GIANMARCO THIERRY GIULIANA

ISTRUZIONE

Dottorato di ricerca

Università degli Studi di Torino, Dottorato in Semiotica
Data di Ottenimento: Settembre 2021
Titolo Tesi: "Meaningfulness & Experience in Virtual Realities. Semiotics of a Digital Platypus".
Tutor: Massimo Leone
Esito: Ottenimento con Lode

Laurea magistrale

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, Semiotica
Data: Marzo 2017
Titolo Tesi: "Struttura Aperta e Senso: Libertà e Limiti della Significazione nel Videogioco"
Materia: Semiotica Interpretativa
Relatore: Claudio Paolucci, Correlatrice: Cristina de Maria
Voto: 110 e lode/110

ESPERIENZA DI RICERCA

Assegnista di ricerca all'interno del progetto ERC "FACETS"
Università degli Studi di Torino
Periodo: Aprile 2021- Marzo 2022
Tema della Ricerca: "Facce e facezie: il ruolo del volto nel senso ludico"
Responsabile: Massimo Leone

ESPERIENZA DIDATTICA

Docente a contratto presso il DISUM di UniTo
Periodo: 2021-2022
Incarico: Laboratorio " Capire e fare i videogiochi"

Docente a contratto presso il DISUM di UniCt
Periodo: 2021-2022
Incarico: Seminario "Senso ed esperienza nei testi videoludici"

PUBBLICAZIONI & CURATELE

- 2022 (In corso di pubblicazione), "Faut-il envisager la fin des visages ? Réflexions sur *Cyberpunk 2077*", in: Leone M. e Giuliana G.T. (cur.) *Le futur du visage*, Aracne, Roma.
- 2022 (In corso di pubblicazione) (cur.), *Le futur du visage*, Aracne, Roma. Curatela e Introduzione insieme a Leone M.
- 2022 (In corso di pubblicazione), "Faccia a Faccia col Metaverso all'orizzonte", in: Leone M. (cur.) *Metavolti*, Facets Digital Press, Torino.

- 2022 (In corso di pubblicazione), *What's so special about contemporary CG faces? Semiotics of MetaHuman*, "Topoi", Giugno 2022.
- 2022 (In corso di pubblicazione) *Believing the virtual: semio-philosophical fundaments and narrative consequences of experience in VR*, "RIFL".
- 2022 (In corso di pubblicazione), "Quelques propos contre la métaphore du jeu vidéo comme hypertexte", in: Vitigliano D. e Ringot M. (cur.) *Hypertexte et hypertexualité dans l'espace numérique. Nouvelles approches entre e-littérature et jeux vidéo*, Presse Universitaire de Provence, Aix-en-Provence.
- 2021, "L'Oggettuale e la Persona nella cultura digitale", in: Ponzo J. e Vissio G. (a cura di), *Culture delle persona: itinerari di ricerca tra semiotica, filosofia e scienze umane*, Accademia Press, Torino.
- 2021, *Funzioni e valori del volto nei giochi digitali*, "Lexia", 37-38: 381-420.
- 2020, "Deconstructing the Experience. Meaning–Making in Virtual Reality Between and Beyond Games and Films.", in: Biggio F., Dos Santos V. e Giuliana G.T. (cur.) *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità*, Aracne, Roma.
- 2020, *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità* (cur.), Aracne, Roma. Curatela e Introduzione insieme a Biggio F. e Dos Santos V.
- 2020, " Japanese memory and ideology in West inspired shonen anime" in: Surace B. e Jackob F. (cur.) *Western Japaneseness: Aesthetic Transformations in Popular Media*, Vernon Press, Wilmington.
- 2019, *I kissed an NPC and I liked it: Love and Sexuality in Digital Games*, "Digital Age in Semiotics and Communication", Vol.2, DOI: https://doi.org/10.33919/dasc.19.2.3
- 2018, *Quilting the meaning: gameplay as catalyst of signification and why to co-op in game studies*, in: Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message (http://www.digra.org/digital-library/publications/quilting-the-meaning-gameplay-as-catalyst-of-signification-and-why-to-co-op-in-game-studies/)

INTERVENTI IN CONFERENZE, CONVEGNI E SEMINARI

- 2022, "Cosa rende l'IA Umana? Enciclopedia, Intersoggettività e Impersonalità nell'Intelligenza Artificiale", *Semiotica e Intelligenza Artificiale: Incontri Sul Senso*, Università degli studi di Torino, Torino, 10/02/2022.
- 2021, " Simulare per credere: oltre la rappresentazione, il mito dell'esperienza nelle realtà virtuali", *Nuovi Media Nuovi Miti*, Torino, 21/12/2021.
- 2021, " Sens et expérience de l'espace dans les réalités virtuelles : stratégies de véridiction des lieux numériques entre image, corps, visage et énonciation », *Cartographies des relations, expériences de l'espace. Représentations du sens en espace et ancrage spatial de la signification*, Séminaire International de Sémiotique, Paris 15/12/2021.
- 2021, " Senso ed Esperienza nelle Realtà Virtuali", *92° Nexa Lunch Seminar*, Nexa, Torino, 27/10/21
- 2021, " Faut-il envisager la fin des visages ?", *Le Futur du Visage. Dispositifs d'écriture et de lecture*, Paris, 22/10/2021.
- 2021, "Wish I were here: faccia, traccia e memoria nel turismo virtuale", *SEMIOTICA DEL TURISMO. Cartografie, strategie, identità, gusti e disgusti*, AISS, Milano, 02/10/2021.
- 2021, " Artificial intelligence and virtual reality: can you prove to be human inside a digital game?", *Semiotics of Artificial Intelligence*, Shangai, 28/06/21.
- 2021, "Semiotics of MetaHuman: truth as experience", *Digital Pinocchio*, Paris, 24/06/21.

