Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Visuelle Kommunikation 1.b
Code der Lehrveranstaltung	97161
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Work. Work. Work.
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studienzweig Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Andreas Trenker, Andreas.Trenker@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/31479 Prof. Gianluca Camillini, Gianluca.Camillini@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/33908 Dott. Alessandro Montefameglio, Alessandro.Montefameglio@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51441
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
Studienjahr/e	2nd
KP	19
Vorlesungsstunden	90+60+30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	57
Inhaltsangabe	Der Kurs vermitteltes ist es, den Studierenden Kenntnisse und Fertigkeiten über die operativen Arbeitsweisen, Methoden und Theorien der visuellen Kommunikation für verschiedene Anwendungsbereiche mit Schwerpunkt auf der redaktionellen Produktion.
Themen der Lehrveranstaltung	Work. Work. Work. Der Beruf der Kommunikationsdesigner heute In Il mestiere di grafico schrieb Albe Steiner bereits 1978, dass der Beruf, auf den sich die Studierenden vorbereiten, ein kontinuierlicher Abgleich zwischen der technischen Arbeit, die das Grafikprojekt erfordert, der eigenen persönlichen Erfahrung, dem kulturellen und politischen Kontext sowie der Öffentlichkeit sein wird. Diese Beobachtung bleibt bis heute entscheidend: Kommunikationsdesign ist niemals nur formale Übung oder rein technische Ausführung, sondern eine situierte Praxis, geprägt von Verantwortung, Beziehungen, Vermittlungen und materiellen Bedingungen. Arbeit ist niemals nur Arbeit. Sie ist Disziplin und Verhandlung, Begehren und Mühe, Recherche und Frist, Autorschaft und Kompromiss. Zwischen otium und negotium — zwischen der Zeit des Studiums, der Reflexion und der intellektuellen Freiheit einerseits und der Welt der Verpflichtung, der Produktion und des Austauschs andererseits — nimmt Design als eine Praxis Gestalt an, die niemals von der Gesellschaft getrennt ist. Im Gegensatz zum inzwischen verblassten Eldorado der Studio Culture der achtziger Jahre, in der das Studio der Designer häufig als Raum kreativer Freiheit imaginiert wurde, versteht dieser Kurs visuelles Kommunikationsdesign als situierten Beruf: geprägt von Beziehungen, Aufträgen, Einschränkungen, öffentlicher Verantwortung und Menschen. Work.work.work ist ein Kurs, der den Grundlagen des visuellen Kommunikationsdesigns gewidmet ist, dessen Thema jedoch bewusst ein Nicht-Thema ist. Anstatt von einem einzelnen Gegenstand, Stil oder Medium auszugehen, beginnt der Kurs bei der Arbeit selbst: der Arbeit des Beobachtens, Interpretierens,

