NOME DEL CORSO	TECNICHE E TECNOLOGIE DELLE ARTI VISIVE
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2025/26
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	3
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Giovanni Mantovani
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Gli assignment, o pensieri non funzionali, sono istruzioni concettuali per la creazione di opere d'arte, spesso caratterizzate da un approccio interdisciplinare e sperimentale. Essi si fondano su dinamiche di associazione libera: forme di pensiero spontaneo, diffuse nell'infanzia, in cui l'immaginazione non è ancora vincolata da finalità produttive o criteri di utilità. È in questo contesto che si può richiamare l'affermazione "let the children play": l'arte, come il gioco, nasce in uno spazio in cui la pratica non mira a un risultato predeterminato, ma a un'esperienza di scoperta, di invenzione, di apertura. Questi pensieri emergono senza coinvolgimenti emotivi particolarmente intensi: non sono espressione di ansia né derivano da condizioni affettive specifiche. Non rispondono a uno scopo funzionale, non "servono" a nulla e, proprio per questo, possono essere definiti pensieri eccedenti, marginali, quasi parassitari. La loro forza risiede nella gratuità: come nel gioco, l'atto è fine a sé stesso, ma proprio per questo capace di generare possibilità inattese. La loro comparsa è imprevedibile e la loro natura instabile rende complessa la traduzione in forma linguistica o visiva. Il progetto si articola, come suggerisce Federico Ferrari, attraverso una ricerca metodologica plurale: metodologie singolari e anti-metodologiche; regola ed estro; linguaggio scientifico e parola poetica; sguardo artistico e prospettiva analitica; analisi quantitative e sintesi qualitative; strutture tassonomiche e disseminazioni erranti. In questo senso, il gioco non è un momento minore dell'esperienza umana, ma un laboratorio originario del pensiero: il luogo in cui l'arte si dà, si mette alla prova, si inventa. L'arte non imita il mondo: lo rimette in gioco.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Il corso è in presenza
PREREQUISITI	Conoscenza della storia dell'arte

Accademia di Belle Arti LABA
Via Don Giacomo Vender, 66
25127 Brescia Italia
tel: +39.030.38.08.94
info@laba.edu
P.IVA IT03095100982
www.laba.edu

PROGRAMMA DEL CORSO	Gli Assignment di John Baldessari e i Pensieri non funzionali di Cesare Pietroiusti costituiscono l'asse teorico e metodologico del corso. Gli Assignment di Baldessari sono esercizi concettuali formulati come istruzioni operative: consegne aperte che mettono in discussione l'autorialità, l'idea tradizionale di opera e il rapporto tra immagine e linguaggio. Non si tratta di semplici esercizi tecnici, ma di dispositivi critici in grado di attivare processi di pensiero, spingendo lo studente a confrontarsi con regole, limiti e paradossi intesi come strumenti generativi. L'opera non è concepita come oggetto finale, ma come esito di un processo nel quale l'istruzione stessa diventa parte integrante del lavoro. I Pensieri non funzionali di Cesare Pietroiusti rappresentano, invece, una pratica fondata sulla produzione e sulla valorizzazione di idee prive di scopo utilitaristico. Si tratta di pensieri gratuiti, eccedenti, non orientati a un risultato pratico o produttivo. La loro apparente inutilità costituisce la loro forza: sottraendosi alla logica dell'efficienza e della funzionalità, aprono spazi di libertà immaginativa e di sperimentazione critica. Il corso si fonda sull'intersezione tra questi due approcci. Il docente assegnerà progetti che si sviluppano a partire dalle metodologie e dalle posizioni teoriche di Baldessari e Pietroiusti, invitando gli studenti a lavorare sull'istruzione come forma e sul pensiero come campo d'indagine. Gli studenti presenteranno i propri lavori entro un tempo assegnato, mettendo alla prova la capacità di articolare e comunicare in modo chiaro ed efficace il percorso svolto. La discussione collettiva, basata su diverse tecniche di confronto e di analisi critica, farà emergere la ricchezza e la complessità degli approcci individuali, alimentando una conversazione di gruppo strutturata e approfondita. In questo contesto, il corso intende considerare l'arte non come produzione di oggetti, ma come esercizio critico del pensiero: un ambito in cui istruzione, idea e processo diventano strumenti per rimettere in gioco forme, linguaggi e modalità di percezione del reale.
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA C. Thi Nguyen, Giocare è un'arte, ADD Editore, 2023 BIBLIOGRAFIA TEORICA Hito Steyerl, Duty Free Art, Johan & Levi, 2017. Johan Huizinga, Homo Ludens, Einaudi, 2002. M.Fuller, E.Weizman, Estetiche investigative,Krisis Publishing, 2025. Ariella Azoulay, Civil Imagination, postmedia books, 2018. Farinotti, Grespi, Villa, Harun Farocki, Mimesis, 2017. Estremo, Soldati, Giordano, Cronofagia e Media, Meltemi, 2024 Federico Campagna, Magia e Tecnica, TLON, 2021

