

PODATKI ŠTUDIJSKEGA PROGRAMA DRAMSKA IGRA

Verzija (veljavna od): 2025-3 (01. 10. 2025)

Osnovni podatki

Ime programa	Dramska igra
Lastnosti programa	
Vrsta	magistrski
Stopnja	druga stopnja
KLASIUS-SRV	Magistrsko izobraževanje (druga bolonjska stopnja)/magistrska izobrazba (druga bolonjska stopnja) (17003)
ISCED	• umetnost (21)
KLASIUS-P	• Umetniška beseda in igra (2124)
KLASIUS-P-16	• Glasba, ples in uprizoritvene umetnosti (0215)
Frascati	• Humanistične vede (6)
Raven SOK	Raven SOK 8
Raven EOK	Raven EOK 7
Raven EOVK	Druga stopnja
Področja/moduli/smeri	• Ni členitve (študijski program) • Dramska igra (smer) • Gledališko petje (smer) • Igra z lutko (smer) • Umetniška beseda (smer)
Članice Univerze v Ljubljani	• Akademija za gledališče, radio, film in televizijo, Trubarjeva cesta 3, 1000 Ljubljana, Slovenija
Trajanje (leta)	1
Število KT na letnik	60
Načini izvajanja študija	redni

Temeljni cilji programa

Magistrant po zaključenem programu drugostopenjskega študija dramske igre obvladuje vire iger ter principe različnih iger glede na čas in prostor civilizacije, kulture, družbe, zgodovine, politike ter njihov odnos z različnimi področji umetnosti, posebej gledališkimi in filmskimi.

Magistrant preverja teoretične postavke magistrskega dela v praksi, raziskuje območja gledališča, posebej igre, v svoji izvorni dejavnosti kot viru ustvarjalnosti, povezuje gledališče z drugimi območji umetnosti in raziskuje medsebojni vpliv umetnosti oziroma igre in gledališča, občinstva ter družbe.

Magistrant pridobi širši in bolj poglobljen vpogled v slovenski gledališki prostor. Sposoben je njegove kritične ocene in hkrati usposobljen za strokovno primerjavo s trenutnimi gledališkimi ustvarjalnimi procesi in dosežki v tujini.

Temeljni cilji programa, ki so hkrati izhodišče za preverjanje učnih izidov študentov, so:

- poglobljena teoretična in praktična znanja s področja dramske igre v celostnem smislu (kontekst samostojne režije, vloge dramskega lika, celostna podoba režije vloge, analiza dramskega besedila in samostojne dramaturške analize),
- temeljitejši vpogled v samostojno kreativnost izoblikovanja,
- razširjanje in poglobljanje študentovega znanja o fenomenu jezika in govora na sploh,
- prepoznavanje specifik umetnostnega jezika in govora,
- spoznavanje lastnega govora in njegovega funkcioniranja v odrskih okoliščinah,
- razumevanje fiziologije govora,
- poznavanje slovenskega glasovnega sistema in pravorečja,
- učinkovito in okoliščinam primerno pisno in govorno oblikovanje strokovnih besedil,
- raziskava vidnega (kaj gledam, kaj vidim) – vizualna percepcija,
- raziskava odnosov med prostorom in figuro,

- prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas,
- spoznavanje lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«,
- odkrivanje zakonitosti različnih prostorov,
- spoznavanje različne značilnosti prostorov glede na lokacijo (funkcijo) posameznega prostora in glede na dispozicijo; raziskovanje predvsem odnosa med figuro, dogodkom in prostorom,
- raziskovanje odnosa med vizualno in verbalno (zvočno) podobo,
- seznanjanje z ritmično-melodičnimi parametri glasbe v povezavi z besedilom in njegovim pomenom,
- spoznavanje ontološke in historične narave dramaturgije v širšem smislu ter delovanje dramaturgije kot scenske prakse v ožjem smislu, seznanitev z njeno temeljno funkcijo v kontekstu uprizoritvenega procesa in scenskega dogodka kot takega ter z vlogo pri njuni recepciji,
- funkcionalno ozaveščanje centra telesa za boljšo prepoznavo svojega gibalnega aparata, s čimer se poveča možnost samostojne kreativnosti,
- razvijanje, utrjevanje in poglobljanje stanja posebne pozornosti v odnosu do sebe, partnerjev in prostora s procesom vodene improvizacije in širjenje meja svojih specifičnih gibalnih zmožnosti,
- razvijanje kritičnosti s pomočjo videa (snemanje posameznih stopenj improvizacije) na vseh stopnjah spoznavnega procesa od kritične analize improvizacije in kompozicije preko interpretacije do vrednotenja ustvarjalnega dela,
- razvijanje lastnega igralskega izraza skozi lutko, ob njej, spodbujanje avtorskega pristopa k celostnemu oblikovanju lutkovno – igralske kreacije, podrobno raziskovanje odnosa lutka – igralec,
- sledenje osebnim temam in iskanje ustreznega načina vizualizacije s sredstvi lutkovnih, predmetnih, vizualnih znakovnih sistemov; spoznavanje lutke kot soigralca, ki posledično bogati in vpliva na način dramske igre.

Splošne kompetence (učni izidi)

Diplomanti programa:

1. razmišljajo logično, abstraktno, analitično in sintetično,
2. strokovno znanje izražajo v pisni in ustni obliki in ga kritično reflektirajo in vrednotijo,
3. usvojena znanja kompetentno in suvereno prenašajo v prakso,
4. pridobljena znanja in usposobljenosti povezujejo z različnimi področji, jih samostojno poglobljajo in izpopolnjujejo,
5. informacije ustrezno kontekstualizirajo in samostojno nadgrajujejo,
6. svoja znanja in sposobnosti prenašajo na druga problemska področja (sposobnost transferja) ter jih rešujejo intra- in interdisciplinarno,
7. zaznajo in inovativno rešujejo kompleksnejše probleme in konfliktne situacije ter se kompetentno in suvereno odločajo,
8. ustrezno se odzivajo na nove situacije ter ustvarjajo nove koncepte,
9. pristopajo k timskemu načinu reševanja problemov ter znajo sestaviti in voditi strokovne skupine,
10. sposobni so refleksije in samorefleksije, kritičnega in celostnega razmišljanja,
11. samostojno iščejo nove vire znanja na strokovnem in znanstvenem področju,
12. strokovno in učinkovito uporabljajo IKT pri iskanju, izbiranju, obdelavi, predstavitvi in posredovanju informacij,
13. kompetentno sprejemajo mnenja drugih in se nanje suvereno ter argumentirano odzivajo,
14. sposobni so oceniti lastne in tuje zmožnosti in sposobnosti ter delovati učinkovito in ekonomično,
15. ocenjujejo in zagotavljajo kvaliteto lastnega dela ter zvišujejo standarde kakovosti v delovnem okolju,
16. inovativno uporabljajo umetniške in znanstvene metode,
17. sposobni so pridobivati, koncipirati in voditi projekte,
18. razvijajo vodstvene sposobnosti in oblikujejo kvalitetne in učinkovite medčloveške odnose v strokovni sferi in zunaj nje,
19. sposobni so ustvarjalnega osmišljanja podatkov in sintetiziranja informacij,
20. sposobni so razvijati medkulturno komunikacijo v formalnih in neformalnih položajih.
21. sposobni so analize in sinteze,
22. sposobni so uporabe znanja v praksi,
23. sposobni so načrtovanja in ravnanja s časom,
24. imajo govorne in pisne sposobnosti v slovenščini,

25. imajo kritične in samokritične sposobnosti,
26. sposobni so prilagajanja novim okoliščinam,
27. sposobni so razvoja novih idej (ustvarjalnost),
28. sposobni so reševanja problemov,
29. sposobni so odločanja,
30. sposobni so dela v skupini,
31. imajo vodstveno sposobnost,
32. sposobni so dela v interdisciplinarni skupini,
33. sposobni so delovanja v mednarodnem okolju,
34. sposobni so avtonomnega delovanja,
35. sposobni so oblikovanja in vodenja projektov,
36. imajo iniciativne in interpretativne sposobnosti,
37. zavezani so etiki,
38. skrbijo za kakovost,
39. imajo željo po uspehu.

