

Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progetto Comunicazione Visiva 1.b
Codice insegnamento	97161
Titolo aggiuntivo	Work. Work. Work.
Settore Scientifico-Disciplinare	NN
Lingua	Italiano; Inglese; Tedesco
Corso di Studio	Corso di laurea in Design e Arti - Curriculum in Design
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	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
Assistente	
Semestre	Primo semestre
Anno/i di corso	2nd
CFU	19
Ore didattica frontale	90+60+30
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	295
Ore di ricevimento previste	57
Sintesi contenuti	Il corso mira a trasmettere agli studenti e alle studentesse conoscenze e competenze sugli approcci operativi del lavoro, i

	metodi e le teorie della comunicazione visiva per i vari campi di applicazione con una particolare attenzione alla produzione editoriale.
Argomenti dell'insegnamento	Work. Work. Work. Il mestiere di designer della comunicazione, oggi. Ne "Il mestiere di grafico", Albe Steiner scriveva già nel 1978 che il mestiere che lo studente andrà a svolgere sarà un confronto continuo tra il lavoro tecnico che il progetto grafico impone e la sua esperienza personale, il contesto culturale e politico, il pubblico. Questa osservazione resta oggi decisiva: il design della comunicazione non è mai soltanto esercizio formale, né pura esecuzione tecnica, ma una pratica situata, attraversata da responsabilità, relazioni, mediazioni e condizioni materiali. Il lavoro non è mai soltanto lavoro. È disciplina e negoziazione, desiderio e fatica, ricerca e scadenza, autorialità e compromesso. Tra otium e negotium — tra il tempo dello studio, della riflessione e della libertà intellettuale, e il mondo dell'obbligo, della produzione e dello scambio — il design prende forma come una pratica mai separata dalla società. In opposizione all'Eldorado ormai svanito della studio culture degli anni Ottanta, in cui lo studio del designer veniva spesso immaginato come uno spazio di libertà creativa, questo corso affronta il design della comunicazione visiva come una professione situata: fatta di relazioni, committenze, vincoli, responsabilità pubblica e persone. Work.work.work è un corso dedicato ai fondamenti del design della comunicazione visiva, ma il suo tema è volutamente un non-tema. Piuttosto che partire da un singolo argomento, stile o medium, il corso parte dal lavoro stesso: il lavoro di osservare, interpretare, progettare, presentare, rivedere, collaborare e assumersi la responsabilità delle proprie scelte. Attraverso tre committenze reali, sviluppate con tre partner didattici reali, gli studenti incontreranno le condizioni di base della pratica professionale e inizieranno a comprendere ciò che li attende nei mestieri della comunicazione visiva, della produzione culturale, del design editoriale, dei sistemi di identità, delle campagne, della comunicazione pubblica e del progetto su commissione. Il corso considera la comunicazione visiva non semplicemente come produzione di immagini, ma come processo relazionale. Il design contribuisce a definire il modo in cui identità, istituzioni, comunità e narrazioni diventano visibili, leggibili, riconoscibili o

