

23-24

MÁSTER UNIVERSITARIO EN  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE  
SERVICIO PÚBLICO

# GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



## CULTURA Y COMUNICACIÓN EN EL CONTEXTO EUROPEO. EL CASO DE ITALIA

CÓDIGO 24411102

Ambito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el  
Código Seguro de Verificación (CSV) en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D



23-24

CULTURA Y COMUNICACIÓN EN EL  
CONTEXTO EUROPEO. EL CASO DE ITALIA  
CÓDIGO 24411102

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN  
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA  
ASIGNATURA  
EQUIPO DOCENTE  
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE  
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE  
RESULTADOS DE APRENDIZAJE  
CONTENIDOS  
METODOLOGÍA  
SISTEMA DE EVALUACIÓN  
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA  
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA  
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el  
"Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D

Nombre de la asignatura	CULTURA Y COMUNICACIÓN EN EL CONTEXTO EUROPEO. EL CASO DE ITALIA
Código	24411102
Curso académico	2023/2024
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE SERVICIO PÚBLICO
Tipo	
Nº ETCS	0
Horas	0.0
Periodo	SEMESTRE
Idiomas en que se imparte	

## PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Se trata de una asignatura optativa que presenta la transformaciones que en estas últimas décadas se han producido en Italia en el contexto de los medios de información y, sobre todo, en el ámbito teatral y escénico. La razón de proponer una asignatura como esta reside en que Italia ocupa un lugar preferente en el panorama teatral europeo contemporáneo: la cuna del teatro moderno parece haber recuperado en los siglos XX y XXI un fuerte impulso hacia la experimentación y la innovación aprovechando las posibilidades estéticas y ficcionales que ofrecen las nuevas tecnologías. Además, la presencia de artistas interesados en el teatro multimedia, el tecnoteatro y el ciberteatro se conjuga con la existencia de críticos y teóricos especializados en estos mismos temas, por lo que se ha establecido un diálogo fructífero que propicia una rápida evolución de los productos teatrales italianos de este tipo. Esta asignatura cuatrimestral cuenta con cuatro créditos y representa una de las posibles opciones del módulo II del Máster (*Discurso y Comunicación en el Contexto de la Convergencia Tecnológica de los Medios*) junto con la también optativa "Literatura y Medios de Comunicación", con la que comparte el foco de atención sobre las relaciones entre información y expresión artística. Se cursa en el primer semestre del año académico.

Las competencias que pretende desarrollar son múltiples. Entre las básicas y generales destacan las siguientes:

- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Trabajar independientemente demostrando iniciativa, capacidad de autoorganización y gestión de su tiempo.
- Razonamiento crítico, pensamiento creativo y toma de decisiones.

En cambio, por lo que concierne las competencias específicas y transversales, hay que recordar las siguientes:

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213CC577B171CED71D2EF9C4B31B14D

- Localizar, seleccionar, manejar y sintetizar información bibliográfica y webgráfica
- Manejarse en la plataforma virtual del máster participando activamente en la construcción de su conocimiento
- Trabajar en grupo, debatir en foros, realizar aulas virtuales y construir documentos colaborativos
- Conocer y comprender experiencias europeas de comunicación audiovisual: el hiperdrama italiano
- Describir el mundo de los medios de comunicación en Italia.

El interés principal de la asignatura consiste en que el teatro mantiene un diálogo constante con la situación cultural y tecnológica de la sociedad en la que se inscribe y representa por lo tanto un observatorio privilegiado sobre temas centrales en los estudios del Máster.

## REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Para esta asignatura se requieren los requisitos previos generales marcados en el acceso al Máster de *Comunicación Audiovisual de Servicio Público*.

Por otra parte, considerando que la mayoría de los materiales de estudio y de lectura están escritos en lengua italiana y que la bibliografía crítica específica en español es escasa, es importante poder leer y comprender textos escritos en italiano, sería aconsejable que l@s alumn@s tuvieran un nivel B1, por lo menos por lo que se refiere a la comprensión escrita.

## EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos  
Correo Electrónico  
Teléfono  
Facultad  
Departamento

MARINA SANFILIPPO  
msanfilippo@flog.uned.es  
91398-8633  
FACULTAD DE FILOLOGÍA  
FILOLOGÍAS EXTRANJERAS Y SUS LINGÜÍSTICAS

## HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La Dra. MarinaSanfilippo, profesora responsable de la asignatura, tutorizará directamente a los estudiantes mediante los foros virtuales, el correo electrónico personal y entrevistas telefónicas o presenciales (que habrá que concertar con antelación).

- Dirección de correo postal:

Marina Sanfilippo  
Despacho n. 622. Edificio Humanidades

Departamento de Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas  
Facultad de Filología  
UNED  
Paseo Senda del Rey, 7  
28040.- MADRID

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D

- Teléfono: 91.3988633

- Dirección de correo electrónico: msanfilippo@flog.uned.es

El horario de atención al estudiante es el siguiente:

Miércoles: de 10:00 a 14:00 horas.