	Entwerfens, Präsentierens, Überarbeitens, Zusammenarbeitens und der Übernahme von Verantwortung für die eigenen Entscheidungen. Durch drei reale Aufträge, die mit drei realen didaktischen Partnern entwickelt werden, begegnen die Studierenden den grundlegenden Bedingungen professioneller Praxis und beginnen zu verstehen, was sie in den Berufen der visuellen Kommunikation, der Kulturproduktion, des Editorial Designs, der Identitätssysteme, der Kampagnen, der öffentlichen Kommunikation und des auftragsbasierten Designs erwartet. Der Kurs betrachtet visuelle Kommunikation nicht einfach als Produktion von Bildern, sondern als relationalen Prozess. Design trägt dazu bei zu bestimmen, wie Identitäten, Institutionen, Gemeinschaften und Narrative sichtbar, lesbar, erkennbar oder anfechtbar werden. Jedes Projekt fordert die Studierenden daher auf, sich nicht nur zu fragen, was sie gestalten, sondern für wen, mit wem und unter welchen Bedingungen. Die Aufgabe der Designer besteht nicht nur darin, eine Idee auszudrücken, sondern zwischen Kontexten zu vermitteln: zwischen Innen und Außen, zwischen Persönlichem und Professionellem, zwischen privater Recherche und öffentlicher Form, zwischen Intuition und Analyse, zwischen den beiden Hemisphären der Praxis — konzeptuellem Denken und visueller Ausführung.
Stichwörter	Arbeit, Berufspraxis, Kommunikationsdesign, Designprozesse, Verantwortung
Empfohlene Voraussetzungen	Das WUP-Projekt und alle WUP-Kurse bestanden zu haben; in den auf das erste Jahr folgenden Jahren die Sprachkenntnisse der Stufe B1 in der Kurssprache nachgewiesen zu haben.
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Das Semester ist um drei reale Briefings herum organisiert, die jeweils in Zusammenarbeit mit einem externen Partner entwickelt werden. Diese Aufträge dienen als Labore, durch die die Studierenden schrittweise Werkzeuge, Methoden und Haltungen des visuellen Kommunikationsdesigns erwerben. Jedes Briefing führt unterschiedliche Maßstäbe, Einschränkungen, Zielgruppen und Formate ein und ermöglicht es den Studierenden, an Recherche, Konzeptentwicklung, Typografie, Bildproduktion, Layout, Identität, Präsentation und kritischer Reflexion zu arbeiten.

	Der Kurs verbindet Laborarbeit, gemeinsame Kritiken, Vorlesungen, Workshops, individuelle Besprechungen, Präsentationen und Momente des Austauschs mit externen Gästen. Internationale Guest Lecturers, die aufgrund ihrer Relevanz für die Themen des Kurses ausgewählt werden, bringen Perspektiven auf professionelle Praxis, visuelle Kultur, Designethik, Auftragssituationen, Autorschaft und die Veränderungen der Bedingungen kreativer Arbeit ein. Vorbehaltlich der Genehmigung durch die Fakultät umfasst der Kurs außerdem eine vorbereitende Lehrexkursion. Diese Exkursion unterstützt die Lernziele des Kurses, indem sie den Studierenden ermöglicht, Design außerhalb des Unterrichtsraums zu begegnen — durch die direkte Beobachtung professioneller, kultureller, institutioneller oder produktionsbezogener Kontexte, die mit den Briefings verbunden sind.
Anwesenheitspflicht	nicht obligatorisch, aber empfohlen
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	Wissen und Verstehen eine eigene Projektmethodik im Bereich der visuellen Kommunikation, von der Phase der Planung bis zur Phase der Realisierung des Projekts erworben haben die technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Grundkenntnisse erworben haben, die zur Verwirklichung eines Projektes im Bereich der visuellen Kommunikation notwendig sind die Grundkenntnisse erworben haben, um ein kritisches Augenmerk auf die eigene Arbeit zu richten und sich mit der zeitgenössischen Komplexität auseinanderzusetzen die für ein weiterführendes Masterstudium notwendigen Grundkenntnisse sowohl in allen Bestandteilen der Projektkultur als auch in theoretischen Fächern erworben haben. Fähigkeit, Wissen und Verstehen anzuwenden ein Projekt im Bereich der visuellen Kommunikation planen, entwickeln und verwirklichen. die erlernten Grundkenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich zur Realisierung eines ausgereiften Projektes einsetzen. die Hauptphänomene der gegenwärtigen Gesellschaft zu erkennen, kritisch zu beobachten, auch aus ethischer und sozialer Sicht und geeignete Lösungen auf der Ebene eines/r gestalterischen