	contestabili. Ogni progetto chiederà quindi agli studenti di interrogarsi non solo su cosa stanno progettando, ma per chi, con chi e a quali condizioni. Il compito del designer non è soltanto esprimere un'idea, ma mediare tra contesti: tra interno ed esterno, tra personale e professionale, tra ricerca privata e forma pubblica, tra intuizione e analisi, tra i due emisferi della pratica — pensiero concettuale ed esecuzione visiva. Work.work.work è un'introduzione al design come professione, ma anche al design come modo di vivere con gli altri. Il corso invita gli studenti e le studentesse a confrontarsi con la tensione produttiva tra autonomia e servizio, espressione e funzione, sostenibilità e pressione economica, ambizione e cura. Diventare designer non significa soltanto imparare a rendere visibili le cose; significa apprendere come lavorare con i vincoli, con i committenti, con i pubblici e con le conseguenze delle proprie scelte. Il corso insiste quindi su un'idea semplice ma esigente: il design si fa attraverso il lavoro, e il lavoro si fa attraverso le relazioni. Progettare professionalmente significa imparare a venirsi incontro, a negoziare senza rinunciare alla propria posizione, a sostenere una pratica senza ignorare le condizioni che la rendono fragile, e a produrre comunicazione rivolta non a utenti astratti, ma alle persone.
Parole chiave	Lavoro, Pratica, Design della comunicazione, processi del design, responsabilità
Prerequisiti	Aver superato il progetto WUP e tutti i corsi WUP; aver certificato il livello di conoscenza linguistica B1 nella lingua del corso negli anni successivi al primo.
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Il semestre è organizzato attorno a tre brief reali, ciascuno sviluppato in collaborazione con un partner esterno. Queste committenze funzioneranno come laboratori attraverso cui gli studenti acquisiranno progressivamente strumenti, metodi e atteggiamenti propri del design della comunicazione visiva. Ogni brief introdurrà scale, vincoli, pubblici e formati differenti, permettendo agli studenti di lavorare su ricerca, sviluppo del concept, tipografia, produzione di immagini, impaginazione, identità, presentazione e riflessione critica. Il corso combinerà attività di laboratorio, critiche collettive, lezioni frontali, workshop, revisioni individuali, presentazioni e momenti di

	confronto con ospiti esterni. Guest lecturer internazionali, selezionati per la loro pertinenza rispetto ai temi del corso, contribuiranno con prospettive sulla pratica professionale, la cultura visiva, l'etica del progetto, la committenza, l'autorialità e le trasformazioni delle condizioni del lavoro creativo. Previa autorizzazione della Facoltà, il corso includerà inoltre una escursione didattica propedeutica. L'escursione sosterrà gli obiettivi formativi del corso permettendo agli studenti di incontrare il design al di fuori dell'aula, attraverso l'osservazione diretta di contesti professionali, culturali, istituzionali o produttivi connessi ai brief.
Obbligo di frequenza	non obbligatorio ma consigliato
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Conoscenza e comprensione aver acquisito una metodologia progettuale nel campo della comunicazione visiva dalla fase di ideazione alla fase di realizzazione del progetto. aver acquisito le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo della comunicazione visiva aver acquisito le conoscenze di base per esercitare uno sguardo critico rispetto al proprio lavoro e per confrontarsi con la complessità contemporanea aver acquisito le conoscenze di base relative sia alla cultura di progetto in tutti le sue componenti, ma anche alle discipline di carattere teorico per proseguire il proprio corso di studi con una laurea magistrale. Capacità di applicare conoscenza e comprensione ideare, sviluppare, realizzare un progetto nel campo della comunicazione visiva finalizzare la realizzazione di un progetto compiuto nel campo della comunicazione visiva grazie alle conoscenze di base acquisite in campo tecnico, scientifico e teorico. cogliere i principali fenomeni che caratterizzano la società attuale, saperli osservare criticamente anche in una prospettiva etica e sociale ed elaborare soluzioni adeguate sul piano della proposta/risposta progettuale. mettere a frutto e sviluppare quanto appreso nel corso di studi nell'eventuale proseguimento della propria formazione con la laurea magistrale nell'ambito della comunicazione visiva.

	Autonomia di giudizio essere in grado di sviluppare una buona autonomia di giudizio finalizzata allo sviluppo della propria capacità progettuale e all’insieme di decisioni necessarie per portare un progetto a compimento. essere in grado di sviluppare una buona autonomia di giudizio sia nella valutazione critica del proprio lavoro, sia nella capacità di utilizzare corretti strumenti interpretativi rispetto ai contesti dove andranno ad applicare la propria pratica progettuale e/o a proseguire i propri studi valutandone anche aspetti di carattere etico e sociale. Abilità comunicative presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nel campo della comunicazione visiva in forma di installazione, oralmente e per scritto. comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico. comunicare e presentare ad un livello professionale un proprio progetto in un'altra lingua oltre alla propria e in maniera corretta in una terza lingua. Capacità di apprendimento apprendere ad un livello professionale una metodologia progettuale intesa come capacità di individuare, sviluppare e realizzare soluzioni a problemi progettuali di carattere complesso applicando le conoscenze acquisite in campo tecnico, scientifico e teorico necessarie per poter avviare un’attività professionale e/o proseguire il proprio corso di studi con la laurea magistrale. sviluppare un’attitudine creativa e appreso le modalità per incrementarla e valorizzarla secondo le proprie inclinazioni. acquisire una conoscenza di base di discipline di carattere teorico, scientifico e tecnico unita ad una metodologia di studio adeguata a proseguire il proprio percorso di studi con la laurea magistrale.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	Al termine del corso, gli studenti saranno chiamati a comprendere i fondamenti del design della comunicazione visiva come pratica insieme creativa e professionale. Impareranno a leggere un brief, condurre una ricerca, definire un problema progettuale, sviluppare un concept, costruire un sistema visivo, prendere decisioni formali

