



Univerza v Ljubljani  
Akademija za *likovno umetnost*  
*in oblikovanje*

## UNIVERZITETNI ŠTUDIJSKI PROGRAM PRVE STOPNJE

### *Slikarstvo*

#### 1. PODATKI O ŠTUDIJSKEM PROGRAMU:

Ime: Slikarstvo

Stopnja: univerzitetni študijski program 1. stopnje

Trajanje: 3 leta (6 semestrov); skupaj 180 kreditnih točk po sistemu ECTS

Smeri: Slikarstvo

Video in novi mediji

Vrsta študija: redni in izredni študij

Študijsko področje po klasifikaciji KLASIUS: 2112 Slikarstvo

Znanstvenoraziskovalna disciplina po klasifikaciji FRASCATI: humanistična področja

Razvrstitev v nacionalno in evropsko ogrodje kvalifikacij: Raven SOK: 7, Raven EOK: 6, Raven EOVK: prva stopnja

Strokovni naslov:

- diplomirana slikarka (UN) oziroma diplomirani slikar (UN)
- diplomirana novomedijska umetnica (UN) oziroma diplomirani novomedijski umetnik (UN)

Okrajšava:

- dipl. slik. (UN)
- dipl. novomed. umet. (UN)

#### 2. TEMELJNI CILJI

Celoten študij na Oddelku za slikarstvo je organiziran v obliki razvojne spirale, na kateri se v različnih fazah in na različnih ravneh vključujejo strokovna in splošna znanja, ateljejske izkušnje in tehnološki razvoj, ki skupaj študente spodbujajo k reševanju problemov, eksperimentiranju in inovativnemu mišljenju ter jim odpirajo poti k možnostim individualne prakse.

Poglavitni cilj dodiplomskega študija na Oddelku za slikarstvo je v tem, da študentom preko premišljeno in koherentno sestavljenega študijskega programa s kombinacijo ateljejskih, teoretičnih in strokovnih predmetov omogoči pridobitev primerne znanja in razumevanja, razvoj nujnih osebnih atributov in obvladovanje bistvenih spretnosti, ki opremijo in pripravijo študente za nadaljnji osebni

razvoj v okviru likovne umetnosti oziroma izhajajoč iz nje in za profesionalno umetniško prakso. Namen dodiplomskega študija slikarstva je torej v usposabljanju novih generacij likovnih delavcev, izobražencev in ustvarjalcev, ki so s pridobljenimi znanji, spretnostmi in izkušnjami sposobne zastaviti samostojno umetniško pot oziroma so usposobljene za nadaljevanje študija na 2. stopnji.

Po prvem skupnem letniku študija na Oddelku za slikarstvo se študenti, z izbiro mentorja glavnega ateljejskega predmeta, odločijo za eno od treh smeri na oddelku za slikarstvo:

- a) Slikarstvo
- b) Video in novi mediji

Obe smeri družijo raziskovanje podobe kot enega od osnovnih postulatov človekovega zavedanja in doumevanja sveta ter njene transformacije skozi različne postopke in tehnike.

Študijska smer, ki so si jo izbrali, vodi študente k diplomi 1. stopnje (BA), ko imajo možnost zamenjati smer – specialnost in lahko nadaljujejo študij na 2. stopnji. Smeri na Oddelku za slikarstvo se bolj ali manj razlikujejo ena od druge: medtem ko se študij Slikarstva in Grafike razlikujeta med seboj le po glavnem ateljejskem predmetu in delih tehnologije, ostale obvezne teoretične in ateljejske predmete pa imata enake, pa se študij Videa in novih medijev zaradi svojih posebnih produkcijskih specifik in potreb bolj razlikuje od ostalih dveh. Temelji na drugačni zasnovi tehnologije in teoretičnih vsebin, ki so potrebne za znanje, razmišljanje in delovanje na področju videa in novih medijev.

### **3. SPLOŠNE TER PREDMETNO-SPECIFIČNE KOMPETENCE, KI SE PRIDOBIMO S PROGRAMOM**

#### **Splošne kompetence, ki se pridobijo s programom**

- Koherentno obvladovanje in povezovanje temeljnih znanj iz razvoja in strukture likovnih umetnosti,
- sposobnost analitičnega in sintetičnega mišljenja pri obravnavi različnih vrst in zvrsti umetniškega dela,
- sposobnost za pridobivanje znanj iz drugih področij in njihovo vključevanje v umetniški proces,
- usposobljenost za samostojno dejavnost na umetniškem področju, sposobnost za razvijanje lastnih ustvarjalnih konceptov,
- sposobnost za kritično oceno rezultatov,
- sposobnost uporabe znanja v praksi, sposobnost realizacije, predstavljanja in zagovarjanja lastnega dela,
- razvite komunikacijske sposobnosti in spretnosti v domačem in mednarodnem okolju,
- razvita strokovna, etična in družbena odgovornost.