	Vorschlags/Antwort ausarbeiten. sich der während des Studienverlaufes angeeigneten Fähigkeiten im Falle einer Studienfortsetzung in einem Masterstudiengang im Bereich der visuellen Kommunikation bedienen und diese weiterentwickeln. Urteilen selbständig urteilen können, und dies zum Zwecke der Entwicklung der eigenen Entwurfsfähigkeiten sowie in Bezug auf all jene Entscheidungen die notwendig sind, um ein Projekt zum Abschluss zu bringen. selbständig urteilen können, sowohl in der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, als auch was die Fähigkeit betrifft, die richtigen Interpretationsinstrumente in jenen Kontexten zu verwenden, in denen sie gestalterisch beruflich tätig werden und/oder ihr Studium weiterführen werden, auch in Anbetracht ethischer und sozialer Aspekte. Kommunikationsfähigkeit ein im Bereich der visuellen Kommunikation eigenständig realisiertes Projekt in Form einer Installation, mündlich sowie schriftlich professionell präsentieren. eigene Entscheidungen professionell zu kommunizieren und zu hinterlegen und diese vom formellen, technischen und wissenschaftlichen Standpunkt aus begründen. ein eigenes Projekt neben der eigenen Sprache auch auf professionellem Niveau in einer weiteren Sprache und korrekt in einer dritten Sprache kommunizieren und präsentieren. Lernfähigkeit auf professionellem Niveau eine gestalterische Methodik – im Sinne einer Fähigkeit, Lösungen für komplexe gestalterische Probleme zu ermitteln, zu entwickeln und zu realisieren, indem die erlernten Kenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich angewandt werden - erlernt haben, um eine berufliche Tätigkeit zu beginnen und/oder das Studium mit einem Masterstudiengang fortzuführen. eine kreative Haltung entwickelt und gelernt haben, wie man diese steigert und nach den eigenen Neigungen entfaltet. Grundkenntnisse in theoretischen, technischen und

	wissenschaftlichen Fächern erlangt haben sowie eine für eine Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudium geeignete Studienmethodik.
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	Am Ende des Kurses sollen die Studierenden die Grundlagen des visuellen Kommunikationsdesigns als kreative und professionelle Praxis verstehen. Sie lernen, ein Briefing zu lesen, Recherchen durchzuführen, ein Designproblem zu definieren, ein Konzept zu entwickeln, ein visuelles System aufzubauen, formale Entscheidungen zu treffen und ihre Arbeit klar und überzeugend zu präsentieren. Besonderes Augenmerk wird auf die Fähigkeit gelegt, sich zwischen Recherche und Form, zwischen kritischem Denken und praktischer Umsetzung zu bewegen. Die Studierenden werden verstehen, dass visuelle Kommunikation nicht nur Engagement, Urheberschaft und Recherche bedeutet, sondern auch Verhandlung: Verhandlung mit dem Auftraggeber, mit den Mitarbeitern, mit den Kontexten und mit den Menschen, denen sie begegnen, die das Projekt nutzen oder interpretieren werden. Die Studierenden entwickeln zudem Kompetenzen in der Präsentation und Argumentation ihrer Arbeit. Sie werden aufgefordert, die Gründe für ihre Entscheidungen zu erläutern, Feedback anzunehmen, ihre Vorschläge zu überarbeiten und Kritik nicht nur als Urteil, sondern als Arbeitsmethode zu verstehen. Die Präsentation wird als wesentlicher Bestandteil der Entwurfspraxis betrachtet: als der Moment, in dem Ideen teilbar, diskutierbar und verantwortbar werden.
Art der Prüfung	Die Abschlusspru¨fung umfasst die Abgabe, Präsentation und Diskussion der während des Semesters realisierten Projekte zusammen mit der entsprechenden Dokumentation. Die Studierenden präsentieren ihre Arbeit gemäß den im Laufe des Semesters gegebenen Anweisungen. Sie werden gebeten, die Projekte zu diskutieren, indem sie sich kritisch mit den im Kurs vorgeschlagenen Referenzen auseinandersetzen und eine persönliche Interpretation der Projektthemen zeigen. Die Teilnahme an der Abschlusspräsentation (GOG) – einschließlich der Vorbereitungs-, Aufbau- und Abbauphase – gilt als integraler Bestandteil des Kurses. ALLE STUDIERENDE, DIE AN DER PRÜFUNG ALS NICHT TEILNEHMENDE STUDIERENDE TEILNEHMEN, SOLLEN SICH MIT