	e presentare il proprio lavoro in modo chiaro e persuasivo. Particolare attenzione sarà dedicata alla capacità di muoversi tra ricerca e forma, tra pensiero critico ed esecuzione pratica. Gli studenti comprenderanno che la comunicazione visiva non è soltanto impegno, autorialità e ricerca, ma anche negoziazione: negoziazione con il committente, con i collaboratori, con i contesti e con le persone che incontreranno, useranno o interpreteranno il progetto. Gli studenti svilupperanno inoltre competenze nella presentazione e nell'argomentazione del proprio lavoro. Saranno chiamati a spiegare le ragioni delle proprie scelte, ad ascoltare il feedback, a rivedere le proprie proposte e a intendere la critica non solo come giudizio, ma come metodo di lavoro. La presentazione sarà considerata una parte essenziale della pratica progettuale: il momento in cui le idee diventano condivisibili, discutibili e responsabili.
Modalità di esame	L'esame finale prevede la consegna, la presentazione e la discussione dei progetti realizzati durante il semestre, insieme alla relativa documentazione. Gli studenti presenteranno il proprio lavoro seguendo le indicazioni fornite nel corso del semestre. Sarà richiesto loro di discutere i progetti affrontando in modo critico i riferimenti proposti durante il corso e mostrando un'interpretazione personale dei temi progettuali. La partecipazione alla presentazione finale (GOG) — comprensiva della fase di preparazione, allestimento e smantellamento — è considerata parte integrante del corso. N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE PARTECIPANO ALL'ESAME COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE.
Criteri di valutazione	Entro la data dell'esame, ogni studente dovrà caricare una documentazione dettagliata del lavoro svolto durante il corso sulla piattaforma showcase della Facoltà: https://designart.unibz.it/ La documentazione è parte integrante dell'esame e deve includere la documentazione fotografica e un abstract del progetto. La valutazione finale si basa sui contenuti di tutti gli esercizi secondo i seguenti criteri. Per il lavoro svolto: originalità, coerenza, qualità tecniche/estetiche, accuratezza, sempre concepiti in relazione al contesto e all'uso. Per la presentazione: efficacia e chiarezza, consapevolezza del

	contesto e dei discorsi rilevanti nella pratica contemporanea. Per il percorso svolto durante tutto il semestre: partecipazione proattiva, qualità dei contributi e dello sviluppo individuale, capacità di lavorare individualmente e in gruppo.
Bibliografia obbligatoria	Lorusso, S. (2019). <i>Entreprenariat: Everyone is an entrepreneur. Nobody is safe</i>. Onomatopée. Lorusso, S. (2023). <i>What design can't do: Essays on design and disillusion</i>. Set Margins'. Sinclair, M. (Ed.). (2020). <i>Studio culture now: Advice and guidance for designers in a changing world</i>. Unit Editions. Steiner, A. (1978). <i>Il mestiere di grafico</i>. Einaudi.
Bibliografia facoltativa	Costanza-Chock, S. (2020). <i>Design justice: Community-led practices to build the worlds we need</i>. The MIT Press. Lupton, E., Kafei, F., Tobias, J., Halstead, J. A., Sales, K., Xia, L., & Vergara, V. (2021). <i>Extra bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers</i>. Princeton Architectural Press. Mareis, C., & Paim, N. (Eds.). (2021). <i>Design struggles: Intersecting histories, pedagogies, and perspectives</i>. Valiz. Paim, N., Bergmark, E., & Gisel, C. (Eds.). (2016). <i>Taking a line for a walk: Assignments in design education</i>. Spector Books. Pater, R. (2016). <i>The politics of design: A (not so) global manual for visual communication</i>. BIS Publishers. Pater, R. (2021). <i>CAPS LOCK: How capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it</i>. Valiz.
Altre informazioni	Ulteriori informazioni verranno fornite in classe.
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità, Buona occupazione e crescita economica, Parità di genere