- 2021, “Sentire quasi la stessa cosa: nuove retoriche e nuove strategie di veridizione nelle narrazioni digitali audiovisive”, *Narrazioni, confabulazioni e cospirazioni*, XXVI Convegno SFL, Torino, 26/05/2021.
- 2020, “ Ideologies of Digital Gaming”, *Advanced Graduate Seminar in Critical Semiotics*, Shanghai University, Shangai, 15/10/2020.
- 2020, “L’Io, L’IA, l’Avatar e il Personaggio. Effetti di Soggettività e Costruzione della Persona nei Videogiochi”,*Meanings of Personhood Across Semiotics, Philosophy and Human Sciences*, Università degli Studi di Torino, Torino, 17/03/2020.
- 2019, “Co-enunciazione e senso : aspetti problematici dell’enunciazione nei testi videoludici”, *L’Enunciazione e le Immagini: XLVII Congresso AISS*, Siena, 27/10/2019.
- 2019, “ Economy and experience: new semiotic approach for video game analysis” *Trajectories: 14th World Congress of Semiotics*”, Buenos Aires, 09/09/2019
- 2019, “ How we think through videogames”, *The Cognitive Turn of Visual Semiotics*”, IASV, Lund, 22/08/2019.
- 2019, “ Viaggio Semiotico nell’Immaginario Videoludico”, *Imago: Inconscio e Immaginario Digitale*”, JONAS, Torino, 31/05/2019.
- 2019, “ Gamifying History in Virtual Reality: Apollo 11 Case Study, *Gamifin 2019*”, Tampere University, Levi, 01/04/2019.
- 2018, “Real Meaning-Making in Virtual Reality”, *VR Archetypes*, VR Lab Sofia, Sofia, 07/11/2018, Sofia (Bulgaria)
- 2018, “I kissed an NPC and I liked it: Love and Sexuality in Digital Games”, *Love and Sex in the Digital Age: A Semiotic Perspective*, New Bulgarian University, Sozopol, 08/09/2018.
- 2018, “ Quilting the Meaning: Gameplay as a catalyst of Signification”, *International Conference of DiGRA: The Game is the Message*”, Torino, 27/07/2018
- 2018, “Pratiche, Usi & Interpretazioni dei volti nei giochi digitali”, *Semiotica del Volto nell’Era Digitale: Incontri sul Senso*”, Università degli Studi di Torino, Torino, 24/05/2018
- 2018, “Contre l’Hypertexte”, *L'hypertexte et l'hypertextualité entre humanités numériques et jeux vidéo*, Aix-Marseille Université, Aix en Provence, 11/02/2018.
- 2018, “The moderate Anarchy of Twitch Plays Pokemon”, *Est Modus in Networks – The Language of Moderation on the Internet*, University of Potsdam, Potsdam, 01/02/2018

ALTRA ESPERIENZA DIDATTICA E ACCADEMICA

- Docenza per il corso di Alta Formazione dell’Ospedale di Settimo Torinese, nell’ambito degli incontri “Medical Humanities (ECM Piemonte)” sul tema “Virtual Reality Gamification e applicazioni in medicina” (Maggio, 2020)
- Docenza presso il Collegio Einaudi di Torino sul tema della resilienza (2021)

- Affiancamento Esami di Filosofia della Comunicazione, prof. Volli (2018&2019)
- Affiancamento Esami di Semiotica del Testo, prof. Volli (2018&2019)
- Affiancamento Esami di Semiotica A-L, prof.ssa Ponzo (2018/2019)
- Affiancamento Esami di Linguaggi Giornalistici, prof. Molinari (2020-2021)

- Reviewer per: Linguistic Frontiers, Lexia, E/C, Sign Systems Studies, Springer.

TERZA MISSIONE / DIVULGAZIONE

- 2021, Relatore sul tema degli e-sports all'interno dell'evento "Uni-verso: sfide sconfinate. Un osservatorio permanente sulla contemporaneità." Organizato da "Unito per la città e il territorio".
- 2021, Ideatore e vincitore di una proposta del bando PE 2021 UniTo all'interno del progetto Public Engagement "AI Awareness" diretto da Guido Boella
- 2021/2020/2018, Ideazione attività e presenza alla *Notte dei Ricercatori*

ESPERIENZA PROFESSIONALE CON AZIENDE

- 2018: Ricercatore presso azienda *VR Express* (Sofia, Bulgaria)
- 2019-2022: Game designer presso *Horizon Psytech* (Torino)
- 2019-2021: Formatore presso *Edugamers for kids 4.0* (Torino-Roma-Milano)
- 2021-2022: Game designer e Director in collaborazione con *Event Horizon* all'interno del progetto Public Engagement "AI Awareness" diretto da Guido Boella

LINGUE

Italiano: lingua nativa
Francese: lingua nativa
Spagnolo: livello intermedio
Inglese: livello avanzato

COMPETENZE INFORMATICHE

Programmazione: Elementi Base di Unity, HTML livello base, Modding livello Base (Modifica INI, JSON, XML e uso SDK), JavaScript livello base, Ruby livello base.
Applicazioni: Pacchetto Office, Editing Foto & Video Base, RPG Maker, Unity.