	DEM DOZENTEN ÜBER DEN INHALT EINIGEN.
Bewertungskriterien	Bis zum Pru¨fungstermin muss jeder Student eine detaillierte Dokumentation der während des Kurses geleisteten Arbeit auf die Showcase-Plattform der Fakultät hochladen: https://designart.unibz.it/. Die Dokumentation ist integraler Bestandteil der Pru¨fung und muss Fotodokumente und eine Zusammenfassung des Projekts enthalten. Die Abschlussbewertung basiert auf den Inhalten aller Übungen gemäß den folgenden Kriterien. Fu¨r die geleistete Arbeit: Originalität, Kohärenz, technische/ästhetische Qualität, Genauigkeit, immer im Zusammenhang mit dem Kontext und der Verwendung. Fu¨r die Präsentation: Wirksamkeit und Klarheit, Bewusstsein fu¨r den Kontext und die relevanten Diskurse in der zeitgenössischen Praxis. Fu¨r den während des gesamten Semesters zuru¨ckgelegten Weg: proaktive Teilnahme, Qualität der Beiträge und der individuellen Entwicklung, Fähigkeit, einzeln und in der Gruppe zu arbeiten.
Pflichtliteratur	Lorusso, S. (2019). *Entreprecariat: Everyone is an entrepreneur. Nobody is safe.* Onomatopee. Lorusso, S. (2023). *What design can't do: Essays on design and disillusion.* Set Margins'. Sinclair, M. (Ed.). (2020). *Studio culture now: Advice and guidance for designers in a changing world.* Unit Editions. Steiner, A. (1978). *Il mestiere di grafico.* Einaudi.
Weiterführende Literatur	Costanza-Chock, S. (2020). *Design justice: Community-led practices to build the worlds we need.* The MIT Press. Lupton, E., Kafei, F., Tobias, J., Halstead, J. A., Sales, K., Xia, L., & Vergara, V. (2021). *Extra bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers.* Princeton Architectural Press. Mareis, C., & Paim, N. (Eds.). (2021). *Design struggles: Intersecting histories, pedagogies, and perspectives.* Valiz. Paim, N., Bergmark, E., & Gisel, C. (Eds.). (2016). *Taking a line for a walk: Assignments in design education.* Spector Books.

	Pater, R. (2016). *The politics of design: A (not so) global manual for visual communication.* BIS Publishers. Pater, R. (2021). *CAPS LOCK: How capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it.* Valiz.
Weitere Informationen	Weitere Informationen werden im Unterricht bekannt gegeben.
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Hochwertige Bildung, Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum, Geschlechter-Gleichheit

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Visuelle Kommunikation
Code der Lehrveranstaltung	97161A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Gianluca Camillini, Gianluca.Camillini@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/33908
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	110
Vorgesehene Sprechzeiten	24
Inhaltsangabe	The course should provide fundamentals, skills, working methods, theories and practices of Visual communication in diverse functional and experimental scopes.
Themen der Lehrveranstaltung	Work. Work. Work. Working as a Communication Designer Today.