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Comunicazione visiva
Codice insegnamento	97161A
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D

Lingua	Italiano
Docenti	prof. Gianluca Camillini, Gianluca.Camillini@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/33908
Assistente	
Semestre	Primo semestre
CFU	8
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	90
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	110
Ore di ricevimento previste	24
Sintesi contenuti	Il corso mira a trasmettere le basi, le competenze, i metodi di lavoro, i metodi e le teorie della Comunicazione visiva per i vari campi di applicazione funzionali e sperimentali.
Argomenti dell'insegnamento	Work.work.work Il mestiere di designer della comunicazione, oggi. Ne "Il mestiere di grafico", Albe Steiner scriveva già nel 1978 che il mestiere che lo studente andrà a svolgere sarà un confronto continuo tra il lavoro tecnico che il progetto grafico impone e la sua esperienza personale, il contesto culturale e politico, il pubblico. Questa osservazione resta oggi decisiva: il design della comunicazione non è mai soltanto esercizio formale, né pura esecuzione tecnica, ma una pratica situata, attraversata da responsabilità, relazioni, mediazioni e condizioni materiali. Il lavoro non è mai soltanto lavoro. È disciplina e negoziazione, desiderio e fatica, ricerca e scadenza, autorialità e compromesso. Tra otium e negotium — tra il tempo dello studio, della riflessione e della libertà intellettuale, e il mondo dell'obbligo, della produzione e dello scambio — il design prende forma come una pratica mai separata dalla società. In opposizione all'Eldorado ormai svanito della studio culture degli anni Ottanta, in cui lo studio del designer veniva spesso immaginato come uno spazio di libertà creativa, questo corso affronta il design della comunicazione visiva come una professione situata: fatta di relazioni, committenze, vincoli,

	responsabilità pubblica e persone. Work.work.work è un corso dedicato ai fondamenti del design della comunicazione visiva, ma il suo tema è volutamente un non-tema. Piuttosto che partire da un singolo argomento, stile o medium, il corso parte dal lavoro stesso: il lavoro di osservare, interpretare, progettare, presentare, rivedere, collaborare e assumersi la responsabilità delle proprie scelte. Attraverso tre committenze reali, sviluppate con tre partner didattici reali, gli studenti incontreranno le condizioni di base della pratica professionale e inizieranno a comprendere ciò che li attende nei mestieri della comunicazione visiva, della produzione culturale, del design editoriale, dei sistemi di identità, delle campagne, della comunicazione pubblica e del progetto su commissione. Il corso considera la comunicazione visiva non semplicemente come produzione di immagini, ma come processo relazionale. Il design contribuisce a definire il modo in cui identità, istituzioni, comunità e narrazioni diventano visibili, leggibili, riconoscibili o contestabili. Ogni progetto chiederà quindi agli studenti di interrogarsi non solo su cosa stanno progettando, ma per chi, con chi e a quali condizioni. Il compito del designer non è soltanto esprimere un'idea, ma mediare tra contesti: tra interno ed esterno, tra personale e professionale, tra ricerca privata e forma pubblica, tra intuizione e analisi, tra i due emisferi della pratica — pensiero concettuale ed esecuzione visiva. Work.work.work è un'introduzione al design come professione, ma anche al design come modo di vivere con gli altri. Il corso invita gli studenti e le studentesse a confrontarsi con la tensione produttiva tra autonomia e servizio, espressione e funzione, sostenibilità e pressione economica, ambizione e cura. Diventare designer non significa soltanto imparare a rendere visibili le cose; significa apprendere come lavorare con i vincoli, con i committenti, con i pubblici e con le conseguenze delle proprie scelte. Il corso insiste quindi su un'idea semplice ma esigente: il design si fa attraverso il lavoro, e il lavoro si fa attraverso le relazioni. Progettare professionalmente significa imparare a venirsi incontro, a negoziare senza rinunciare alla propria posizione, a sostenere una pratica senza ignorare le condizioni che la rendono fragile, e a produrre comunicazione rivolta non a utenti astratti, ma alle persone.
Modalità di insegnamento	Il semestre è organizzato attorno a tre brief reali, ciascuno

