



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Culture e società
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2018/2019
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2020/2021
CORSO DILAUREA	SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE PER I MEDIA E LE ISTITUZIONI
INSEGNAMENTO	LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA
TIPO DI ATTIVITA'	C
AMBITO	10679-Attività formative affini o integrative
CODICE INSEGNAMENTO	04444
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	L-FIL-LET/11
DOCENTE RESPONSABILE	COGLITORE ROBERTA Professore Ordinario Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	
CFU	9
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	165
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	60
PROPEDEUTICITA'	
MUTUAZIONI	
ANNO DI CORSO	3
PERIODO DELLE LEZIONI	1° semestre
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	COGLITORE ROBERTA Giovedì 11:00 13:00 Dipartimento Culture e società, viale delle scienze, ed. 15, studio 706

DOCENTE: Prof.ssa ROBERTA COGLITORE

PREREQUISITI	Conoscenza di base dello studio della letteratura
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	Conoscenza e capacita' di comprensione Studenti e studentesse dovranno acquisire i concetti base dello studio della letteratura: forme e generi, temi, motivi, topoi, canone/canoni, intertestualita, riscritture e traduzione. Capacita' di applicare conoscenza e comprensione Studentesse e studenti dovranno applicare conoscenze e capacita' di comprensione acquisite nell'analisi dei testi letterari e teorici. Autonomia di giudizio Studentesse e studenti dovranno dimostrare di aver acquisito, attraverso lo studio dei testi proposti e attraverso le discussioni effettuate in classe, competenze nella formulazione di giudizi personali. Abilita' comunicative Studentesse e studenti dovranno dimostrare la propria capacita' di argomentare le principali questioni teoriche affrontate, nonche' le loro ricadute specifiche nei casi analizzati Capacita' d'apprendimento Studenti e studentesse sono capaci di assimilare il senso delle nozioni acquisite a lezione e durante lo studio personale.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Prova scritta: quattro quesiti a risposta aperta Valutazione in trentesimi ECCELLENTE (30- 30 e lode) Ottima conoscenza degli argomenti, eccellente uso del linguaggio e lessico specializzato, eccellente capacita' critica e abilita' di applicare le conoscenze acquisite e di usare l'approccio critico al fine di portare avanti l'analisi del contesto; BUONO (24-29) Buona conoscenza degli argomenti, buon uso del linguaggio e lessico specializzato e una buona capacita' di applicare le conoscenze acquisite in contesti reali; SUFFICIENTE (18-23) Conoscenza di base dei temi principali, uso limitato del linguaggio e lessico specializzato, limitata o nulla capacita' di applicare le conoscenze; INSUFFICIENTE conoscenza insufficiente degli argomenti trattati nell'insegnamento
OBIETTIVI FORMATIVI	Obiettivo del corso è l'analisi della storia della rivoluzione digitale proposta da uno dei più noti scrittori italiani contemporanei, Alessandro Baricco in The Game (2018). Si tratta di un saggio divulgativo che presenta l'evoluzione dei devices e delle nuove forme di soggettività, dagli ultimi decenni del Novecento sino ai nostri giorni, caratterizzate dal perfezionamento della postura uomo-tastiera-schermo. Baricco attraverso un personale storytelling distingue una tripartizione delle epoche (classica, colonizzazione, realizzata) e disegna alcune mappe per collocare il mondo e l'oltremondo, il reale e il digitale. Nell'insurrezione digitale portata avanti dalla controcultura californiana degli anni Settanta del Novecento, decisivo è stato il videogame che ha permeato di sé gli altri strumenti digitali, primo fra tutti lo smartphone. Negli anni Duemila si assiste a una vera e propria rivoluzione, portata avanti dai nuovi dispositivi dal carattere giocoso e superficiale, e che ridisegna nuove possibilità per le Contemporary Humanities. Il fortunato caso letterario italiano verrà analizzato a partire dal confronto con il precedente saggio di Baricco, I Barbari (2006), e con l'antesignano di ogni rivoluzione mediale, il saggio epocale di Marshall McLuhan, Il medium è il messaggio (1967), con le illustrazioni di Quentin Fiore.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	lezioni, esercitazioni
TESTI CONSIGLIATI	Alessandro Baricco, The Game, Einaudi, 2018. Alessandro Baricco, I barbari. Saggio sulla mutazione, 2006. Marshall McLuhan, Quentin Fiore, Il medium è il messaggio, 1967. Alcuni saggi e materiali didattici, che costituiscono parte integrante della preparazione dello studente, saranno resi disponibili sul portale in formato pdf. La docente si riserva di apportare modifiche qualora i testi consigliati non saranno disponibili nei prossimi mesi.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
6	Introduzione al corso
6	Alessandro Baricco
6	La forma saggio
6	Lo Storytelling
6	La rivoluzione digitale
6	Le mappe
6	Le epoche
6	I Barbari e il nuovo gioco
6	Mc Luhan, Il medium è il messaggio
6	Conclusioni del corso e presentazione delle modalita' di esame