	In Il mestiere di grafico (1978), Albe Steiner reminds us that becoming a graphic designer means constantly negotiating between the technical demands of the discipline, one's own experience, the cultural and political context, and the people for whom design is ultimately made. This observation remains crucial today: communication design is never merely a formal exercise, nor a purely technical execution, but a situated practice shaped by responsibility, relationships, mediation, and material conditions. Work is never only work. It is discipline and negotiation, desire and fatigue, research and deadline, authorship and compromise. Between otium and negotium — between the time of study, reflection, and intellectual freedom, and the world of obligation, production, and exchange — design takes shape as a practice that is never isolated from society. In opposition to the vanished Eldorado of 1980s studio culture, where the designer's studio was often imagined as a space of creative freedom, this course approaches visual communication design as a situated profession: one made of relationships, commissions, constraints, public responsibility, and people. Based on this premise, Work. Work. Work. is a course about the fundamentals of communication design, but its core is deliberately a non-theme. Rather than beginning from a single subject, style, or medium, the course begins from work itself: the work of observing, interpreting, designing, presenting, revising, collaborating, and taking responsibility for one's decisions. Through three real commissions developed with three actual teaching partners, students will encounter the basic conditions of professional design practice and begin to understand what awaits them in the fields of visual communication, cultural production, communication and identity systems, campaigns, public communication, and client-based design. The course treats visual communication not simply as the production of images, but as a relational process. Design shapes how identities, institutions, communities, and narratives become visible, legible, recognizable, or contested. Every project will therefore ask students to consider not only what they are designing, but for whom, with whom, and under which conditions. The designer's task is not merely to express an idea, but to

	mediate between contexts: between the inside and the outside, between the personal and the professional, between private research and public form, between intuition and analysis, between the two hemispheres of practice—conceptual thinking and visual execution. Work.work.work is an introduction to design as a profession, but also to design as a way of living with others. It asks students to face the productive friction between autonomy and service, expression and function, sustainability and economic pressure, ambition and care. To become a designer is not only to learn how to make things visible; it is to learn how to work with constraints, with clients, with publics, and with the consequences of one's choices. The course therefore insists on a simple but demanding idea: design is made through work, and work is made through relationships. To design professionally means learning how to come together, how to negotiate without giving up one's position, how to sustain a practice without ignoring the conditions that make it fragile, and how to produce communication that speaks not to abstract users, but to people.
Unterrichtsform	The semester is organized around three real briefs, each developed in collaboration with an external partner. These commissions will function as laboratories through which students will progressively acquire the tools, methods, and attitudes of visual communication design. Each brief will introduce different scales, constraints, audiences, and formats, allowing students to work across research, concept development, typography, image-making, layout, identity, presentation, and critical reflection. The course will combine studio work, collective critiques, lectures, workshops, reviews, presentations, and moments of discussion with external guests. International guest lecturers, selected for their relevance to the course's concerns, will contribute perspectives on professional practice, visual culture, design ethics, commissioning, authorship, and the changing conditions of creative labour. Subject to faculty approval, the course will also include a preparatory educational excursion. This excursion will support the aims of the course by allowing students to encounter design beyond the classroom, through direct observation of professional, cultural, institutional, or production contexts related to the briefs.

Pflichtliteratur	Lorusso, S. (2019). *Entreprecariat: Everyone is an entrepreneur. Nobody is safe.* Onomatopee. Lorusso, S. (2023). *What design can't do: Essays on design and disillusion.* Set Margins'. Sinclair, M. (Ed.). (2020). *Studio culture now: Advice and guidance for designers in a changing world.* Unit Editions. Steiner, A. (1978). *Il mestiere di grafico.* Einaudi.
Weiterführende Literatur	Costanza-Chock, S. (2020). *Design justice: Community-led practices to build the worlds we need.* The MIT Press. Lupton, E., Kafei, F., Tobias, J., Halstead, J. A., Sales, K., Xia, L., & Vergara, V. (2021). *Extra bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers.* Princeton Architectural Press. Mareis, C., & Paim, N. (Eds.). (2021). *Design struggles: Intersecting histories, pedagogies, and perspectives.* Valiz. Paim, N., Bergmark, E., & Gisel, C. (Eds.). (2016). *Taking a line for a walk: Assignments in design education.* Spector Books. Pater, R. (2016). *The politics of design: A (not so) global manual for visual communication.* BIS Publishers. Pater, R. (2021). *CAPS LOCK: How capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it.* Valiz.

