



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

<b>DIPARTIMENTO</b>	Culture e società
<b>ANNO ACCADEMICO OFFERTA</b>	2019/2020
<b>ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE</b>	2021/2022
<b>CORSO DILAUREA</b>	SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE PER I MEDIA E LE ISTITUZIONI
<b>INSEGNAMENTO</b>	LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA
<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	C
<b>AMBITO</b>	10679-Attività formative affini o integrative
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	04444
<b>SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI</b>	L-FIL-LET/11
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	COGLITORE ROBERTA Professore Ordinario Univ. di PALERMO
<b>ALTRI DOCENTI</b>	
<b>CFU</b>	9
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	165
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA</b>	60
<b>PROPEDEUTICITA'</b>	
<b>MUTUAZIONI</b>	
<b>ANNO DI CORSO</b>	3
<b>PERIODO DELLE LEZIONI</b>	1° semestre
<b>MODALITA' DI FREQUENZA</b>	Facoltativa
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	Voto in trentesimi
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	<b>COGLITORE ROBERTA</b> Giovedì 11:00 13:00 Dipartimento Culture e società, viale delle scienze, ed. 15, studio 706

**DOCENTE:** Prof.ssa ROBERTA COGLITORE

<b>PREREQUISITI</b>	Conoscenza di base dello studio della letteratura
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	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.
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	Prova scritta: quattro quesiti a risposta aperta Valutazione in trentesimi <b>ECCELLENTE</b> (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; <b>BUONO</b> (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; <b>SUFFICIENTE</b> (18-23) Conoscenza di base dei temi principali, uso limitato del linguaggio e lessico specializzato, limitata o nulla capacita' di applicare le conoscenze; <b>INSUFFICIENTE</b> conoscenza insufficiente degli argomenti trattati nell'insegnamento
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	Obiettivo del corso è l'analisi della storia della rivoluzione digitale proposta da uno dei più noti scrittori italiani contemporanei, Alessandro Baricco in <i>The Game</i> (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>I Barbari</i> (2006), e con l'antesignano di ogni rivoluzione mediale, il saggio epocale di Marshall McLuhan, <i>Il medium è il messaggio</i> (1967), con le illustrazioni di Quentin Fiore.
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	lezioni, esercitazioni
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	Alessandro Baricco, <i>The Game</i> , Einaudi, 2018. Alessandro Baricco, <i>I barbari. Saggio sulla mutazione</i> , 2006. Marshall McLuhan, Quentin Fiore, <i>Il medium è il messaggio</i> , 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>I Barbari</i> e il nuovo gioco
6	Mc Luhan, <i>Il medium è il messaggio</i>
6	Conclusioni del corso e presentazione delle modalita' di esame