CLACSO. MITCHELL J. 1975 Psychanalyse et féminisme I et II. Paris: Des Femmes PINEDA G. , ROBLES M. , PALACIOS R. , MENA S. 2020 Orgasmo virtual en tiempos de pandemia. Santiago: Seminario I Investigación Comunicación e Imagen, U-Cursos. PDF REICH W. (1970) La fonction de l´orgasme. Paris: L´Arche ZIZEK, S. 2007 El acoso de las fantasías. México: Siglo XXI