



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Culture e società
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2019/2020
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2020/2021
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	COMUNICAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE
INSEGNAMENTO	LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA
TIPO DI ATTIVITA'	C
AMBITO	21051-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	COMUNICAZIONE LETTERARIA - Corso: PUBLIC, CORPORATE AND ADVERTISING COMMUNICATION COMUNICAZIONE LETTERARIA - Corso: COMUNICAZIONE PUBBLICA, D'IMPRESA E PUBBLICITA'
ANNO DI CORSO	2
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 capacità di comprensione Studenti e studentesse dovranno acquisire i concetti base dello studio della letteratura: forme e generi, temi, motivi, topoi, canone/canoni, intertestualità, riscritture e traduzione. Capacità di applicare conoscenza e comprensione Studentesse e studenti dovranno applicare conoscenze e capacità 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. Abilità comunicative Studentesse e studenti dovranno dimostrare la propria capacità di argomentare le principali questioni teoriche affrontate, nonché le loro ricadute specifiche nei casi analizzati Capacità 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 capacità critica e abilità 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 capacità 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 capacità di applicare le conoscenze; INSUFFICIENTE conoscenza insufficiente degli argomenti trattati nell'insegnamento.
OBIETTIVI FORMATIVI	Obiettivo del corso è l'analisi della rivoluzione digitale proposta da 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. Nella 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 dall'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. Il corso terrà conto anche di alcuni recenti controcanti che hanno amplificato il successo letterario di Baricco, facendone un caso esemplare di comunicazione letteraria: il volume <i>The Game Unplugged</i> (2019), nel quale alcuni professionisti della rivoluzione digitale hanno approfondito alcune linee di studio e il volume <i>The Game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi</i> (2020), la versione per ragazzi della storia della rivoluzione digitale.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	lezioni, esercitazioni
TESTI CONSIGLIATI	Marshall McLuhan, Quentin Fiore, <i>Il medium è il messaggio</i>. Un inventario di effetti, Corraini editore, 2011. Alessandro Baricco, <i>The game</i>, Einaudi, 2018. Valentina Rivetti, Sebastiano Iannizzotto (a cura di), <i>The Game Unplugged</i>, Einaudi, 2019. Alessandro Baricco, Sara Beltrame, T. Vidus Rosin, <i>The Game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi</i>, Feltrinelli, 2020 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	La rivoluzione digitale
6	Alessandro Baricco

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
6	I barbari e il nuovo gioco
6	Il mondo e l'oltremondo
6	Le epoche e le mappe
6	Marshall McLuhan
6	The Game Unplugged
6	The Game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi
6	Conclusioni del corso e presentazione delle modalita' di esame