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Graphic Design
Code der Lehrveranstaltung	97161B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-10/A
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Andreas Trenker, Andreas.Trenker@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/31479
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	

Semester	Erstes Semester
KP	6
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	60
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	90
Vorgesehene Sprechzeiten	18
Inhaltsangabe	Der Kurs vermittelt Grundlagen, Fertigkeiten, Arbeitsmethoden, Theorien und Praktiken verschiedener Formen des Publizierens.
Themen der Lehrveranstaltung	Dieses Kursmodul vermittelt den Studierenden umfassende Kenntnisse in den Bereichen Grafikdesign und Visual Storytelling. Es verbindet theoretische Grundlagen mit praxisorientierten Lehrformaten und unterstützt die Entwicklung individueller gestalterischer Projekte. Ziel des Moduls ist es, die visuellen Kompetenzen der Studierenden zu erweitern und ihre gestalterischen Fähigkeiten in den Bereichen Typografie, Visual Identity und Editorial Design zu vertiefen. Dabei setzen sie sich mit konventionellen sowie experimentellen Gestaltungswerkzeugen auseinander und erkunden digitale und analoge Produktionsmethoden. Durch kurze Übungen, Workshops und eigenständige Projekte werden die erlernten Techniken praktisch angewendet und in persönliche gestalterische Prozesse integriert. Ein kollaborativ ausgerichteter Workshop fördert die gemeinsame Entwicklung von Konzepten und mündet in einem kollektiven Gestaltungsergebnis. Darüber hinaus lernen die Studierenden die professionellen Arbeitsschritte eines Designprojekts kennen – von der Analyse des Briefings über die Konzeptentwicklung und Ausarbeitung bis hin zur überzeugenden Präsentation vor Auftraggebern oder Projektpartnern. Die theoretischen Einheiten beschäftigen sich mit unterschiedlichen Formen, Strategien und Methoden des Visual Storytellings. Anhand von Fallstudien und Analysen werden aktuelle Positionen des Grafikdesigns untersucht und kritisch reflektiert. Die Vorlesungen

	regen zur Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen, kulturellen und politischen Rolle von Grafikdesignerinnen und Grafikdesignern an. Ergänzend bereichern regelmäßig international renommierte Designerinnen und Designer die Veranstaltung durch Gastvorträge und Einblicke in ihre professionelle Praxis.
Unterrichtsform	Vorlesungen, Workshops, Gastvorträge, Gruppendiskussionen, Praktische Übungen, Experimente, Kurzexkursionen, unterschiedliche Formate für Feedback und Review, gegenseitiges Lernen und Lehren
Pflichtliteratur	• Pater, Ruben, Caps Lock, Valiz, 2021 • Pater, Ruben. Politics of Design. BIS Publisher, 2016 • Drucker, Johanna. Graphesis – Visual Forms of Knowledge Production. Harvard Press, 2014 • Berger, John, Unterstanding a Photograph • Berger, John. Ways of Seeing. London: British Broadcasting Corporation, 1972 • Goldstein, Mitch. How to Be a Design Student. Princeton Architectural Press, 2023 • Lupton, Ellen. Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers. Princeton Architectural Press, 2021
Weiterführende Literatur	Im Verlauf des Moduls erhalten die Studierenden weiterführende Lektüre. Von den Studierenden wird erwartet, dass sie aktiv an den in den Vorlesungen behandelten Themen teilnehmen und diese diskutieren.

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Visuelle Kultur
Code der Lehrveranstaltung	97161C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PHIL-04/A
Sprache	Englisch