	sviluppato in collaborazione con un partner esterno. Queste committenze funzioneranno come laboratori attraverso cui gli studenti acquisiranno progressivamente strumenti, metodi e atteggiamenti propri del design della comunicazione visiva. Ogni brief introdurrà scale, vincoli, pubblici e formati differenti, permettendo agli studenti di lavorare su ricerca, sviluppo del concept, tipografia, produzione di immagini, impaginazione, identità, presentazione e riflessione critica. Il corso combinerà attività di laboratorio, critiche collettive, lezioni frontali, workshop, revisioni individuali, presentazioni e momenti di confronto con ospiti esterni. Guest lecturer internazionali, selezionati per la loro pertinenza rispetto ai temi del corso, contribuiranno con prospettive sulla pratica professionale, la cultura visiva, l'etica del progetto, la committenza, l'autorialità e le trasformazioni delle condizioni del lavoro creativo. Previa autorizzazione della Facoltà, il corso includerà inoltre una escursione didattica propedeutica. L'escursione sosterrà gli obiettivi formativi del corso permettendo agli studenti di incontrare il design al di fuori dell'aula, attraverso l'osservazione diretta di contesti professionali, culturali, istituzionali o produttivi connessi ai brief.
Bibliografia obbligatoria	Lorusso, S. (2019). <i>Entreprenariat: Everyone is an entrepreneur. Nobody is safe</i>. Onomatopée. Lorusso, S. (2023). <i>What design can't do: Essays on design and disillusion</i>. Set Margins'. Sinclair, M. (Ed.). (2020). <i>Studio culture now: Advice and guidance for designers in a changing world</i>. Unit Editions. Steiner, A. (1978). <i>Il mestiere di grafico</i>. Einaudi.
Bibliografia facoltativa	Costanza-Chock, S. (2020). <i>Design justice: Community-led practices to build the worlds we need</i>. The MIT Press. Lupton, E., Kafei, F., Tobias, J., Halstead, J. A., Sales, K., Xia, L., & Vergara, V. (2021). <i>Extra bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers</i>. Princeton Architectural Press.

	Mareis, C., & Paim, N. (Eds.). (2021). <i>Design struggles: Intersecting histories, pedagogies, and perspectives</i>. Valiz. Paim, N., Bergmark, E., & Gisel, C. (Eds.). (2016). <i>Taking a line for a walk: Assignments in design education</i>. Spector Books. Pater, R. (2016). <i>The politics of design: A (not so) global manual for visual communication</i>. BIS Publishers. Pater, R. (2021). <i>CAPS LOCK: How capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it</i>. Valiz.
--	---

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Graphic Design
Codice insegnamento	97161B
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-10/A
Lingua	Tedesco
Docenti	dott. Andreas Trenker, Andreas.Trenker@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/31479
Assistente	
Semestre	Primo semestre
CFU	6
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	60
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	90
Ore di ricevimento previste	18
Sintesi contenuti	The course teaches fundamentals, skills, working methods, theories and practices of diverse forms of publishing.
Argomenti dell'insegnamento	This course module provides students with comprehensive knowledge in the fields of graphic design and visual storytelling. It combines theoretical foundations with practice-oriented learning formats and supports the development of individual creative

