

Univerza v Ljubljani
Akademija *za gledališče, radio, film in televizijo*



PREDSTAVITVENI ZBORNIK
MAGISTRSKEGA ŠTUDIJSKEGA PROGRAMA
DRUGE STOPNJE

SCENSKO OBLIKOVANJE

SMERI:

SCENOGRAFIJA
KOSTUMOGRAFIJA

november 2012

(redakcija)

1. Podatki o študijskem programu

- drugostopenjski magistrski študijski program SCENSKO OBLIKOVANJE,
- študijski program traja 2 leti (4. semestre),
- 120 ECTS (kreditnih točk) študijskih obveznosti;
- diplomant/diplomantka pridobi strokovni naslov:
 - magister/magistrica scenskega oblikovanja,
 - okrajšani strokovni naslov: mag. scen. obl.

Študijski program **Scensko oblikovanje – smeri Scenografija in Kostumografija** je namenjen umetniškemu in strokovnemu izobraževanju bodočih kostumografov in scenografov, ki bodo ustvarjali v sodobnem domačem in svetovnem medijskem prostoru. Namenjen je študentom, ki so že dokončali dodiplomski študij na različnih umetniških akademijah ali podobnih visokošolskih programih in bi želeli nadaljevati svoje profesionalno delo na področju oblikovanja za različne AV-medije. UL AGRFT je edina visokošolska ustanova v Sloveniji, ki omogoča tovrstno izobraževanje. Program na vseh smereh študija je individualen in je določen na osnovi kandidatove dodiplomske izobrazbe in predlagane magistrske teme.

Skupna vsebina drugostopenjskih magistrskih programov na UL AGRFT je nadaljevalni študij posameznih spektakelskih disciplin s poudarkom na kvalitetni in inovativni raziskavi tako njihove eminenice kot tudi referenčnega prostora, v katerega se umeščajo. Magistrski študij v vedno bolj intermedialnem in interkulturalnem prostoru evropske umetnosti odpira tiste možnosti, ki objektivno dokazujejo naše študijske, umetniške in znanstvene možnosti in jih usmerjajo v širši evropski prostor sorodnih umetnostnih raziskav in prizadevanj.

Programi so oblikovani tako, da vzpodbujajo kandidatovo iniciativo, kar pomeni, da sta narava in vsebina študija, v določeni meri pa tudi njegova formalna izpeljava, odvisni od študijskega načrta in teme, ki jo kandidat obravnava v magistrskem delu.

Magistrski študij vzpodbuja individualno ustvarjalno fantazijo in širi domet kandidatove likovne in spektakelske senzibilnosti in kreativnosti. Sodobne oblike ustvarjanja ponujajo neštete možnosti raziskovanja vizualnosti v gledališču, operi klasičnem in sodobnem plesu, na televiziji, pri filmu in lutkah, videu in na drugih interdisciplinarnih spektakelskih področjih.

Poleg osnovnega metierja (znanje o materialih, likovni teoriji in kompoziciji itd.), ki ga kandidati lahko usvojijo na dodiplomskem študiju na ALUO, FA, NTF - oblikovanje oblačil in tekstilij ali sorodnih umetniških programih v tujini, so potrebna tudi razvita umetniška kreativnost, ter posebna znanja s področja gledališke in filmske umetnosti ter dramaturgije in scenskih umetnosti, ki so v programih dodiplomskega in podiplomskega študija na UL AGRFT.

Skozi analizo novih spoznanj in s spoznavanjem možnosti, ki jih omogočajo novi mediji, tehnološki razvoj in raznolikost digitalnih tehnologij, študent raziskuje in oblikuje nove pristope k vizualizaciji projektov.

Smo v obdobju velikih sprememb, pa naj bo to na nivoju komunikacij, fizičnega ali virtualnega prostora ali na nivoju iskanja novih izraznih vizualnih performerskih možnosti.

Oblikovalec je postavljen pred dvojno vlogo, po eni strani mora slediti novim tehnologijam, po drugi strani pa mora tudi poznati in spoštovati zgodovinsko kulturno-umetniško tradicijo.

Magistrske naloge, ki jih bodo pripravljali študentje, bodo vsebovale tako sledenje in razvijanje trendov, orientiranih v svetovno produkcijo in usmerjenih na reševanje različnih problemov kot tudi v gojenje in raziskovanje domače scenske specifike.

2. Temeljni cilji, splošne in predmetnospecifične kompetence, ki se pridobijo s programom

2.a. Temeljni cilji programa SCENSKO OBLIKOVANJE

Smer SCENOGRAFIJA

Študentje spoznavajo lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«. Odkrivajo zakonitosti različnih prostorov. Spoznavajo različne značilnosti prostorov glede na lokacijo – funkcijo posameznega prostora, glede na dispozicijo in predvsem raziskujejo odnos med figuro, dogodkom in prostorom. Poglobljen študij odnosov: prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas. Raziskuje odnos med vizualno in verbalno-zvočno podobo. Prostor in vzdušje.

Smer KOSTUMOGRAFIJA

Študentje spoznajo pomen in možnosti kostumografije kot dela celostne vizualne podobe in kot soustvarjalen del idejno-vsebinske zasnove umetniškega projekta. Razumejo funkcijo, simbolni in psihološki pomen vseh in vsakega posameznega kostuma znotraj uprizoritve v dramskem, plesnem oz. gibalnem gledališču, baletu, operi, na filmu, televiziji, videu in tudi v vseh zvrsteh performansa. Spoznajo možnosti, ki jim jih kostumografija kot likovnosporočilna kategorija omogoča, naučijo se te možnosti selekcionirati, vrednotiti, uporabljati in razvijati.

Pridobijo poglobljeno znanje o pomenu oblikovanja kostumografije predvsem z likovno-estetskega in vsebinsko-konceptualnega vidika, ki jim omogoča uresničevanje, razvijanje in raziskovanje lastnega ustvarjalnega potenciala in izvirnega umetniškega izraza tako v zasnovi kot tudi v izvedbi.

Kandidati pripravijo magistrsko delo, v katerem predstavijo specifični kostumografski (teoretični ali praktični) umetniški problem, ki obravnava nov pogled na oblikovanje kostumografije oziroma nove povezave z ostalimi področji umetniškega ustvarjanja.

2.b. Splošne kompetence, ki se pridobijo s programom SCENSKO OBLIKOVANJE

Študentke in študenti druge stopnje študija:

- razmišljajo logično in abstraktno, analitično in sintetično;
- strokovno znanje izražajo v likovni, pisni in ustni obliki in so ga sposobni kritično ovrednotiti;
- usvojena znanja kompetentno in suvereno prenašajo v prakso;
- pridobljena znanja in usposobljenosti povezujejo z različnimi področji, jih samostojno poglobljajo in izpopolnjujejo;
- informacije ustrezno povezujejo in samostojno nadgrajujejo;
- svoja znanja in sposobnosti prenašajo na druga problemska področja ter jih obravnavajo intra in interdisciplinarno;
- zaznajo in inovativno rešujejo kompleksnejše probleme in konfliktne situacije ter se kompetentno in suvereno odločajo;
- ustrezno se odzivajo na nove situacije ter ustvarjajo nove koncepte;
- spoznavajo in uporabljajo skupinsko komunikacijo ter znajo sestaviti ter voditi skupino;
- sposobni so refleksije in samorefleksije, kritičnega in celostnega razmišljanja;
- samostojno iščejo nove vire znanja na umetniškem strokovnem in znanstvenem področju;
- strokovno in učinkovito uporabljajo IKT pri iskanju, izbiranju, obdelavi, predstavitvi in posredovanju informacij;
- kompetentno sprejemajo mnenja drugih in se nanje suvereno ter argumentirano odzivajo;
- sposobni so oceniti lastne in tuje zmožnosti in sposobnosti ter delovati učinkovito in ekonomično;

- ocenjujejo in zagotavljajo kvaliteto lastnega dela ter zvišujejo standarde kakovosti v delovnem okolju;
- inovativno uporabljajo umetniške in znanstvene metode;
- sposobni so pridobivati, koncipirati in voditi projekte;
- razvijajo vodstvene sposobnosti in oblikujejo kvalitetne in učinkovite medčloveške odnose v strokovni sferi in zunaj nje;
- kritično in poglobljeno spremljajo aktualno dogajanje v medijih;
- sposobni so ustvarjalnega osmišljanja podatkov in sintetiziranja informacij;
- sposobni so razvijati medkulturno komunikacijo v formalnih in neformalnih situacijah.

2.c. Predmetnospecifične kompetence, ki se pridobijo s programom SCENSKO OBLIKOVANJE

Smer Scenografija

- podrobno poznavanje odnosov vseh sodelujočih komponent pri nastanku predstave oz. dogodka, poznavanje lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«,
- prepoznavanje pomembnosti odnosa med dogodkom in prostorom, prostorom in zgodbo, prostorom igre in igre prostora,
- sposobnost transformiranja idejno-vsebinskih konceptov v likovno govorico,
- poznavanje kompleksnega procesa od zasnove do izvedbe scenografije,
- pridobitev poglobljenih znanj za razumevanje, koordiniranje in usmerjanje ustvarjalnih procesov v delavnicah in uprizoritvenih lokacijah,
- sposobnost oblikovanja in razvijanja kreativnih idej,
- sposobnost kreativnega sodelovanja s soustvarjalci projekta (režiser, igralci, scenograf, svetlobni oblikovalec, dramaturg itd.),
- obvladovanje vseh scenografovih praktičnih in tehničnih nalog (skica, risba, detajl ipd.),
- zmožnost posredovanja scenografske zamisli v delavnicah (izbira materialov, način obdelave ipd.),
- zmožnost analitične in kritične presoje lastnih ustvarjalnih postopkov v posameznih fazah snovanja in izvedbe.

Smer Kostumografija:

- detajlno poznavanje odnosov: kostum in tekst, režiser, igralec, prostor, uprizoritev, gledalec,
- poznavanje povezav in vplivov med oblačili, kostumi, literaturo, dramatiko in uprizarjanjem,
- poznavanje različnih gledaliških, filmskih idr. praks in režijskih postopkov,
- poznavanje načina oblačenja in obnašanja v povezavi s političnimi, družbenimi in tehnološkimi dejavniki v različnih zgodovinskih obdobjih in geografskih področjih,
- razumevanje povezanosti oblačil in kostumov z materialno kulturo v širšem in likovno umetnostjo v ožjem smislu,
- sposobnost iskanja, apliciranja in transformiranja različnih historičnih in sodobnih virov in vzorov v zasnovo kostumskih rešitev,
- sposobnost oblikovanja in razvijanja kreativnih idej,
- sposobnost transformiranja idejno-vsebinskih konceptov v likovno govorico,
- razumevanje psiho-fizičnega ustroja kostuma,
- sposobnost prisluhniti in razumeti povezave med kostumom, igralčevo osebnostjo in ustvarjanjem dramskega lika,
- razumevanje funkcije posameznega kostuma kot tudi celotne kostumske podobe v odnosu do koncepta uprizoritve, dramaturgije, scenografije, svetlobe, glasbe itd.,
- sposobnost kreativnega sodelovanja s soustvarjalci projekta (režiser, igralci, scenograf, svetlobni oblikovalec, dramaturg itd.),

- poznavanje pomena in možnosti različnih vsebinskih (režijski koncept) in vizualnih (kostumski koncept) izrazil kostumografije kot dela celostne podobe tako v zasnovi (skica) kot izvedbi (kostum),
- poznavanje kompleksnega procesa od zasnove do izvedbe kostumografije,
- obvladovanje vseh kostumografovih praktičnih in tehničnih nalog (skica, risba, detajl ipd.),
- zmožnost posredovanja kostumske zamisli v krojaških delavnicah (izbira materialov, način obdelave ipd.),
- pridobitev poglobljenih znanj za razumevanje, koordiniranje in usmerjanje ustvarjalnih procesov v delavnicah in uprizoritvenih lokacijah,
- zmožnost analitične in kritične presoje lastnih ustvarjalnih postopkov v posameznih fazah snovanja in izvedbe kostumografije,
- oblikovanje zavesti o odgovornosti za umetniško in produkcijsko razsežnost načrtovane kostumske zamisli in izvedbe,
- zmožnost primerjave rezultatov lastnega ustvarjanja z delom drugih ustvarjalcev ter umestitev svojih avtorskih kreacij v širši idejno-estetski kontekst,
- oblikovanje zavesti o etični razsežnosti medijskega ustvarjanja.

3. Pogoji za vpis in merila za izbiro ob omejitvi vpisa

V magistrski študijski program Scensko oblikovanje se lahko vpiše:

- a) kdor je končal študijski program prve stopnje na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo, Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje, Fakulteti za naravoslovje in tehnologijo - oddelek za oblikovanje tekstilij, Fakulteti za arhitekturo ali drug ustrezen visokošolski umetniški program 1. stopnje,
- b) kdor je končal dodiplomski študijski program na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo, Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje, Fakulteti za naravoslovje in tehnologijo - oddelek za oblikovanje tekstilij, Fakulteti za arhitekturo ali drug ustrezen visokošolski umetniški program 1. stopnje,
- c) kdor je končal študijski program prve stopnje z drugih humanističnih ali družboslovnih področij, 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, v programih za izpopolnjevanje ali z opravljanjem diferencialnih izpitov pred vpisom v magistrski študijski program,
- d) kdor je končal dodiplomski študijski program z drugih humanističnih ali družboslovnih področij, 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, v programih za izpopolnjevanje ali z opravljanjem diferencialnih izpitov pred vpisom v magistrski študijski program,
- e) kdor je končal enakovredno izobraževanje v tujini.

Vsi kandidati morajo opraviti preizkus umetniške nadarjenosti v obliki razgovora, na katerem kandidat predstavi okvirno temo magistrske naloge in predloži portfolio dotedanjega dela.

Število vpisnih mest:

Če bo preizkus posebne nadarjenosti opravilo več kandidatov, kot je vpisnih mest, bodo kandidati izbrani glede na:

uspeh pri preizkusu posebne nadarjenosti in psihofizičnih sposobnosti	90 % točk
povprečna skupna ocena prvostopenjskega oz. dodiplomskega študija	5 % točk
ocena diplomskega dela prvostopenjskega oz. dodiplomskega študija (če študij, ki ga je opravil kandidat, ne obsega diplomskega dela, tudi v tej rubriki šteje povprečna skupna ocena prvostopenjskega oz. dodiplomskega študija)	5 % točk

Program študija vsakega kandidata je glede na njegovo usmeritev in interes določen posebej. Kandidatom, ki v svojem dodiplomskem študiju niso obdelovali področja gledališča in filma, se individualno predpiše obiskovanje posameznih predmetov, ki se na AGRFT predavajo v dodiplomskem študiju.

4. Določbe o uporabi oziroma konkretizaciji meril za priznavanje znanja in spretnosti pridobljenih pred vpisom v program.

V skladu z 9. čl. Meril za akreditacijo visokošolskih zavodov in študijskih programov se lahko kandidatu priznajo določena znanja, usposobljenost ali zmožnosti, ki jih je kandidat pridobil pred vpisom v program v različnih oblikah formalnega ali neformalnega izobraževanja, ki po vsebini in zahtevnosti delno ali v celoti ustrezajo splošnim oziroma predmetno-specifičnim kompetencam določenim v študijskem programu.

Priznano 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 Akademije za gledališče, radio, film in televizijo.

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

5. Pogoji za napredovanje po programu

Za napredovanje v drugi letnik magistrskega študijskega programa **Scensko oblikovanje** morajo študenti opraviti 75 % obveznosti, predpisanih s predmetnikom in učnimi načrti za prvi letnik, v skupnem obsegu 45 ECTS.

Študenti imajo pravico do vpisa in izobraževanja pod enakimi, z zakonom, statutom in študijskim programom določenimi pogoji. Pri tem:

- se ob rednem napredovanju izobražujejo in dokončajo študij pod pogoji, ki so veljali ob vpisu,
- lahko enkrat v času študija ponavljajo letnik ali spremenijo študijski program ali smer zaradi neizpolnitve obveznosti v prejšnji smeri ali študijskem programu,
- se lahko izobražujejo po več študijskih programih (vzporedno izobraževanje), po interdisciplinarnih ali po individualnih študijskih programih, ki jih izvaja eden ali več visokošolskih zavodov,
- lahko napredujejo in dokončajo študij v krajšem času, kot je predvideno s študijskim programom,
- lahko podaljšajo status študenta na podlagi pozitivnega mnenja študijske komisije UL AGRFT, ki upošteva 70. člen ZviS:

Status študenta preneha, če študent:

- diplomira,
- ne diplomira v dvanajstih mesecih po zaključku zadnjega semestra,
- se izpiše,
- se med študijem ne vpiše v naslednji letnik oziroma semester,
- je bil izključen,
- dokonča podiplomski študij,
- ne dokonča podiplomskega študija v ustreznem, s statutom predpisanem roku.

V primerih iz druge, četrte in sedme alineje prejšnjega odstavka se študentu iz upravičenih razlogov status študenta lahko tudi podaljša, vendar največ za eno leto.

Študentke matere, ki v času študija rodijo, imajo pravico do podaljšanja študentskega statusa za eno leto za vsakega otroka.

6. Pogoji za dokončanje študija

Za dokončanje študija drugostopenjskega univerzitetnega študijskega programa **Scensko oblikovanje** mora študent(-ka) opraviti vse obveznosti, ki jih določajo študijski program in učni načrti predmetov, v skupnem obsegu 120 ECTS ter predstaviti in zagovarjati magistrsko delo.

7. Prehodi med študijskimi programi

I. Prehodi so možni med drugostopenjskimi študijskimi programi:

1. ki ob zaključku študija zagotavljajo pridobitev primerljivih kompetenc in
2. med katerimi se lahko po kriterijih za priznavanje prizna vsaj polovica obveznosti po Evropskem prenosnem kreditnem sistemu (v nadaljevanju: ECTS) iz prvega študijskega programa, ki se nanašajo na obvezne predmete drugega študijskega programa, ter
3. če to dopuščajo razpoložljiva študijska mesta,
4. če kandidati izpolnjujejo pogoje za vpis.

II. Diplomanti nebolonjskih univerzitetnih štud. programov lahko prehajajo na štud. program pod naslednjimi pogoji:

- če se jim ob zaključku študija lahko zagotovi pridobitev primerljivih kompetenc in se jim lahko po kriterijih za priznavanje lahko prizna vsaj polovica obveznosti po Evropskem prenosnem kreditnem sistemu (v nadaljevanju: ECTS) iz prvega študijskega programa, ki se nanašajo na obvezne predmete drugega študijskega programa,
- če so uspešno opravili sprejemni izpit umetniške nadarjenosti.

O prehodih odloča Senat UL AGRFT, ki lahko kandidatu določi morebitne dodatne obveznosti, ki jih ta opravi v skladu z odločitvijo Senata bodisi pred prehodom na program bodisi pred zaključkom študija.

8. Načini ocenjevanja

Načini ocenjevanja posameznih predmetov so določeni za vsak predmet posebej v učnih načrtih. Obsegajo ustne in pisne izpite, kolokvije, seminarske naloge in izvedbo vaj ter praktičnih umetniških del. Ocenjevalna lestvica je od 6 – 10 (pozitivno) oz. 1 – 5 (negativno), pri ocenjevanju se upošteva Statut Univerze v Ljubljani in Pravilnik o izpitnem redu AGRFT.

Ocenjevalna lestvica:

10	odlično (odl):	izjemno znanje in/ali izjemni umetniški dosežki z zanemarljivimi napakami,
9	prav dobro (pdb):	nadpovprečno znanje in/ali nadpovprečni umetniški dosežki vendar z nekaj napakami,
8	prav dobro (pdb):	solidno znanje in/ali solidni umetniški dosežki,
7	dobro (db):	dobro znanje in/ali dobri umetniški dosežki vendar z večjimi napakami,
6	zadostno (zd):	znanje in/ali umetniški dosežki, ki ustrezajo minimalnim kriterijem,
5 – 1	nezadostno (nzd):	znanje in/ali umetniški dosežki, ki ne ustrezajo minimalnim kriterijem.

9. Predmetnik študijskega programa SCENSKO OBLIKOVANJE

LEGENDA: P – predavanja; V – vaje; S – seminar; DO – druge oblike dela; SŠD – samostojno študentovo delo; ECTS – kreditne točke; ŠOŠ – študijska obremenitev na študenta (kontaktne ure + samostojno delo).

smer Scenografija

1. semester

smer Scenografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Prostori igre I	doc. mag. Jasna Vastl	30	60	30		240	360	12
2	Tehnologija	doc. mag. Jasna Vastl	30	30	30		150	240	8
3	Umetnostna teorija	red. prof. dr. Tomaž Brejc	30	30			90	150	5
4	Splošni izbirni predmet		15	15			120	150	5
SKUPAJ			105	135	60	0	600	900	30
DELEŽ			12	15	7	0	66	100	100

2. semester

smer Scenografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Prostori igre II	doc. mag. Jasna Vastl	30	30	60		240	360	12
2	Kostumografija II/2	izr. prof. Janja Korun	30	30	30		150	240	8
3	Dramaturgija	doc. dr. Blaž Lukan	30	30			90	150	5
4	Strokovni izbirni predmet		15		15		120	150	5
SKUPAJ			105	90	105	0	600	900	30
DELEŽ			12	10	12	0	66	100	100

3. semester

smer Scenografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Prostori igre III	doc. mag. Jasna Vastl	30	30	30		360	450	15
2	Teorija in praksa gledališke režije	red. prof. Matjaž Zupančič	15	15	30		90	150	5
3	Teorija in praksa filmske režije	red. prof. Miran Zupanič	15	15	30		90	150	5
4	Splošni izbirni predmet		15		15		120	150	5
SKUPAJ			75	60	105	0	660	900	30
DELEŽ			8	7	12	0	73	100	100

4. semester									
smer Scenografija									
	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Magistrsko delo - prostori igre	doc. mag. Jasna Vastl				150	750	900	30
SKUPAJ			0	0	0	150	750	900	30
DELEŽ			0	0	0	17	83	100	100

Strokovni izbirni predmeti									
smer Scenografija									
	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Antropologija gledališča	red. prof. dr. Denis Poniž	30				120	150	5
2	Besedilo-oder-gledalec	doc. dr. Blaž Lukan	15	15			120	150	5
3	Celostna podoba projektov	izr. prof. Janja Korun	15		15		120	150	5
4	Estetika filmske slike	doc. Valentin Perko	15	15			120	150	5
5	Igra z lutko	doc. mag. Jasna Vastl	15		15		120	150	5
6	Lutkovno gledališče I	doc. mag. Jasna Vastl			30		120	150	5
7	Oblikovanje svetlobe	izr. prof. Janja Korun	15		15		120	150	5
8	Televizijska izvedba	red. prof. Igor Šmid, doc. mag. Marko Naberšnik	15		15		120	150	5
9	Zgodovina drame	red. prof. dr. Denis Poniž	15	15			120	150	5
10	Zgodovina filma in televizije	izr. prof. Igor Koršič	15	15			120	150	5
11	Lutkovno gledališče II	doc. mag. Jasna Vastl	15	15			120	150	5

smer Kostumografija

1. semester

smer Kostumografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Kostumografija II/1	izr. prof. Janja Korun	60	15	45		300	420	14
2	Prostori igre I	doc. mag. Jasna Vastl	15	30	15		120	180	6
3	Poglavja iz zgodovine gledališča	doc. dr. Barbara Orel	30	30			90	150	5
4	Splošni izbirni predmet		15	15			120	150	5
SKUPAJ			120	90	60	0	630	900	30
DELEŽ			13	10	7	0	70	100	100

2. semester

smer Kostumografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Kostumografija II/2	izr. prof. Janja Korun	30	15	45		330	420	14
2	Prostori igre II	doc. mag. Jasna Vastl	15	30	15		120	180	6
3	Dramaturgija	doc. dr. Blaž Lukan	30	30			90	150	5
4	Strokovni izbirni predmet		15		15		120	150	5
SKUPAJ			90	75	75	0	660	900	30
DELEŽ			10	8	8	0	74	100	100

3. semester

smer Kostumografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Kostumografija II/3	izr. prof. Janja Korun	15	15	45	15	360	450	15
2	Teorija in praksa filmske režije	red. prof. Miran Zupanič	15	15	30		90	150	5
3	Teorija in praksa gledališke režije	red. prof. Matjaž Zupančič	15	15	30		90	150	5
4	Splošni izbirni predmet		15		15		120	150	5
SKUPAJ			60	45	120	15	660	900	30
DELEŽ			7	5	13	1	74	100	100

4. semester

smer Kostumografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Magistrsko delo -	izr. prof. Janja		30	30	60	780	900	30

kostumografija	Korun							
SKUPAJ		30	30	60	780	900	30	
DELEŽ		3	3	7	87	100	100	

Strokovni izbirni predmeti

smer Kostumografija

	Učna enota	Nosilec	Kontaktne ure				SŠD	ŠOŠ	ECTS
			P	S	V	DO			
1	Antropologija gledališča	red. prof. dr. Denis Poniž	30				120	150	5
2	Besedilo-oder-gledalec	doc. dr. Blaž Lukan	15	15			120	150	5
3	Celostna podoba projektov	izr. prof. Janja Korun	15		15		120	150	5
4	Estetika filmske slike	doc. Valentin Perko	15	15			120	150	5
5	Igra z lutko	doc. mag. Jasna Vastl	15		15		120	150	5
6	Lutkovno gledališče I	doc. mag. Jasna Vastl			30		120	150	5
7	Oblikovanje svetlobe	izr. prof. Janja Korun	15		15		120	150	5
8	Prostori igre III	doc. mag. Jasna Vastl	15	15			120	150	5
9	Tehnologija	doc. mag. Jasna Vastl	15		15		120	150	5
10	Televizijska izvedba	red. prof. Igor Šmid, doc. mag. Marko Naberšnik	15		15		120	150	5
11	Zgodovina drame	red. prof. dr. Denis Poniž	15	15			120	150	5
12	Zgodovina filma in televizije	izr. prof. Igor Koršič	15	15			120	150	5
13	Lutkovno gledališče II	doc. mag. Jasna Vastl	15	15			120	150	5

10. Predvideni nosilci predmetov

Obvezni predmeti	
1. Prostori igre I	doc. mag. Jasna Vastl
2. Prostori igre II	doc. mag. Jasna Vastl
3. Kostumografija II/2	izr. prof. Janja Korun
4. Teorija in praksa filmske režije	red. prof. Miran Zupanič
5. Teorija in praksa gledališke režije	red. prof. Matjaž Zupančič
6. Dramaturgija	doc. dr. Blaž Lukan
7. Tehnologija	doc. mag. Jasna Vastl
8. Umetnostna teorija	red. prof. dr. Tomaž Brejc
9. Prostori igre III	doc. mag. Jasna Vastl
10. Magistrsko delo - prostori igre	doc. mag. Jasna Vastl
11. Kostumografija II/1	izr. prof. Janja Korun
12. Poglavja iz zgodovine gledališča	doc. dr. Barbara Orel
13. Kostumografija II/3	izr. prof. Janja Korun

14.	Magistrsko delo - kostumografija	izr. prof. Janja Korun
Izbirni predmeti		
1.	Antropologija gledališča	red. prof. Denis Poniž
2.	Besedilo-oder-gledalec	doc. dr. Blaž Lukan
3.	Estetika filmske slike	doc. Valentin Perko
4.	Igra z lutko	doc. mag. Jasna Vastl
5.	Oblikovanje svetlobe	izr. prof. Janja Korun
6.	Celostna podoba projektov	izr. prof. Janja Korun
7.	Lutkovno gledališče I	doc. mag. Jasna Vastl
8.	Prostori igre III	doc. mag. Jasna Vastl
9.	Televizijska izvedba	red. prof. Igor Šmid, doc. mag. Marko Naberšnik
10.	Tehnologija	doc. mag. Jasna Vastl
11.	Zgodovina filma in televizije	izr. prof. dr. Igor Koršič
12.	Zgodovina drame	red. prof. dr. Denis Poniž
13.	Lutkovno gledališče II	doc. mag. Jasna Vastl

10. Kratka predstavitev posameznega predmeta

Obvezne učne enote smeri SCENOGRAFIJA

Prostori igre I - II

Študent/ka spoznava lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«. Odkriva zakonitosti različnih prostorov. Spoznava različne značilnosti prostorov glede na lokacijo – funkcijo posameznega prostora, glede na dispozicijo in predvsem raziskuje odnos med figuro, dogodkom in prostorom. Poglobljen študij odnosov: prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas.

Raziskuje odnos med vizualno in verbalno – zvočno podobo. Prostor in vzdušje.

Prostori igre III

Študent/ka spoznava lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«. Odkriva zakonitosti različnih prostorov. Spoznava različne značilnosti prostorov glede na lokacijo – funkcijo posameznega prostora, glede na dispozicijo in predvsem raziskuje odnos med figuro, dogodkom in prostorom. Poglobljen študij odnosov: prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas. Raziskuje odnos med vizualno in verbalno – zvočno podobo.

Prostor in vzdušje.

Pri predmetu se opravlja tudi praktična asistenca pri profesionalnem projektu.

Magistrsko delo – prostori igre

Samostojno oblikovanje prostora s poznavanjem vseh možnosti in lastnosti, ki jih odpira prostor igre. Poglobljen študij odnosov: prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas.

Tehnologija

Celosten vpogled v zakulisje gledališča, filma. Teoretično spoznavanje odrske tehnologije in možnosti, ki jih ta omogoča ter praktično preizkušanje zakonitosti elementov le-te. Pot od ideje do realizacije gledališkega, filmskega ipd. dogodka.

Dramaturgija

Študent se seznani z dramaturško funkcijo kostumografije v kontekstu scenske uprizoritve kot celote oziroma njenih elementov. Predmet omogoča branje in analizo kostumografije v dveh smereh: iz uprizoritvenega koncepta v smer izvedbe in iz izvedbe nazaj v uprizoritveni koncept.

Kostumografija II/2

Študentje pridobijo poglobljena znanja, ki jim omogočajo uresničevanje lastnega ustvarjalnega potenciala:

- sposobnost iskanja, apliciranja in transformiranja različnih historičnih in sodobnih virov in vzorov v zasnovo kostumskih rešitev,
- sposobnost transformiranja idejno-vsebinskih konceptov v likovno govorico,
- poznavanje kompleksnega procesa od zasnove do izvedbe kostumografije.

V sklopu predmeta je tudi **Oblikovanje maske:**

- poznavanje teoretičnih in praktičnih osnov o pomenu, ustreznosti, izbiri in načinu kreiranja gledališke in filmske maske in frizur,
- poznavanje pomena, ki ga imata maska in frizura za celostno zasnovo kostumografije.

Teorija in praksa filmske režije

Predmet daje študentu znanja o produkcijskih fazah igranega filma in se pri tem osredotoča na ustvarjalno sodelovanje med režiserjem, kostumografom, scenografom, oblikovalcem maske in direktorjem fotografije.

Kompetence, ki se pridobijo s predmetom:

- poznavanje faz produkcije igranega filma,
- poznavanje nalog ustvarjalnih in tehničnih sodelavcev v filmski ekipi,

- obvladovanje znanj in postopkov s področja kostumografije in scenografije pri izvedbi igranega filma,
- sposobnost ustvarjalnega delovanja znotraj filmske ekipe.

Teorija in praksa gledališke režije

Študentje spoznajo teoretične in praktične probleme režijske dejavnosti, elemente igralske in režijske umetnosti ter psiho-fizičnih procesov, ki so podlaga za pristno in aktivno sodelovanje med igralci in režiserji, scenografi, kostumografi idr. Pridobijo izostren okus in smisel za estetiko gledališča, zmožnost ustvarjalnega dialoga med režiserjem in scenografom oz. kostumografom, razumejo in poznajo princip nastajanja režijskega koncepta oz. različnih režijskih poetik.

Umetnostna teorija

Cilj predmeta je razviti kvalificiran kritiški diskurz o temeljnih problemih umetnostne teorije. Predmet razlaga in vrednoti ustroj ter pomen kritiškega diskurza o likovni umetnosti od Platona do postmodernizma (Derrida). Podajanje ni historiografsko, temveč problemsko ter temelji na branju in analizi umetniških in filozofskih tekstov, manifestov, programov in izjav; jedro predstavljajo epistemološke analize večjih vsebinskih kompleksov, npr. mimesis, disegno, akademske doktrine umetniških zvrsti, recepcijski modeli in socialna teorija umetnosti.

Obvezne učne enote smeri KOSTUMOGRAFIJA

Kostumografija II/1

Študentje/tke spoznajo pomen in možnosti kostumografije kot del celostne vizualne podobe in kot soustvarjalni del idejno-vsebinske zasnove umetniškega projekta. Razumejo funkcijo in namen vseh in vsakega posameznega kostuma znotraj različnih uprizoritev. Spoznajo možnosti, ki jim jih kostumografija kot likovnosporočilna kategorija omogoča, naučijo se te možnosti selekcionirati, vrednotiti, uporabljati in razvijati.

Kostumografija II/2

Študentje pridobijo poglobljena znanja, ki jim omogočijo uresničevanje lastnega ustvarjalnega potenciala:

- sposobnost iskanja, apliciranja in transformiranja različnih historičnih in sodobnih virov in vzorov v zasnovo kostumskih rešitev,
- sposobnost transformiranja idejno-vsebinskih konceptov v likovno govorico,
- poznavanje kompleksnega procesa od zasnove do izvedbe kostumografije.

V sklopu predmeta je tudi **Oblikovanje maske:**

- poznavanje teoretičnih in praktičnih osnov o pomenu, ustreznosti, izbiri in načinu kreiranja gledališke in filmske maske in frizur,
- poznavanje pomena, ki ga imata maska in frizura za celostno zasnovo kostumografije.

Kostumografija II/3

Razširitev in poglobitev pridobljenega znanja o pomenu oblikovanja kostumografije predvsem z likovno-estetskega in vsebinsko-konceptualnega vidika. Predmet nadgrajuje teoretično in praktično soočanje študenta/ko z idejno-estetskimi izhodišči gledališkega in filmskega ustvarjanja ter s specifično funkcijo, ki jo ima kostumografija znotraj tega.

Kompetence, ki se pridobijo s predmetom:

- sposobnost prisluhniti in razumeti povezave med kostumom, igralčevo osebnostjo in ustvarjanjem dramskega lika,
- razumevanje funkcije posameznega kostuma kot tudi celotne kostumske podobe v odnosu do koncepta uprizoritve, dramaturgije, scenografije, svetlobe, glasbe itd.,
- poznavanje pomena in možnosti različnih vsebinskih (režijski koncept) in vizualnih (kostumski koncept) izrazil kostumografije tako v zasnovi (skica) kot izvedbi (kostum), koordiniranje umetniških procesov v delavnicah in na uprizoritvenih lokacijah.

V sklopu predmeta je tudi **Asistenca kostumografije**, ki združuje teoretične in praktične študijske izkušnje z delom v profesionalnih institucijah. Študent vstopa v umetniška razmerja z vsemi avtorskimi sodelavci pri uprizoritvenem projektu. Spoznava profesionalno delo kostumografa, scenografa in režiserja ter specifiko finančne plati ustvarjanja, ki je povezano z instanco umetniške in konceptualne usmeritve določene institucije.

Magistrsko delo – kostumografija

Izdelava magistrskega dela v katerem študent/ka predstavi specifični kostumografski (teoretični ali praktični) umetniški problem, ki raziskuje nove poglede na oblikovanje kostumografije oz. nove povezave z ostalimi področji umetniškega ustvarjanja.

Kompetence, ki se pridobijo s predmetom:

- sposobnost oblikovanja in razvijanja kreativnih idej,
- sposobnost kreativnega dialoga s soustvarjalci,
- obvladovanje vseh kostumografovih praktičnih in tehničnih nalog (skica, risba, detajl ipd.),
- zmožnost posredovanja kostumske zamisli v krojaških delavnicah (izbira materialov, način obdelave ipd.),
- zmožnost analitične in kritične presoje lastnih ustvarjalnih postopkov v posameznih fazah snovanja in izvedbe kostumografije,
- oblikovanje zavesti o odgovornosti za umetniško in produkcijsko razsežnost načrtovane kostumske zamisli in izvedbe,
- zmožnost primerjave rezultatov lastnega ustvarjanja z delom drugih ustvarjalcev ter umestitev svojih avtorskih kreacij v širši idejno-estetski kontekst.

Dramaturgija

Študent se seznani z dramaturško funkcijo kostumografije v kontekstu scenske uprizoritve kot celote oziroma njenih elementov. Predmet omogoča branje in analizo kostumografije v dveh smereh: iz uprizoritvenega koncepta v smer izvedbe in iz izvedbe nazaj v uprizoritveni koncept.

Prostori igre I-II

Študent/ka spoznava lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«. Odkriva zakonitosti različnih prostorov. Spoznava različne značilnosti prostorov glede na lokacijo – funkcijo posameznega prostora, glede na dispozicijo in predvsem raziskuje odnos med figuro, dogodkom in prostorom. Poglobljen študij odnosov: prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas.

Raziskuje odnos med vizualno in verbalno – zvočno podobo. Prostor in vzdušje.

Poglavja iz zgodovine gledališča

Predmet z analizo zgodovinskih zgledov in sodobnih medumetnosnih praks študenta seznaja s kompleksnimi povezavami med gledališčem in likovno umetnostjo.

Teorija in praksa filmske režije

Predmet daje študentu znanja o produkcijskih fazah igranega filma in se pri tem osredotoča na ustvarjalno sodelovanje med režiserjem, kostumografom, scenografom, oblikovalcem maske in direktorjem fotografije.

Kompetence, ki se pridobijo s predmetom:

- poznavanje faz produkcije igranega filma,
- poznavanje nalog ustvarjalnih in tehničnih sodelavcev v filmski ekipi,
- obvladovanje znanj in postopkov s področja kostumografije in scenografije pri izvedbi igranega filma,
- sposobnost ustvarjalnega delovanja znotraj filmske ekipe.

Teorija in praksa gledališke režije

Študentje spoznajo teoretične in praktične probleme režijske dejavnosti, elemente

igralske in režijske umetnosti ter psihofizičnih procesov, ki so podlaga za pristno in aktivno sodelovanje med igralci in režiserji, scenografi, kostumografi idr. Pridobijo izostren okus in smisel za estetiko gledališča, zmožnost ustvarjalnega dialoga med režiserjem in scenografom oz. kostumografom, razumejo in poznajo princip nastajanja režijskega koncepta oz. različnih režijskih poetik.

Izbirni predmeti programa SCENSKO OBLIKOVANJE
(K) – smer Kostumografija
(S) – smer Scenografija
(K in S) – smeri Kostumografija in Scenografija

Antropologija gledališča (K in S)

Sodoben strokovni dramaturški predmet med kulturno antropologijo in zgodovino dramatike in gledališča. Ukvarja se z razvojem razmerij med ustvarjalci in publiko od preddramskih oblik do modernih oblik gledališča. Posebej so obravnavani odnosi med ustvarjalci in gledalci, med gledališčem kot institucijo in publiko s stališča njihovih družbenih in zgodovinskih izhodišč. Obravnavano je razmerje med gledališčem in dramatikom v vseh pojavnih oblikah. poudarek je na zadnjih dveh stoletjih, ko postane gledališka antropologija del teatrologije, od Cambridge school of Antropology do modernih teorij Barbe, Schechnerja, E. Fischer-Lichte idr. Pri predmetu se pridobijo znanja o interaktivnih procesih med ustvarjalci, gledalci in drugimi kulturnimi dejavniki, ki omogočajo nastanek celovite gledališke kulture.

Besedilo – oder – gledalec (K in S)

Cilj predmeta je poglobljanje v specifične dramske strukture ter prepoznavanje in kompetentna uporaba dramskih zvrsti v procesu dramske analitike in dramskega pisanja. Študent pridobi znanje o strukturi različnih dramskih modelov ter obvlada njihovo tehniko pri pisanju in analiziranju. Študent pridobi širino dramskega mišljenja in pisanja ter sposobnost odločanja za izbiro dramske strukture in žanrskega modela. Predmet širi njegov dramski izraz in mu pomaga najti tako gradivo kot lastnim sposobnostim ter literarnemu daru ustrezno formo.

Celostna podoba projektov (K in S)

Uskladiti in poenotiti vse različne vizualne komponente (koncepte), ki nastopajo v filmskem oz. televizijskem mediju, ter jih povezati z vsebino oz. »sporočilnostjo« režijskega koncepta projekta.

Suvereno selekcioniranje, uporabljanje, razvijanje obstoječih in ustvarjalno raziskovanje novih likovno-vizualnih rešitev na področju filma, televizije, videa, računalniške animacije in podobno, ki se oblikujejo kot rezultati timskega dela.

Estetika filmske slike (K in S)

Proučevanje zgodovinsko-estetskega razvoja filma in filmske slike skozi filmske izrazne postopke in možnosti:

- sposobnost uporabe slikovnih izraznih sredstev v funkciji filmske pripovedi glede na zahteve estetike filmske slike,
- poznavanje ključnih estetskih vprašanj v razvoju filma, televizije in drugih vizualnih umetnosti,
- sposobnost samostojne analize vizualnih konceptov.

Igra z lutko (K in S)

Razvijanje lastnega igralskega izraza skozi lutko, ob njej, spodbujanje avtorskega pristopa k celostnemu oblikovanju lutkovnoigralske kreacije. Podrobno raziskovanje odnosa lutka – igralec, sledenje osebnim temam in iskanje ustreznega načina vizualizacije s sredstvi lutkovnih, predmetnih, vizualnih znakovnih sistemov. Poglobljeno raziskovanje različnih lutkovnih sredstev, spodbujanje k iskanju lastne forme in finalne avtorske igralsko-lutkovne inscenacije. Združitev igralskega in lutkovnega inštrumenta v

zlito celoto. Razvijanje zavesti in praktično doživljanje lutkovnega kot neločljivega dela gledališča. Spoznavanje lutke kot igralca, ki posledično bogati in vpliva na njegovo dramsko igro.

Oblikovanje svetlobe (K in S)

Študentje spoznajo fenomen svetlobe in način njene uporabe v gledališki predstavi tako v tehničnem kot oblikovno-umetniškem aspektu.

Naučijo se videti in razumeti načine uporabe svetlobe v gledališču, umetnosti in vsakodnevnem življenju. Posebej se ukvarjajo s tehniko oblikovanja in postavitve odrske luči (ustvarjanje primerne atmosfere) na praktičnih primerih prizorov iz dramske literature in pri oblikovanju, postavitvi in vodenju luči pri konkretni produkciji oz. v procesu ustvarjanja gledališke predstave.

Lutkovno gledališče I (K in S)

Študentje bodo seznanjeni z različnimi lutkovnimi pristopi, z različnimi avtorji. Lutka ni enoten inštrument, kljub nekaterim osnovnim principom ima nešteto variant. Te naj študent spozna na srečanjih in pri delu z različnimi "lutkarji", igralci, izdelovalci lutk, animatorji na temu namenjenih delavnicah.

Prostori igre III (K)

Študent/ka spoznava lastnosti in možnosti, ki jih odpira »prostor igre«. Odkriva zakonitosti različnih prostorov. Spoznava različne značilnosti prostorov glede na lokacijo – funkcijo posameznega prostora, glede na dispozicijo in predvsem raziskuje odnos med figuro, dogodkom in prostorom. Poglobljen študij odnosov: prostor in figura, prostor in dogodek, prostor in čas. Raziskuje odnos med vizualno in verbalno – zvočno podobo. Prostor in vzdušje.

Tehnologija (K)

Celosten vpogled v zakulisje gledališča, filma. Teoretično spoznavanje odrske tehnologije in možnosti, ki jih ta omogoča ter praktično preizkušanje zakonitosti elementov le-te. Pot od ideje do realizacije gledališkega, filmskega ipd. dogodka.

Televizijska izvedba (K in S)

Pregled tehnoloških prvin televizije za vse vrste vodilnih televizijskih sodelavcev.

Pregled snemalne in postprodukcijske televizijske tehnologije za vodilne televizijske sodelavce.

Pregled zgodovine, razvoja, estetskih, socioloških in psiholoških prvin televizijskega medija.

Predmetnospecifične kompetence:

- poznavanje osnov televizijske tehnologije za ključne televizijske sodelavce,
- poznavanje zgodovine in razvoja televizijskega medija,
- razumevanje posebnosti televizijskega medija,
- pridobitev osnovnih psihofizičnih spretnosti za dejavno sodelovanje pri izvedbi televizijskih projektov.

Zgodovina drame (K in S)

Študent se v skladu s svojo usmeritvijo pogloblja v specifične probleme nastajanja dramskih besedil v določenih dobah, nacionalnih književnostih, stilskih formacijah in pri posameznih dramatikih, odpira in raziskuje probleme, ki so v dosegljivi strokovni literaturi samo omenjeni in nakazani.

Zgodovina filma in televizije (K in S)

Razvijanje splošne in filmske omike. "Erotizacija" filmske in televizijske umetnosti.

Neizogibno selektivno, vendar poglobljeno poznavanje filmske in televizijske klasike.

Pregledno poznavanje zgodovine filma. Razumevanje temeljev epistemologije zgodovine filma, osnovnih eksplikacijskih modelov, predvsem eksplikativno funkcijo pripovedi v odnosu z ideografskim in nomotetičnim modelom.

Lutkovno gledališče II (K in S)

Spoznati se z zgodovino lutkovnega gledališča od njegovih ritualnih začetkov do umetniškega razcveta v 20. stoletju. Poudarek na evropskem lutkarstvu, iz njega izhajajoči teoretični bazi, primerjava evropskih sodobnih lutkovnih pristopov.

11. Zaposljivost diplomantov

Drugostopenjski magistrski program **Scensko oblikovanje** na Oddelku za gledališče UL AGRFT diplomantom/kam zagotavlja nabor splošnih in predmetnospecifičnih kompetenc, s katerimi se lahko zaposlijo:

- v gledaliških, televizijskih, radijskih ali filmskih institucijah,
- kot samostojni ustvarjalci (samozaposleni v kulturi),
- v vseh zasebnih podjetjih in inštitucijah, ki se ukvarjajo s kulturo,
- v vseh evropskih in državnih upravnih ter kulturnih inštitucijah, organih in skladih, ki so delovno povezani s scenskimi mediji,
- na osnovni in srednji stopnji izobraževanja kot mentorji likovnih krožkov.