Predmetnospecifične kompetence (učni izidi)

Diplomanti programa:

1. pridobijo poglobljeno znanje na področju igre v gledališču in filmu;
2. obvladajo sodobne igralske metode in sisteme ter raziskujejo nove;
3. prepoznavajo in razvijajo lastno kreativno specifikko;
4. so sposobni analitičnega ocenjevanja lastnega ustvarjalnega postopka;
5. kritično in poglobljeno spremljajo aktualno dogajanje v medijih;
6. prepoznavajo specifičnosti slovenske kulturne identitete;
7. primerjajo profesionalni pristop različnih kultur;
8. sposobni so ceniti različnost in multikulturalnost;
9. svoje znanje in talent dokazujejo v slovenskem in tujem medijskem prostoru;
10. znajo komunicirati z nestrokovnjaki o področju gledališča, radia, filma in televizije ter kulture in umetnosti;
11. razširjajo in poglobljajo svoja znanja o fenomenu jezika in govora na sploh;
12. prepoznavajo specifične umetnostnega jezika in govora;
13. spoznajo lastni govori in njegovo funkcioniranje v odrskih okoliščinah;
14. razumejo fiziologijo govora;
15. poznajo slovenski glasovni sistem in pravorečje;
16. učinkovito in okoliščinam primerno pisno in govorno oblikujejo strokovna besedila;
17. raziskujejo vidno (kaj gledam, kaj vidim) – vizualna percepcija;
18. raziskujejo odnose med prostorom in figuro;
19. prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas;
20. spoznavajo lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«;
21. odkrivajo zakonitosti različnih prostorov;
22. spoznavajo različne značilnosti prostorov glede na lokacijo (funkcijo) posameznega prostora;
23. glede na dispozicijo raziskujejo odnos med figuro, dogodkom in prostorom;
24. raziskujejo odnos med vizualno in verbalno (zvočno) podobo;
25. seznanijo se z ritmično-melodičnimi parametri glasbe v povezavi z besedilom in njegovim pomenom;
26. spoznajo ontološko in historično naravo dramaturgije v širšem smislu ter delovanje dramaturgije kot scenske prakse v ožjem smislu, seznanijo se z njeno temeljno funkcijo v kontekstu uprizoritvenega procesa in scenskega dogodka kot takega ter z vlogo pri njuni recepciji;
27. funkcionalno ozaveščajo center telesa, s čimer bolje spoznajo svoj gibalni aparat, s tem pa se poveča možnost samostojne kreativnosti;
28. s procesom vodene improvizacije razvijajo, utrjujejo in poglobljajo stanje posebne pozornosti v odnosu do sebe, partnerjev in prostora, poleg tega pa širijo meje svojih specifičnih gibalnih zmožnosti;
29. z uvedbo videa (snemanje posameznih stopenj improvizacije) razvijajo kritičnost na vseh stopnjah spoznavnega procesa od kritične analize improvizacije in kompozicije preko interpretacije do vrednotenja ustvarjalnega dela.

Pogoji za vpis

V magistrski študijski program Dramska igra se lahko vpiše kdor je:

1. uspešno opravil preizkus posebne nadarjenosti in
2. kdor je končal:

- štiriletni študijski program na UL AGRFT, ali

- enakovredno izobraževanje na tujem ali domačem visokošolskem zavodu ali

- triletni študijski program prve stopnje dramske igre, gledališke režije, igre z lutko in podobno, če je pred vpisom opravil študijske obveznosti, ki so bistvene za nadaljevanje študija; te obveznosti se določijo glede na različnost strokovnega področja in obsegajo od 10 do največ 60 kreditnih točk, kandidati pa jih lahko opravijo med študijem na prvi stopnji ali v programih za izpopolnjevanje. O priznanju odloča Senat UL AGRFT.