#### **Predmetnospecifične kompetence, ki se pridobijo s programom**

- Obvladovanje teoretičnih in praktičnih znanj s področja prostoročnega risanja in slikanja, likovno-umetniških tehnologij ter njihova uporaba v praksi,
- sposobnost razvijanja grafičnega motiva po stopnjah vse do odtiskovanja matric-razumevanje in spoznavanje elementov, ki gradijo strukturo video podobe v razliki do statične slikarske površine,

- poznavanje zakonitosti novoveške perspektive in drugih prostorsko-plastičnih modelov, ki so se razvili na podlagi zgodovinskega razvoja slikarstva,
- obvladovanje področja ustroja človeškega telesa, njegovih estetsko dinamičnih in funkcionalnih lastnosti in značilnosti,
- sposobnost uporabe likovno teoretskih zakonitosti v praksi in sposobnost poglobljanja praktičnih znanj iz likovnega jezika v ustvarjalnih procesih ateljejskih praks,
- poznavanje razvoja in vsebine barvnih teorij in sposobnost njihove aplikacije v slikarskem in drugem ateljejskem delu (tonsko slikarstvo, lokalna barva, modelacija in modulacija, barvna pulzija),
- sposobnost obvladovanja različnih grafičnih pristopov in eksperimentiranja, -obvladovanje principov gradnje video instalacije, video skulpture in video prostora,
- sposobnost razvijanja osebnih pristopov k problemom podobnosti in slikovnosti,
- sposobnost likovnega izražanja idej in konceptov, -usposobljenost za realizacijo lastnega avtorskega pristopa v grafiki,
- poznavanje temeljnih konceptov komuniciranja, ki nastajajo z novimi mediji,
- usposobljenost za uporabo teoretskih nastavkov, ki so bistveni za dekodiranje novomedijskih kulturnih sprememb
- sposobnost razumevanja vloge likovne umetnosti v sodobni družbi,
- sposobnost povezovanja znanja z različnih področij likovne ustvarjalnosti, teoretičnih ved in drugih umetniških praks,
- sposobnost avtonomnega izvajanja slikarskih, risarskih in drugih del in projektov s področja vizualnih umetnosti,
- sposobnost komuniciranja, izvajanja in predstavljanja lastnega dela v domačem in mednarodnem prostoru.

#### 4. POGOJI ZA VPIS IN MERILA ZA IZBIRO OB OMEJITVI VPISA

V program se lahko vpiše:

- a) kdor je opravil maturo,
- b) kdor je opravil poklicno maturo v kateremkoli srednješolskem programu in izpit iz enega maturitetnih predmetov: umetnostna zgodovina, likovna teorija, zgodovina, filozofija, psihologija ali sociologija; izbrani predmet ne sme biti predmet, ki ga je kandidat že opravil pri poklicni maturi,
- c) kdor je pred 1.6. 1995 končal katerikoli štiriletni srednješolski program.

Vsi kandidati morajo opraviti preizkus nadarjenosti, ki poteka in se ocenjuje po Pravilniku o preizkusu nadarjenosti Akademije za likovno umetnost in oblikovanje in pravilih Vpisne komisije Univerze v Ljubljani, objavljenih v vsakokratnem letnem Razpisu Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.

Če bo sprejet sklep o omejitvi vpisa ( če bo poleg končane srednje šole nadarjenost izkazalo več kandidatov, kot je vpisnih mest), bodo:

Kandidati iz točk a) in c) izbrani glede na:

uspeh pri preizkusu nadarjenosti

90% točk

splošni uspeh pri maturi oziroma zaključnem izpitu	5% točk
splošni uspeh v 3. in 4. letniku	5% točk

Kandidati iz točke b) izbrani glede na:

uspeh pri preizkusu nadarjenosti	90% točk
splošni uspeh pri poklicni maturi	4% točk
splošni uspeh v 3. in 4. letniku	3% točk
uspeh pri maturitetnem predmetu	3% točk

V izjemnih primerih se v navedene študijske programe lahko vpiše tudi, kdor ne izpolnjuje vpisnih pogojev iz točk a), b), c), izkazuje pa izjemno nadarjenost.