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

### COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

### COMPETENCIAS GENERALES

CG2 - Analizar y desarrollar formatos comunicativos (televisivos, radiofónicos, transmediáticos) viables, integrando la fundamentación teórica de las disciplinas trabajadas en cada asignatura

CG3 - Diseñar contenidos audiovisuales utilizando lenguajes expresivos acordes a los objetivos educativos y de servicio público

CG10 - Estudiar la problemática y necesidades de la comunicación digital en los medios de servicio público.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE6 - Conocer y comprender experiencias europeas de comunicación audiovisual: el hiperdrama italiano

CE7 - Describir el mundo de los medios de comunicación en Italia

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1 - Localizar, seleccionar, manejar y sintetizar información bibliográfica y webgráfica

CT2 - Manejarse en la plataforma virtual del máster participando activamente en la construcción de su conocimiento

CT3 - Trabajar en grupo, debatir en foros, realizar aulas virtuales y construir documentos colaborativos en wikis, entre otras actividades de aprendizaje

CT4 - Aplicar los principios éticos y deontológicos a la comunicación audiovisual de servicio público, incluyendo perspectivas de igualdad de género y atención a la discapacidad.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Después de estudiar esta asignatura l@s alumn@s sabrán:

- 1- Conocer y analizar el panorama general de los medios de información en Italia.
- 2- Conocer y analizar el panorama de las experiencias de teatro digital y tecnoteatro en Italia.
- 3- Analizar diferentes hiperdramas de artistas italianos y compararlos con la estructura de los dramas convencionales.
- 4- Analizar diferentes puestas en escena digitales y multimedia de artistas compararlas con puestas en escena convencionales.

## CONTENIDOS

### TEMA 1

La información en Italia 1950-2010 (prensa, radio, televisión, Internet)

### TEMA 2

El teatro y la información en Italia

### TEMA 3

El teatro digital en Italia 1980-2000

### TEMA 4

El teatro digital en Italia en el siglo XXI

## METODOLOGÍA

Para la preparación de los contenidos, se colgarán los materiales necesarios en la plataforma virtual ALF. En esta plataforma se ofrecerán también las indicaciones necesarias para el uso de la bibliografía complementaria, más información adicional sobre cómo abordar el estudio de cada tema del programa, aparte de consejos bibliográficos y enlaces de interés, para que después cada alumno organice su estudio de forma autónoma.

Para la comunicación entre el Equipo Docente y los estudiantes se utilizará preferentemente la plataforma virtual ALF, en la que, en los apartados de los "Foros" y el "Tablón de Noticias", se podrá almacenar la información sobre ampliaciones bibliográficas, aclaración de puntos concretos del Programa, actividades individuales, o cualquier otro tipo de consulta. Los estudiantes que lo deseen también podrán comunicar de forma individual con el Equipo Docente escribiendo directamente a su dirección electrónica.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213C5577B171CED71D2EF9C4B31B14D

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen	Examen de desarrollo
Preguntas desarrollo	2
Duración del examen	120 (minutos)
Material permitido en el examen	

Ninguno

### Criterios de evaluación

1. Conocimiento del tema.
2. Estructura y planteamiento del mismo.
4. Exposición clara de las conclusiones.
5. Empleo correcto de las fuentes utilizadas.
6. Calidad de la presentación escrita.

% del examen sobre la nota final 50

Nota del examen para aprobar sin PEC

Nota máxima que aporta el examen a la calificación final sin PEC

Nota mínima en el examen para sumar la PEC

Comentarios y observaciones

### CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad Si

### Descripción

El equipo docente propone tres preguntas de las que el alumnado tiene que escoger dos.

### Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

### PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? No

### Descripción

### Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D>



1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D

**OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES**

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si, no presencial

Descripción

Un trabajo

**Dos fichas**

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

**¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?**

La nota final tendrá en cuenta el resultado de la prueba presencial (que representa el 50% de la nota final), la evaluación de un breve trabajo escrito individual (3-4 folios) que los alumnos concertarán con el equipo docente al principio del curso (20% de la nota final), la evaluación de las fichas sobre puntos del temario (10% de la nota final) y la creación de un trabajo colaborativo (20% de la nota final). En todos estos apartados será imprescindible sumar por lo menos la mitad del porcentaje asignado a cada uno

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

Puesto que no existe bibliografía en español sobre el tema, el equipo docente ha desarrollado un material específico para la asignatura. Los alumnos lo encontrarán en la plataforma virtual ALF, junto con esquemas y glosarios de apoyo.

Sin embargo, si entre los alumnos hubiera personas que tienen un buen dominio del italiano y prefieren estudiar en volúmenes publicados, estas pueden utilizar como bibliografía básica los textos siguientes:

Andrea Balzola, *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, Dino Audino, Roma, 2011. El texto presenta los testimonios de los protagonistas de teatro contemporáneo italiano más comprometidos en la investigación sobre nuevas tecnologías.