V skladu s 36. členom zakona o visokem šolstvu (Ur. L. RS, št. 32/2012) akademija omogoča kandidatom, ki so zaključili prvostopenjski študijski program, ovrednoten s 180 ECTS, pridobitev dodatnih 60 ECTS, tako da skupaj z drugostopenjskim štud. programom Dramska igra pridobijo skupaj 120 ECTS, potrebnih za dokončanje magistrskega študijskega programa.

Kandidati z zaključenim prvostopenjskim štud. programom, ovrednotenim s 180 ECTS, ki se prijavijo na študij na drugostopenjskem štud. programu Dramska igra oddajo v referatu za študijske in študentske zadeve prošnjo za pridobitev dodatnih 60 ECTS. Vsako prošnjo obravnava Oddelek za gledališče in radio individualno in kandidatu določi obveznosti glede na njegova predhodna znanja in kompetence. Predlog obravnava Študijske komisija AGRFT in Senat AGRFT, ki kandidatu o obveznostih izda sklep. Kandidat opravlja dodatne obveznosti za pridobitev 60 ECTS v okviru vseživljenjskega učenja, o opravljenih obveznostih mu akademija izda potrdilo o opravljenih obveznostih. Kandidat, ki je opravil dodatnih 60 ECTS je na študij dramske igre sprejet, če izpolnjuje tudi ostale pogoje za vpis. Kandidat lahko opravlja preizkus umetniške nadarjenosti pred pridobitvijo dodatnih 60 ECTS točk.

Vsi kandidati morajo pri prijavi izkazati znanje slovenskega jezika na ravni B2 glede na skupni evropski referenčni okvir za jezike (CEFR) z ustreznim potrdilom.

Ustrezna dokazila o izpolnjevanju tega vpisnega pogoja so:

- potrdilo o opravljenem izpitu iz slovenskega jezika na ravni B2 ali enakovredno potrdilo,

- spričevalo o zaključeni osnovni šoli v RS ali zaključeni tuji osnovni šoli z slovenskim učnim jezikom,

- maturitetno spričevalo ali spričevalo zadnjega letnika izobraževalnega programa srednjega strokovnega izobraževanja, s katerega je razviden opravljen predmet Slovenski jezik,

- spričevalo o zaključenem dvojezičnem (v slovenskem in tujem jeziku) srednješolskem izobraževanju ali zaključenem tujem srednješolskem izobraževanju s slovenskim učnim jezikom,

- diploma o pridobljeni izobrazbi na visokošolskem zavodu v RS v študijskem programu in potrdilo (izjava), da je kandidat opravil program v slovenskem jeziku.

Merila za izbiro ob omejitvi vpisa

Pri izbiri kandidatov za vpis v magistrski študijski program v primeru omejitve vpisa se upošteva uspeh pri študiju prve stopnje (povprečna ocena, ocena diplomskega dela), lahko pa tudi uspeh pri posameznih, s študijskim programom določenih predmetih oziroma predmetnih področjih prve stopnje oziroma pri izbirnem izpitu določenem s študijskim programom in opravljen preizkus posebne nadarjenosti, in sicer:

- uspeh dodiplomskega študija: 10 %

- preizkus posebne nadarjenosti: 90%.

Merila za priznavanje znanja in spretnosti, pridobljenih pred vpisom v program

Priznana znanje, usposobljenost ali zmožnosti se lahko prizna kot opravljena študijska obveznost. Postopek priznanja se prične na predlog kandidata, ki mora vlogi predložiti ustrezno dokumentacijo. O priznanju znanja, usposobljenosti ali zmožnosti odloči senat UL AGRFT.

Ti postopki so usklajeni s Pravilnikom o postopku in merilih za priznavanje neformalno pridobljenega znanja in spretnosti, ki ga je sprejel Senat UL 29. maja 2007.