Dozenten/Dozentinnen	Dott. Alessandro Montefameglio, Alessandro.Montefameglio@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51441
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
KP	5
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	95
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	The integrated theoretical module applied in the development of the semester project, conveys theories and methods for understanding and analysing images and visual material in their cultural context of production, dissemination and use.
Themen der Lehrveranstaltung	"In the matter of all my books I have always attended to my business. I have attended to it with complete self-surrender". Taking its cue from this statement by Joseph Conrad, the course will explore the relationship between art and work from theoretical, aesthetic, and practice-based perspectives, providing students with conceptual and methodological tools to critically reflect on their own design practice. The course is structured into three ten-hour parts built around a core bibliography consisting of theoretical texts, films, and literary works, which will be complemented throughout by further readings, images, and other visual materials. (1) The first part will start from the relationship between the ancient world and contemporaneity, examining the original bond between 'téchne' and art, as well as the classical dialectic between 'otium' and 'negotium'. Building on this genealogy, we will examine how in contemporary times technique has gradually shifted from being the condition of possibility of the artwork to becoming an autonomous system that organizes production, attention, and experience. Against this background, we will investigate the tensions between creativity and productivity, freedom and

	functionality, invention and performance that characterize artistic labour today. (2) The second part will focus on the symbolic transition from the assembly line to montage as an aesthetic principle. Beginning with the historical avant-gardes and tracing the development of montage throughout twentieth-century art, we will eventually arrive to cinema and, specifically, to the revolutionary work of Jean-Luc Godard, in whom montage becomes, among other things, a historical-political gesture capable of releasing images, bodies, and memory from the serial logic of production. (3) The final part will examine one of the most radical figures in the relationship between art and work: suspension, refusal, and inoperativity. Beginning with Herman Melville's "Bartleby, the Scrivener: A Story of Wall Street", we will explore artistic practices in which the suspension of productive action opens up alternative ways of understanding technique, creation, and human action. Alongside lectures, the module will constantly include seminar discussions, close readings, image analysis, and student presentations. Throughout the semester, the module will remain closely connected to the design projects developed in the other studio components, offering methodological and critical perspectives that inform students' design projects. At the end of the semester, students will choose two theoretical texts, one film, and one literary work, and write a brief critical essay intertwining the themes discussed in class with their own design research.
Unterrichtsform	Alongside lectures, the module will constantly include seminar discussions, close readings, image analysis, and student presentations. Throughout the semester, the module will remain closely connected to the design projects developed in the other studio components, offering methodological and critical perspectives that inform students' design projects.
Pflichtliteratur	Theoretical texts W. Benjamin, *Der Autor als Produzent*; eng. tr. by R. Livingstone, *The Author as a Producer*, in Id., *Selected Writings. Volume 2, Part 2. 1931-1934*, Harvard University Press, 1999 (or any other translation/edition)

	Excerpts from W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*; eng. tr. by J.A. Underwood, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Penguin, 2025 (or any other translation/edition) Excerpts from of G. Deleuze, *Différence and repetition*; eng tr. by P. Patton, *Difference and Repetition*, Bloomsbury, 2014 (or any other translations/edition) Excerpts from *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie, 2*; eng. tr. by B. Massumi, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Bloomsbury, 2013 G. Agamben, *Creazione e anarchia*; eng. tr. by A. Kotsko, *Creation and Anarchy: The Work of Art and the Religion of Capitalism*, Stanford University Press, 2019 Films T. Gilliam, *Brazil* (1985) J. Tati, *Playtime* (1967) J.-L. Godard, *Film Socialisme* (2010) D. Cronenberg, *Cosmopolis* (2012) Literary Works B. Hrabal, *Príliš hlucná samota*; eng. tr. by M.H. Heim, *Too Loud a Solitude*, HarperVia, 1992 (or any other translation/edition) H. Melville, *Bartleby the Scrivener: A Story of Wall Street* (or any other translation/edition) V. Nabokov, *The Real Life of Sebastian Knight* (or any other translation/edition)
Weiterführende Literatur	Optional General Texts

	J. Berger, *Ways of Seeing*, Penguin, 2008 N. Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, Routdledge 2023 W.J.T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, University of Chicago Press, 2005 A. Ferrarin, *A World Not of this World: The Reality of Images and Imagination*, Bloomsbury, 2025 A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, 2016 M. Cometa, *Cultura visuale*, Raffaello Cortina, 2020