

**WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNETRZ I SCENOGRAFII  
KIERUNEK SCENOGRAFIA  
STUDIA II STOPNIA STACJONARNE**

**ROK AKADEMICKI 2018/2019**

**PROGRAM PRACOWNI**

**1. NAZWA PRACOWNI**

Pracownia Zjawisk Teatralnych

**2. KIEROWNIK PRACOWNI**

Dr hab. Piotr Tetlak prof. ndzw. UAP

[piotr.tetlak@uap.edu.pl](mailto:piotr.tetlak@uap.edu.pl)

**3. ASYSTENT**

Mgr Martyna Stachowczyk

[martyna.stachowczyk@uap.edu.pl](mailto:martyna.stachowczyk@uap.edu.pl)

Mgr Krzysztof Urban – lab.

[krzysztof.urban@uap.edu.pl](mailto:krzysztof.urban@uap.edu.pl)

**4. SALA**

45, BUD. E

**5. OGÓLNA FORMUŁA PRZEDMIOTU**

Kierunkowa pracownia projektowa, dyplomująca.

- korekty i konsultacje realizowanych projektów w przestrzeni,
- prezentacje i pokazy wprowadzające w problematykę ćwiczeń,
- wyjazdy plenerowe

**6. TYP PRZEDMIOTU**

Pracownia kierunkowa i uzupełniająca dla studentów katedry scenografii.

Pracownia uzupełniająca dla studentów katedry ubioru.

Pracownia uzupełniająca dla innych kierunków projektowych,

Pracownia wolnego wyboru dla studentów wszystkich kierunków UAP,

**7. POZIOM PRZEDMIOTU**

Średniozaawansowany i zaawansowany

**8. ROK STUDIÓW**

I i II stopień /magisterski/

Pracownia kierunkowa :

- Specjalność projektowanie scenografii – I i II rok

Pracownia uzupełniająca:

Specjalność projektowanie ubioru – I i II rok  
Pracownia uzupełniająca dla studentów wszystkich kierunków UAP  
Pracownia wolnego wyboru dla studentów wszystkich kierunków UAP

9. **LICZBA PUNKTÓW ECTS** – informacja na planie studiów

10. **OGÓLNY PROGRAM KSZTAŁCENIA**

W wyniku zaliczenia pracowni w ciągu jednego semestru na studiach magisterskich studenci nabywają dodatkowych umiejętności projektowych i artystycznych, wzbogaconych o umiejętność współpracy z reżyserem i łączenia swych poszukiwań w rewirach psychologii i filozofii gdzie efektem finalnym jest nie tylko scenografia jako użytkowa forma, lecz wypowiedź artystyczna w spektaklu alternatywnym lub pperformencie czy tworzeniu instalacji.

Twórca strony plastycznej w zakresie teatru czy dramy powinien posługiwać się nie tylko językiem projektowym (co jest podstawą) ale mieć możliwość a przede wszystkim umiejętność widzenia celu w dalece idących środkach wyrazu w przestrzeni teatralnej oraz najważniejsze – nieteatralnej.

11. **EFEKTY KSZTAŁCENIA**

**Wiedza:**

K\_W07 Posiada pogłębioną wiedzę w zakresie projektowania i konstruowania scenografii i szeroko pojętej architektury sceny: pola gry, widowni, obiektu, rekwizytu i detalu, ma świadomość łączenia zjawisk teatralnych z dziedzinami projektowymi i dyscyplinami artystycznymi.

K\_W10 Dysponuje poszerzoną w zakresie działań artystycznych odbywających się w szeroko rozumianym teatrze, niezbędną do realizacji w przestrzeniach teatralnych i nieteatralnych.

K\_W15 Ma wiedzę na temat dynamiki postaci ludzkiej, motoryki ruchu i choreografii w kontekście realizowanego projektu.

K\_W16 Ma poszerzoną wiedzę praktyczną i teoretyczną dotyczącą złożoności realizacji spektaklu, zachodzącej w zespole artystyczno – technicznym.

K\_W17 Posiada poszerzoną wiedzę umożliwiającą analizę tekstu literackiego znacząc osoby dramatu i ich charaktery, wie jak przełożyć słowo na język obrazu.