Načini ocenjevanja

Načini ocenjevanja so skladni s Statutom UL in navedeni v učnih načrtih.

Pogoji za napredovanje po programu

Program traja 1 leto, zato pogojev za napredovanje ni mogoče določiti.

Pogoji za prehajanje med programi

Študijski program Dramska igra ne omogoča prehodov med programi, ker traja le 1 leto.

Pogoji za dokončanje študija

Za dokončanje študija drugostopenjskega univerzitetnega študijskega programa Dramska igra mora študent(-ka) opraviti vse obveznosti, ki jih določa študijski program in načrti predmetov v skupnem obsegu 60 ECTS.

Pogoji za dokončanje posameznih delov programa, če jih program vsebuje /

Strokovni oz. znanstveni ali umetniški naslov (moški)

- magister igre

Strokovni oz. znanstveni ali umetniški naslov (ženski)

- magistrica igre

Strokovni oz. znanstveni ali umetniški naslov (okrajšava)

- mag. igr.

Strokovni oz. znanstveni ali umetniški naslov (poimenovanje v angleškem jeziku in okrajšava)

- Master of Arts (M.A.)

PREDMETNIK ŠTUDIJSKEGA PROGRAMA S PREDVIDENIMI NOSILKAMI IN NOSILCI PREDMETOV

Dramska igra (smer)

1. letnik

	Koda UL	Ime	Nosilci	Kontaktne ure					Samostojno delo	Ure skupaj	ECTS	Semestri	Izbirni
				Predavanja	Seminarji	Vaje	Klinične vaje	Druge obl. štud.					
1.	0064290	Dramska igra	Branko Jordan, Branko Šturbej, Nataša Barbara Gračner	30	20	70		30	450	600	20	Celoletni	ne
2.	0070475	Strokovni izbirni predmet		30		30			90	150	5	1. semester	da
3.	0070432	Izbirni predmet - splošni		30		30			90	150	5	1. semester	da
4.	0064291	Teorija igre	Branko Šturbej	30	30				240	300	10	1. semester	ne
5.	0064292	Magistrsko delo - Dramska igra	Branko Jordan, Branko Šturbej, Nataša Barbara Gračner		10			5	585	600	20	2. semester	ne
Skupno				120	60	130	0	35	1455	1800	60		

Gledališko petje (smer)

1. letnik

	Koda UL	Ime	Nosilci	Kontaktne ure					Samostojno delo	Ure skupaj	ECTS	Semestri	Izbirni
				Predavanja	Seminarji	Vaje	Klinične vaje	Druge obl. štud.					
1.	0064310	Gledališko petje	Žarko Prinčič	15				165	270	450	15	1. semester	ne
2.	0070475	Strokovni izbirni predmet		30		30			90	150	5	1. semester	da
3.	0070432	Izbirni predmet - splošni		30		30			90	150	5	1. semester	da
4.	0070432	Izbirni predmet - splošni		30		30			90	150	5	1. semester	da

5.	0064311	Magistrsko delo - Gledališko petje	Žarko Prinčič					60	840	900	30	2. semester	ne
		Skupno		105	0	90	0	225	1380	1800	60		

Igra z lutko (smer)

1. letnik

	Koda UL	Ime	Nosilci	Kontaktne ure					Samostojno delo	Ure skupaj	ECTS	Semestri	Izbirni
				Predavanja	Seminarji	Vaje	Klinične vaje	Druge obl. štud.					
1.	0064348	Igra z lutko	Jasna Vastl					60	240	300	10	1. semester	ne
2.	0064347	Lutkovno gledališče I	Jasna Vastl					75	75	150	5	1. semester	ne
3.	0064345	Lutkovno gledališče II	Jasna Vastl					60	90	150	5	1. semester	ne
4.	0066947	Tehnologija	Jasna Vastl					45	105	150	5	1. semester	ne
5.	0070475	Strokovni izbirni predmet		30		30			90	150	5	1. semester	da
6.	0064349	Magistrsko delo - igra z lutko	Jasna Vastl					60	840	900	30	2. semester	ne
		Skupno		30	0	30	0	300	1440	1800	60		