	projects. The aim of this module is to expand students' visual competencies and deepen their skills in typography, visual identity, and editorial design. Students explore both conventional and experimental design tools while engaging with digital and analogue production methods. Through short exercises, workshops, and independent projects, they apply the acquired techniques in practical contexts and integrate them into their own creative processes. A collaboratively structured workshop encourages the collective development of concepts and culminates in a shared design outcome. In addition, students become familiar with the professional workflow of a design project — from analysing the initial briefing and developing concepts to the refinement of final outcomes and their presentation to clients or project partners. The theoretical sessions examine various forms, strategies, and methods of visual storytelling. Through case studies and critical analyses, students investigate contemporary approaches to graphic design and reflect on their social, cultural, and political contexts. The lectures encourage a critical understanding of the role of graphic designers within society. The course is further enriched by regular guest lectures from internationally renowned designers, who share insights into their professional practices.
Modalità di insegnamento	Lectures, workshops, guest talks, group discussions, in-class exercises, experiments, micro-excursions, different review/feedback modalities, mutual learning/teaching
Bibliografia obbligatoria	• 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, Understanding 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
Bibliografia facoltativa	Further readings will be provided during the course. Students are expected to participate and debate about the topics presented during the lectures.

Modulo del corso

Titolo della parte costituente del corso	Cultura visuale
Codice insegnamento	97161C
Settore Scientifico-Disciplinare	PHIL-04/A
Lingua	Inglese
Docenti	dott. Alessandro Montefameglio, Alessandro.Montefameglio@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51441
Assistente	
Semestre	Primo semestre
CFU	5
Docente responsabile	
Ore didattica frontale	30
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	95
Ore di ricevimento previste	15
Sintesi contenuti	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.
Argomenti dell'insegnamento	"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.
Modalità di insegnamento	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.
Bibliografia obbligatoria	Theoretical texts W. Benjamin, <i>Der Autor als Produzent</i>; eng. tr. by R. Livingstone, <i>The Author as a Producer</i>, in Id., <i>Selected Writings. Volume 2, Part 2. 1931-1934</i>, Harvard University Press, 1999 (or any other translation/edition) Excerpts from W. Benjamin, <i>Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit</i>; eng. tr. by J.A. Underwood, <i>The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction</i>, Penguin, 2025 (or any other translation/edition) Excerpts from G. Deleuze, <i>Différence and repetition</i>; eng tr. by P. Patton, <i>Difference and Repetition</i>, Bloomsbury, 2014 (or any other translations/edition) Excerpts from <i>Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie</i>, 2; eng. tr. by B. Massumi, <i>A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia</i>, Bloomsbury, 2013 G. Agamben, <i>Creazione e anarchia</i>; eng. tr. by A. Kotsko, <i>Creation and Anarchy: The Work of Art and the Religion of Capitalism</i>, Stanford University Press, 2019 Films T. Gilliam, <i>Brazil</i> (1985) J. Tati, <i>Playtime</i> (1967) J.-L. Godard, <i>Film Socialisme</i> (2010) D. Cronenberg, <i>Cosmopolis</i> (2012) Literary Works

	B. Hrabal, <i>Príliš hlucná samota</i>; eng. tr. by M.H. Heim, <i>Too Loud a Solitude</i>, HarperVia, 1992 (or any other translation/edition) H. Melville, <i>Bartleby the Scrivener: A Story of Wall Street</i> (or any other translation/edition) V. Nabokov, <i>The Real Life of Sebastian Knight</i> (or any other translation/edition)
Bibliografia facoltativa	Optional General Texts J. Berger, <i>Ways of Seeing</i>, Penguin, 2008 N. Mirzoeff, <i>An Introduction to Visual Culture</i>, Routledge 2023 W.J.T. Mitchell, <i>What Do Pictures Want?</i>, University of Chicago Press, 2005 A. Ferrarin, <i>A World Not of this World: The Reality of Images and Imagination</i>, Bloomsbury, 2025 A. Pinotti, A. Somaini, <i>Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi</i>, Einaudi, 2016 M. Cometa, <i>Cultura visuale</i>, Raffaello Cortina, 2020