Angelo Agostini, *Giornalismo. Media e giornalisti in Italia*. Il Mulino, Bologna, 2012. Analiza la historia del periodismo italiano desde los años setenta del siglo pasado con especial atención a lo que ha ocurrido en el panorama informativo del país en la última década.

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Los textos que se indican a continuación aparecen en orden de interés decreciente para el estudio de la asignatura, ninguno de ellos es obligatorio sino que se aconsejan para ampliar temas específicos. De todas formas, esto depende también del trabajo seleccionado por cada alumn@, por lo que se aconseja consultar con el Equipo Docente si un determinado material es realmente útil.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D

**a) Estudios que ofrecen un panorama general para lo que concierne el teatro:**

Andrea Balzola, *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, Dino Audino, Roma, 2011. El texto presenta los testimonios de los protagonistas de teatro contemporáneo italiano más comprometidos en la investigación sobre nuevas tecnologías.

Andrea Balzola y Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*. Garzanti, Milano 2007. Este completísimo volumen contiene varios artículos sobre el desarrollo del tecnoteatro en Italia y en el mundo.

Erica Magris (2009). *Théâtres élargis. Les technologies audiovisuelles dans les pratiques théâtrales italiennes (1965-2005)*. Tesis doctoral sobre videoteatro que se puede leer en el enlace siguiente: <http://opacbib.sns.it:8180/handle/10671.1/764>

Andrea Balzola, Paolo Rosa (2011). *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*. Milano: Feltrinelli. Este libro muestra cómo la revolución digital ha generado una transformación antropológica de las conductas y las relaciones sociales que afecta a la identidad del arte y al papel del artista (para la asignatura, ver sobre todo el capítulo 9).

Puede leerse en:

<http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=oKekpIDFOXEC&oi=fnd&pg=PT4&dq=tecnoteatro+italiano++digitale&ots=EPKDqNHVDv&sig=8hnvtA5oCOjwLP3rM54FJWpTfgM#v=onepage&q&f=false>

Stefania Chinzari y Paolo Ruffini (2000). *Nuova scena italiana. Il teatro dell'ultima generazione*. Roma: Castelvecchi. Esta publicación ofrece un panorama esquemático y ágil del teatro más innovador en Italia en las ultimísimas décadas del siglo XX.

**b) Materiales de/sobre algunos artistas:**

Giacomo Verde, *ARTIVISMO TECNOLOGICO. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologia*. Edizioni BFS –Biblioteca Franco Serantini - Pisa 2007. ISBN 88-89413-20-0. El libro recoge entrevistas y artículos del artista sobre el uso de la tecnología en el arte en general y en el teatro en especial. Se puede encontrar como PDF gratuito en la web de Giacomo Verde: <http://www.verdegjac.org/artivismo.html>.

Vídeos y materiales sobre telecuentos de Carlo Presotto:

<http://www.carlopresotto.net/favole/teleracconto.htm>

**c) Textos sobre periodismo y medios de comunicación en Italia:**

Paolo Murialdi, *Storia del giornalismo italiano. Dalle gazzette a Internet*, Il Mulino, Bologna, 2011. Presenta cómo en Italia el sector de la comunicación se ha enfrentado a las tres revoluciones tecnológicas (radio, televisión e Internet).



## RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Esta asignatura se imparte con la metodología de la enseñanza a distancia y el curso virtual aprovecha las posibilidades de la plataforma ALF, que permite a través de los foros, establecer una comunicación interactiva profesor-alumno y alumno-alumno.

El curso virtual ofrece, además, materiales y enlaces para profundizar en la materia de estudio.

**Páginas web de interés para el estudio de la asignatura:**

**a) Portales y revistas:**

*Ateatro*, webzine de cultura teatral: [http://www.ateatro.org/schema\\_pagina\\_sito3.asp](http://www.ateatro.org/schema_pagina_sito3.asp).

*Prove di drammaturgia*, revista de teatro contemporáneo de la Universidad de Bolonia: <http://www.muspe.unibo.it/ricerca/attivita-editoriale/periodici-promossi-dal-dms/prove-di-drammaturgia/>.

Digital performance, web con noticias y materiales sobre arte digital no solo italiana: <http://www.digitalperformance.it/>.

**Art'o**, miembro fundador de TEAM Network (Transdisciplinary European Art Magazines), la red de las más importantes revistas europeas de artes escénicas: <http://www.art-o.net/>.

**b) Algunos artistas:**

Giacomo Verde: <http://www.verdegiac.org/>

Grupo teatral Motus: <http://www.motusonline.com/>

Roberto Paci Dalò y los Giardini Pensili: <http://www.giardini.sm/>

Gruppo Krypton: <http://www.compagniakrypton.it/storia.html>

Studio Azzurro: <http://www.studioazzurro.com/>

Giallo Mare Minimal teatro: <http://www.giallomare.it/>

---

## IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



1213C577B171CED71D2EF9C4B31B14D