**Predvideno število vpisnih mest:**

Smer Slikarstvo	15 rednih mest	
Smer Video in novi mediji	6 rednih mest	1 izredno mesto

## 5. MERILA ZA PRIZNAVANJE ZNANJ IN SPRETNOSTI, PRIDOBLENJIH PRED VPISOM V PROGRAM

Pri priznavanju neformalno pridobljenega znanja in spretnosti se uporablja *Pravilnik o postopku in merilih za priznavanje neformalno pridobljenega znanja...* ki ga je sprejel Senat UL na seji 29.05.2007.

Študentu se lahko priznajo znanja, pridobljena v različnih oblikah izobraževanja, ki po vsebini ustrezajo učnim vsebinam predmetov v programu Slikarstvo. Mednje sodi izobraževalna aktivnost, ki poteka v ali izven izobraževalnih institucij. Izobraževalne aktivnosti, programi, tečaji in druge oblike slušatelju ne dajejo javno veljavne stopnje izobrazbe ali kvalifikacije.

V kategorijo neformalno pridobljenega znanja sodi tudi znanje, pridobljeno v okviru delovnih izkušenj, znanje, pridobljeno s samoizobraževanjem ali v okviru ljubiteljskih dejavnosti, kot tudi znanje, pridobljeno z izkustvenim učenjem.

O priznanju teh odloča Študijska komisija ALUO, na podlagi pisne vloge kandidata in priloženih spričeval in listin, ki dokazujejo uspešno pridobljeno znanje in njegovo vsebino.

Pri tem se smiselno upošteva 2. in 4. člen *Pravilnika o postopku...*

Pri priznavanju znanja, pridobljenega pred vpisom, bo Študijska komisija na podlagi 1.-7. člena *Pravilnika o postopku...* upoštevala še naslednja merila:

- ustreznost pogojev za pristop v različne oblike izobraževanja (zahtevana predhodna izobrazba za vključitev v izobraževanje),
- primerljivost obsega izobraževanja (število ur predhodnega izobraževanja glede na obseg predmeta), pri katerem se obveznost priznava,

- ustreznost vsebine izobraževanja glede na vsebino predmeta, pri katerem se obveznost priznava.

Pridobljena znanja se lahko priznajo kot opravljena obveznost, če je predhodno izobraževanje obsegalo najmanj 75% obsega predmeta in najmanj 75% vsebin ustreza vsebinam predmeta, pri katerem se študijska obveznost priznava. Študijska obveznost se ovrednoti z enakim številom točk po ECTS, kot znaša število kreditnih točk pri predmetu, na podlagi sklepa komisije. Pri tem se smiselno upošteva 7. in 8. člen *Pravilnika o postopku*....

**Pri priznavanju znanja in spretnosti, pridobljenih z delom, samoizobraževanjem in priložnostnim učenjem se smiselno uporablja 9. člen *Pravilnika o postopku*...**

O priznanju teh odloča Študijska komisija ALUO, na podlagi prošnje kandidata. Komisija odloča :

- a) ali neformalno pridobljeno znanje oz. spretnosti preveri,
- b) ali oceni izdelke in storitve, ki jih kandidat predložil kot dokaz, da obvlada določeno znanje ali spretnost.

Študijska komisija ALUO določi najprimernejši način preverjanja znanja in določi potek preverjanja.

## **6. POGOJI ZA NAPREDOVANJE PO PROGRAMU**

Študenti morajo imeti za vpis v višji letnik potrjen predhodni letnik s frekvencami iz vseh predmetov, vse zahtevane naloge in naslednje število kreditnih točk (KT) po ECTS:

- za vpis v 2. letnik najmanj 51 KT po ECTS,
- za vpis v 3. letnik 60 KT prvega letnika in najmanj 54 KT po ECTS drugega letnika.

Študijska komisija ALUO lahko izjemoma odobri napredovanje študentu v višji letnik, če je v predhodnem letniku dosegel najmanj 42 KT po ECTS, če ima za to opravičljive razloge. Ti so navedeni v Statutu Univerze v Ljubljani.

Študenti morajo imeti za ponavljanje:

- 1. letnika doseženih najmanj 28 KT po ECTS,
- 2. letnika doseženih 28 KT po ECTS.

Študent lahko v času študija enkrat ponavlja letnik ali enkrat spremeni študijski program zaradi neizpolnitve obveznosti v prejšnjem študijskem programu.

Študentom glede izbire posameznih predmetov in drugih vprašanj, povezanih s študijem, v okviru govorilnih ur svetujejo visokošolski učitelji posameznih oddelkov na ALUO. Dodatne informacije, glede obsega in možnosti izbire splošnih izbirnih predmetov, ter pridobivanja ECTS, so študentom I. stopnje na voljo v referatu za študijske zadeve.

Vse aktualne informacije za študente so objavljene na spletni strani ALUO.

## **7. POGOJI ZA DOKONČANJE ŠTUDIJA**

Za dokončanje študija mora študent opraviti:

- vse obveznosti pri vseh predmetih, ki jih je vpisal,
- predložiti portfolio z vsebinami dela iz področja njegovega študijskega programa.
- in pripraviti diplomsko delo ter ga zagovarjati.

## 8. DOLOČBE O PREHODIH MED PROGRAMI

Prehodi med programi so mogoči znotraj programov prve stopnje Akademije za likovno umetnost in oblikovanje in drugih fakultet skladno z Zakonom o visokem šolstvu in Merili za prehode med študijskimi programi in drugimi predpisi. Študenti vpisani pred uvedbo novih študijskih programov za pridobitev izobrazbe, ki imajo pravico do ponavljanja in zaradi postopnega uvajanja novih študijskih programov ne morejo ponavljati letnika po programu v katerega so se vpisali, preidejo v nov program, pod enakimi pogoji kot študenti novih programov.

O prehodih med programi odloča Študijska komisija ALUO.

## 9. NAČINI IZVAJANJA IN OCENJEVANJA

Študij se izvaja redno in izredno. Zaradi specifičnosti študija na ALUO se izredni študij umetniških, konservatorsko-restavratorskih in oblikovalskih predmetov izvaja v okviru rednega študija in pod enakimi pogoji. Izredni študij se izvede v skladu z vsakoletnim razpisom, kjer je določeno točno število razpisanih mest.

Oblike preverjanja in ocenjevanja znanja se izvajajo za vsak predmet tako, da se učni proces pri vsakem predmetu konča s preverjanjem znanja oz. opravljenih nalog. Oblike preverjanja znanja so opredeljene v učnih načrtih predmetov. Splošna pravila preverjanja znanja urejuje izpitni pravilnik ALUO, ki ga potrjuje senat ALUO.

Pri ocenjevanju se uporablja ocenjevalna lestvica skladno s Statusom Univerze v Ljubljani.

## 10. PREDMETNIK ŠTUDIJSKEGA PROGRAMA

### *Legenda:*

**P** – predavanje;

**S** – seminar;

**V** – vaje;

**ID** – individualno delo

**Σ** – kontaktne ure skupaj

**ŠD** – samostojno delo študenta

**ECTS** – kreditne točke (1 kreditna točka pomeni 25 ur obremenitev študenta)

\* **Obrazložitev oblike izvajanja kontaktnih ur na ALUO:** ALUO izvaja neposredne pedagoške oblike kontaktnega dela kot so: predavanja, seminarji, vaje in individualno delo. Individualno delo ni samostojno študentovo delo, temveč neposredna oblika kontaktnega pedagoškega dela, ki izhaja iz potreb narave in specifičnosti ateljejskega dela. To pomeni, da se visokošolski učitelj znotraj obravnavane ure v polnem času posveča na način predavanja in vodenega dela posamezniku oz. posameznim manjšim skupinam študentov. Zaradi programske vsebine predmeta, ki je usmerjena na mnogoterost izpeljank izraženih skozi študentov individuuum oz. problematiko učnega gradiva je

tovrstna oblika dela nepogrešljiv del sistema umetniške akademije. ALUO jo izvaja in najavlja že vrsto let.