	Alexander R. Galloway, Incomputabile, Meltemi, 2023 SITOGRAFIA http://atpdiary.com https://not.neroeditions.com https://not.neroeditions.com/notsfera/ https://www.raiplay.it/programmi/allascopertadelramodoro https://jeudepaume.org/en/magazine https://www.raiplay.it/programmi/maestri https://www.e-flux.com
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Per l'esame lo studente dovrà realizzare un'autopubblicazione (self-publishing) che raccolga le istruzioni elaborate durante il corso e lo sviluppo di un progetto personale ispirato al libro Giocare è un arte suggerito nella biografia obbligatoria. Durante il colloquio d'esame saranno poste domande sul testo, al fine di valutare la capacità di analisi dei temi e dei concetti affrontati, nonché la capacità di esprimersi in modo chiaro, consapevole e con un linguaggio appropriato alla materia trattata. Nel corso dell'anno saranno inoltre previste verifiche obbligatorie, necessarie per l'accesso all'esame, finalizzate a monitorare costantemente l'andamento del lavoro e a valorizzare le specificità e le qualità individuali.
LINGUA DI INSEGNAMENTO	ITALIANO

NAME OF THE COURSE	TECHNIQUES AND TECHNOLOGIES OF THE VISUAL ARTS
TYPE	Obligatory
CYCLE	Triennial
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2025/2026
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	3
NAME OF LECTURER(S)	Giovanni Mantovani
LEARNING OUTCOMES	Assignments, or non-functional thoughts, are conceptual instructions for the creation of artworks, often characterized by an interdisciplinary and experimental approach. They are grounded in dynamics of free association: forms of spontaneous thinking, common in childhood, in which imagination is not yet constrained by productive aims or criteria of utility. It is in this context that one may recall the expression "let the children play": art, like play, emerges in a space where practice does not aim at a predetermined result, but at an experience of discovery, invention, and openness. These thoughts arise without particularly intense emotional involvement: they are not expressions of anxiety, nor do they stem from specific affective conditions. They do not respond to a functional purpose, they do not "serve" anything and, precisely for this reason, they may be defined as excessive, marginal, almost parasitic thoughts. Their strength lies in their gratuitousness: as in play, the act is an end in itself, yet precisely for that reason capable of generating unexpected possibilities. Their emergence is unpredictable, and their unstable nature makes their translation into linguistic or visual form complex. As Federico Ferrari suggests, the project unfolds through a plural methodological inquiry: singular and anti-methodological approaches; rule and flair; scientific language and poetic word; artistic gaze and analytical perspective; quantitative analyses and qualitative syntheses; taxonomic structures and errant dissemi-nations. In this sense, play is not a minor moment of human experience, but an original laboratory of thought: the place where art takes shape, tests itself, invents itself. Art does not imitate the world; it sets it back into play.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face to face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Knowledge of the history of art

COURSE CONTENT	John Baldessari's Assignments and Cesare Pietroiusti's Non-Functional Thoughts constitute the theoretical and methodological framework of the course. Baldessari's Assignments are conceptual exercises formulated as operational instructions: open-ended prompts that question authorship, the traditional notion of the artwork, and the relationship between image and language. They are not merely technical exercises, but critical devices capable of activating processes of thought, encouraging students to engage with rules, limits, and paradoxes understood as generative tools. The artwork is not conceived as a final object, but as the outcome of a process in which the instruction itself becomes an integral part of the work. Cesare Pietroiusti's Non-Functional Thoughts, by contrast, represent a practice grounded in the production and valorization of ideas devoid of utilitarian purpose. These are gratuitous, excessive thoughts, not oriented toward a practical or productive outcome. Their apparent uselessness constitutes their strength: by removing themselves from the logic of efficiency and functionality, they open spaces of imaginative freedom and critical experimentation. The course is based on the intersection of these two approaches. The instructor will assign projects developed from the methodologies and theoretical positions of Baldessari and Pietroiusti, inviting students to work with instruction as form and thought as a field of inquiry. Students will present their work within an allotted time, testing their ability to articulate and communicate their process clearly and effectively. The collective discussion, based on various techniques of comparison and critical analysis, will highlight the richness and complexity of individual approaches, fostering a structured and in-depth group conversation. In this context, the course seeks to consider art not as the production of objects, but as a critical exercise of thought: a field in which instruction, idea, and process become tools for reactivating forms, languages, and modes of perceiving reality.
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA C. Thi Nguyen, Giocare è un'arte, ADD Editore, 2023 BIBLIOGRAFIA TEORICA Hito Steyerl, Duty Free Art, Johan & Levi, 2017. Johan Huizinga, Homo Ludens, Einaudi, 2002. M.Fuller, E.Weizman, Estetiche investigative,Krisis Publishing, 2025. Ariella Azoulay, Civil Imagination, postmedia books, 2018. Farinotti, Grespi, Villa, Harun Farocki, Mimesis, 2017. Estremo, Soldati, Giordano, Cronofagia e Media, Meltemi, 2024 Federico Campagna, Magia e Tecnica, TLON, 2021 Alexander R. Galloway, Incomputabile, Meltemi, 2023 SITOGRAFIA

	http://atpdiary.com, https://not.neroeditions.com, https://not.neroeditions.com/notsfera/ https://www.raiplay.it/programmi/allascopertadelramodoro https://jeudepaume.org/en/magazine, https://www.raiplay.it/programmi/maestri https://www.e-flux.com
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	For the exam, students will be required to produce a self-publication (self-publishing) that brings together the instructions developed during the course and the development of a personal project inspired by the book Playing Is an Art, included in the mandatory bibliography. During the oral examination, students will be asked questions about the text in order to assess their ability to analyze the themes and concepts addressed, as well as their ability to express themselves clearly, thoughtfully, and with language appropriate to the subject matter. Throughout the year, mandatory assessments will also be scheduled. These are required in order to be admitted to the final exam and are intended to continuously monitor the progress of the work while highlighting individual qualities and specific strengths.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian