

Magister scenskega oblikovanja/magistrica scenskega oblikovanja

Izbrane kvalifikacije

Ime kvalifikacije	Magister scenskega oblikovanja/magistrica scenskega oblikovanja
Tip kvalifikacije	Diploma druge stopnje
Vrsta kvalifikacije	Izobrazba
Vrsta izobraževanja	Magistrsko izobraževanje
Trajanje izobraževanja	2 leti
Kreditne točke	120 kreditnih točk

Vstopni pogoji

- Zaključen študijski program 1. 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 ali
- zaključen 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 ali
- zaključen študijski program 1. stopnje z drugih humanističnih ali družboslovnih področij, če je kandidat 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 KT ali
- zaključen dodiplomski študijski program z drugih humanističnih ali družboslovnih področij, če je kandidat 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 KT.

ISCED področje

ISCED področje
Umetnost in humanistika

ISCED podpodročje

isced podpodročje glasba, ples in uprizoritvene umetnosti

Raven kvalifikacije

SOK 8
EOK 7
Druga stopnja

Učni izidi

Imetnik/imetnica kvalifikacije je usposobljen/-a za:
(splošne kompetence)

- logično, abstraktno, analitično in sintetično razmišljanje,
- izražanje strokovnega znanja v pisni in ustni obliki in njegovo kritično reflektiranje in vrednotenje,
- kompetentno in suvereno prenašanje osvojenih znanj v prakso,
- povezovanje pridobljenih znanj in usposobljenosti z različnimi področji, njihovo samostojno poglobljanje in izpopolnjevanje,
- ustrezno povezovanje in samostojno nadgrajevanje informacij,
- prenos svojih znanj in sposobnosti na druga problemska področja (sposobnost transferja) ter njihovo obravnavanje intra- in interdisciplinarno,
- zaznavanje in inovativno reševanje kompleksnejših problemov in konfliktnih situacij ter kompetentno in suvereno odločanje,
- ustrezno odzivanje na nove situacije ter ustvarjanje novih konceptov,
- spoznavanje in uporabo skupinske komunikacije ter za sestavljanje in vodenje skupine,
- refleksijo in samorefleksijo, kritično in celostno razmišljanje,
- samostojno iskanje novih virov znanja na umetniškem, strokovnem in znanstvenem področju,
- strokovno in učinkovito uporabo IKT pri iskanju, izbiranju, obdelavi, predstavitvi in posredovanju

informacij,

- kompetentno sprejemanje mnenj drugih in suvereno ter argumentirano odzivanje nanje,
- ocenjevanje lastne in tuje zmožnosti in sposobnosti ter učinkovito in ekonomično delovanje,
- ocenjevanje in zagotavljanje kakovosti lastnega dela ter zviševanje standardov kakovosti v delovnem okolju,
- inovativno uporabo umetniških in znanstvenih metod,
- pridobivanje, koncipiranje in vodenje projektov,
- razvoj vodstvenih sposobnosti in oblikovanje kakovostnih in učinkovitih medčloveških odnosov v strokovni sferi in zunaj nje,
- kritično in poglobljeno spremljanje aktualnega dogajanja v medijih,
- ustvarjalno osmišljanje podatkov in sintetiziranje informacij,
- razvoj medkulturne komunikacije v formalnih in neformalnih situacijah,

(predmetno specifične kompetence)

SMER SCENOGRAFIJA

- podrobno poznavanje odnosov vseh sodelujočih komponent pri nastanku predstave oziroma dogodka,
- poznavanje lastnosti in možnosti, ki jih odpira 'prostor igre',
- prepoznavanje pomembnosti odnosa med dogodkom in prostorom, prostorom in zgodbo, prostorom igre in igro prostora,
- transformiranje idejno-vsebinskih konceptov v likovno govorico,
- poznavanje kompleksnega procesa od zasnove do izvedbe scenografije,
- razumevanje, koordiniranje in usmerjanje ustvarjalnih procesov v delavnicah in uprizoritvenih lokacijah,
- oblikovanje in razvijanje kreativnih idej,
- kreativno sodelovanje s soustvarjalci projekta (režiser, igralci, scenograf, svetlobni oblikovalec, dramaturg itd.),
- obvladovanje vseh scenografovih praktičnih in tehničnih nalog (skica, risba, detajl ipd.),
- posredovanje scenografske zamisli v delavnicah (izbira materialov, način obdelave ipd.),
- analitično in kritično presojo lastnih ustvarjalnih postopkov v posameznih fazah snovanja in izvedbe,

SMER KOSTUMOGRAFIJA

- detajlno poznavanje odnosov med kostumom in: tekstom, režiserjem, igralcem, prostorom, uprizoritvijo, gledalcem,
- 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,
- iskanje, apliciranje in transformiranje različnih historičnih in sodobnih virov in vzorov v zasnovo kostumskih rešitev,
- oblikovanje in razvijanje kreativnih idej,
- transformiranje idejno-vsebinskih konceptov v likovno govorico,
- razumevanje psihofizičnega ustroja kostuma,
- upoštevanje in razumevanje 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.,
- kreativno sodelovanje 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.),
- posredovanje kostumske zamisli v krojaških delavnicah (izbira materialov, način obdelave ipd.),
- razumevanje, koordiniranje in usmerjanje ustvarjalnih procesov v delavnicah in uprizoritvenih lokacijah,
- analitično in kritično presojo lastnih ustvarjalnih postopkov v posameznih fazah snovanja in izvedbe kostumografije,
- oblikovanje zavesti o odgovornosti za umetniško in produkcijsko razsežnost načrtovane kostumske zamisli in izvedbe,
- primerjavo rezultatov lastnega ustvarjanja z delom drugih ustvarjalcev ter umestitev svojih avtorskih kreacij v širši idejno-estetski kontekst,
- oblikovanje zavesti o etični razsežnosti medijskega ustvarjanja.

Ocenjevanje in zaključevanje

Uspeh na izpitu se ocenjuje z ocenami: 10 (odlično); 9 (prav dobro: nadpovprečno znanje, vendar z nekaj napakami); 8 (prav dobro: solidni rezultati); 7 (dobro); 6 (zadostno: znanje ustreza minimalnim kriterijem); 5–1 (nezadostno). Kandidat uspešno opravi izpit, če dobi oceno od zadostno (6) do odlično (10).

Napredovanje

Študent se lahko vpiše v višji letnik, če je do izteka študijskega leta opravil vse obveznosti, določene s študijskim programom za vpis v višji letnik.

Prehodnost

Doktorski študijski programi 3. stopnje (SOK: raven 10)

Pogoji za pridobitev javne listine

Za dokončanje študija mora študent opraviti vse s študijskim programom predpisane obveznosti.

Izvajalci kvalifikacije

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

URL

<https://www.agrft.uni-lj.si/sl/studij/druga-stopnja>