K\_W22 Ma wiedzę o możliwościach wykorzystywania w kreowaniu wizji scenografii różnych projektowych dziedzin: bionika, wystawiennictwo, architektura, design, urbanistyka.

**Umiejętności:**

K\_U06 Umie analizować przestrzeń sceniczną i teatralną oraz organizować ją pod kątem swojego projektu.

K\_U08 Umie tworzyć i realizować własne realizacje projektowo-artystyczne uwzględniając różne elementy: przestrzeń, światło, ruch, czas, dźwięk.

K\_U12 Potrafi modyfikować własne wizje uwzględniając wymogi techniczne miejsca i idee współpracowników na zasadach nieustannej kreacji.

K\_U14 Potrafi przedstawić swoją indywidualną koncepcję artystyczną i projektową przestrzeni scenograficznej szeroko pojętego spektaklu i widowiska.

K\_U16 Umie dopracować możliwości techniczne (światło, multimedia) a w przypadku rekwizytu – technologicznych (wytrzymałość, motoryka).

K\_U24 Umie posługiwać się precyzyjnym słownictwem technicznym w zakresie technologii scenografii przedstawiając swoje projekty scenografii i przestrzeni w szerokim tego słowa znaczeniu.

### **Kompetencje społeczne:**

K\_K01 Ma kompetencje tworzenia scenariusza plastycznego i inscenizacji do widowisk plastycznych i reklamowych (story board) pod kątem edukacji społecznej na zasadach nieustannej analizy sytuacji społecznej.

K\_K02 Posiada kompetencje w zakresie projektowania scenografii z uwzględnieniem architektury, designu na zasadzie poszukiwań nowych konwencji w teatrze.

K\_K03 Ma zdolność samodzielnego podejmowania działań performatywnych przestrzeni teatralnej.

K\_K04 Potrafi w sposób świadomy zaprojektować i zrealizować konstrukcję i formę zjawiska teatralnego na polu eksperymentu artystycznego.

K\_K06 Jest zdolny do samodzielnego projektowania i tworzenia dużych form widowiskowych – integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje nowe, kompleksowe działania.

K\_K07 Ma kompetencje w zakresie łączenia technik artystycznych z projektowymi w tworzonych scenografiach oraz w zakresie działań incydentalnych w szeroko rozumianych zjawiskach teatralnych (performans, instalacja, event).

K\_K08 Ma kompetencje w zakresie tworzenia obiektów mobilnych wykorzystywanych w działaniach plenerowych – teatralnych.

K\_K12 Podejmuje działania w zakresie tworzenia nowych zjawisk teatralnych – nowych sytuacji - w kontekście instalacji i interakcji.

K\_K15 Potrafi w sposób analityczny i twórczy odnaleźć się w grupie autorów i realizatorów w odniesieniu do reżyserii światła i akustyki spektakli i widowisk.

K\_K16 Potrafi profesjonalnie prowadzić rozmowę z reżyserem czy choreografem spektaklu, obsługą techniczną sceny, wykonawcą projektu i zleceniodawcą.

## **12. Wymagania wstępne**

Umiejętność obserwacji i analizy zjawisk i pojęć, znajomość języka plastycznego i projektowego pozwalającą na interpretacje, rejestrowania faktów, chęć eksperymentowania, działania poprzez (interdyscyplinarność) różne dziedziny sztuki jak inscenizacja, instalacja, performance. Dla zainteresowanych inspiracja filozofią i psychologią.

## **13. Spis zalecanych lektur**

Studenci zobowiązani są do poszukiwania źródeł poszerzających wiedzę związaną z poruszonymi w pracowni tematami, do studiowania albumów, czasopism, artykułów, filmów odnoszących się do scenografii, działań teatralnych i performatywnych i szeroko pojętej kreacji przestrzeni „pola gry”.

## **14. Warunki zaliczenia**

Zaangażowanie w pracę, samodzielność studiowania tematu, wartość merytoryczna koncepcji, kultura podania projektu, terminowość wykonania pracy.  
Zrealizowany temat jako działanie lub obiekt lub instalacja w zależności od założenia i tematu – indywidualnie.

## **15. Język wykładowy**

Język polski, rosyjski, angielski, włoski