Umetniška beseda (smer)

1. letnik

	Koda UL	Ime	Nosilci	Kontaktne ure					Samostojno delo	Ure skupaj	ECTS	Semestri	Izbirni
				Predavanja	Seminarji	Vaje	Klinične vaje	Druge obl. štud.					
1.	0064329	Umetniška beseda	Aleš Valič	30	30	60			330	450	15	1. semester	ne
2.	0070475	Strokovni izbirni predmet		30		30			90	150	5	1. semester	da
3.	0070475	Strokovni izbirni predmet		30		30			90	150	5	1. semester	da
4.	0070432	Izbirni predmet - splošni		30		30			90	150	5	1. semester	da
5.	0064330	Magistrsko delo - Umetniška beseda	Aleš Valič					30	870	900	30	2. semester	ne

	Skupno	120	30	150	0	30	1470	1800	60	
--	--------	-----	----	-----	---	----	------	------	----	--

Strokovni izbirni predmeti za vse smeri

	Koda UL	Ime	Nosilci	Kontaktne ure					Samostojno delo	Ure skupaj	ECTS	Semestri	Izbirni
				Predavanja	Seminarji	Vaje	Klinične vaje	Druge obl. štud.					
1.	0064284	Gledališko petje	Žarko Prinčič	15				15	120	150	5	1. semester	da
2.	0644350	Glasovne aplikacije II	Alida Bevk	30	10	20			90	150	5	1. semester	da
3.	0100673	Govor radia in televizije	Tomaž Gubenšek	30	15	15			90	150	5	1. semester	da
4.	0064289	Priprava na govorno interpretacijo literarnega besedila	Nina Žavbi	30	15	15			90	150	5	1. semester	da
5.	0066686	Govorno sporočanje I	Tomaž Gubenšek	30		30			90	150	5	1. semester	da
6.	0064277	Lutkovno gledališče I	Jasna Vastl					30	120	150	5	1. semester	da
7.	0067327	Kostumografija II/1	Tina Kolenik	15				60	75	150	5	1. semester	da
8.	0064286	Odprta katedra III	Sebastijan Horvat					60	90	150	5	Celoletni	da
9.	0066881	Poudarek in intonacija v slovenskih besedilih	Nina Žavbi	15	15	30			90	150	5	2. semester	da
10.	0067039	Televizijska izvedba I	Marko Naberšnik	30		15			105	150	5	1. semester	da
11.	0067040	Televizijska izvedba II	Igor Šmid, Klemen Dvornik, Marko Naberšnik	30		15			105	150	5	2. semester	da
12.	0100685	Umetniška beseda	Aleš Valič	15		15			120	150	5	1. semester	da
13.	0066947	Tehnologija	Jasna Vastl					45	105	150	5	1. semester	da
14.	0064287	Principi utelešanja glasu in besedila	Alida Bevk	30		30			90	150	5	1. semester	da
15.	0066839	Avtorsko pravo	Klemen Podobnik	30	15	15			90	150	5	1. semester	da
16.	0066696	Oblikovanje svetlobe II/1	Jasna Vastl					75	75	150	5	1. semester	da

17.	0066070	Performans	Zala Dobovšek	30	60				60	150	5	1. semester	da
18.	0643466	Scenografski praktikum	Jasna Vastl					45	105	150	5	1. semester	da
19.	0644351	Snovalni praktikum	Branko Jordan					5	145	150	5	1. semester	da
20.	0066727	Uprizoritvene umetnosti, knjževnost in vizualna kultura M	Tomaž Toporišič	30	15				105	150	5	1. semester	da
21.	0643320	Temeljne tehnike dramskega pisanja	Žanina Mirčevska	30				30	90	150	5	1. semester	da
		Skupno		390	145	200	0	365	2050	3150	105		