*Predmetnik je prikazan v tabeli spodaj.*

**Smer: Slikarstvo**

1. semester											
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						ŠD	URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ	Σ			
1	Slikarstvo I	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>	60	30	0	30	120	55	175	7	
2	Risba I	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4	
3	Uvod v zgodovino evropske umetnosti	<i>Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	0	0	0	30	45	75	3	
4	Likovna teorija I	<i>Jožef Muhovič</i>	30	30	0	0	60	40	100	4	
5	Likovna anatomija	<i>Uršula Berlot Pompe</i>	45	15	0	0	60	40	100	4	
6	Tehnologija I	<i>Borut Vogelink</i>	15	30	0	0	45	55	100	4	
7	Grafika I	<i>Branko Suhy</i>	30	0	0	30	60	40	100	4	
<b>SKUPAJ</b>			<b>270</b>	<b>105</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>435</b>	<b>315</b>	<b>750</b>	<b>30</b>	
DELEŽ											



2. semester										
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE					ŠD	URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ			
1	Slikarstvo II	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenec, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>	60	30	0	30	120	130	250	10
2	Risba II	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenec, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4
3	Umetnostna zgodovina I	<i>Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	0	30	0	60	40	100	4
4	Prostorske zasnove I	<i>Uršula Berlot</i>	45	15	0	0	60	40	100	4
5	Tehnologija II	<i>Borut Vogeltnik</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
6	Video in novi mediji I	<i>Robert Černelč Sašo Sedlaček</i>	30	30	0	0	60	40	100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>240</b>	<b>105</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>405</b>	<b>345</b>	<b>750</b>	<b>30</b>
DELEŽ										

3. semester										
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE					ŠD	URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ			
1	Slikarstvo III	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenec, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>	60	30	0	0	90	60	150	6
2	Risba III	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenec, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4
3	Umetnostna zgodovina II	<i>Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	0	30	0	60	40	100	4
4	Tehnologija III a	<i>Borut Vogeltnik</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
5	Prostorske zasnove II	<i>Uršula Berlot</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
6	Oblikovne zasnove I	<i>Sergej Kapus</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
7	Grafika II S	<i>Branko Suhý</i>	30	30	0	0	60	40	100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>225</b>	<b>150</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>405</b>	<b>345</b>	<b>750</b>	<b>30</b>

DELEŽ											
4. semester											
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						URE SKUPAJ	ECTS	
			P	S	V	ID	Σ	ŠD			
1	Slikarstvo IV	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>	60	30	0	0	90	160	250	10	
2	Risba IV	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4	
3	Likovna teorija II	Jožef Muhovič	30	30	0	0	60	40	100	4	
4	Oblikovne zasnove II	Sergej Kapus	15	30	0	0	45	55	100	4	
5	Grafika III S	Branko Suhy	30	30	0	0	60	40	100	4	
6	Splošni izbirni predmet								200	4	
<b>SKUPAJ</b>			<b>195</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>315</b>	<b>335</b>	<b>750</b>	<b>30</b>	
DELEŽ											

5. semester											
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						URE SKUPAJ	ECTS	
			P	S	V	ID	Σ	ŠD			
1	Slikarstvo V	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>	60	30	0	0	90	160	250	10	
2	Risba V	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4	
3	Uvod v umetnostno teorijo	<i>Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	30	0	0	60	40	100	4	
4	Oblikovne zasnove III	<i>Sergej Kapus</i>	15	30	0	0	45	55	100	4	
5	Grafika IV S	<i>Branko Suhy</i>	30	30	0	0	60	40	100	4	
6	Splošni izbirni predmet								100	4	
<b>SKUPAJ</b>			<b>195</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>315</b>	<b>335</b>	<b>750</b>	<b>30</b>	
DELEŽ											

6. semester										
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE					ŠD	URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ			
1	Slikarstvo VI ali Grafika V S	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>  <i>Branko Suhy</i>	60	30	0	0	90	160	250	10
2	Risba VI	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4
3	Oblikovne zasnove IV	<i>Sergej Kapus</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
4	Likovna teorija III ali Umetnostna teorija	<i>Jožef Muhovič, Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	30	0	0	60	40	100	4
5	Strokovni izbirni predmet		0	0	0	0	0	0	100	4
6	Priprava diplomskega dela		0	0	0	0	0	100	100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>165</b>	<b>90</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>255</b>	<b>395</b>	<b>750</b>	<b>30</b>
DELEŽ										

*\*Izračuni na semester in končni seštevki odstopajo od dejanskega izvajanja zaradi različnega izvajanja oblike kontaktnih ur pri splošnem izbirnem in strokovnem izbirnem programu. V predmetnik zato kontaktne ure pri tovrstnem delu niso umeščene.*

**Strokovni izbirni predmeti - Slikarstvo**

ZAP. ŠT.	PREDMET	NOSILEC	KONTAKTNE URE						ŠD	URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ	ŠD			
1	Grafika V S	<i>Branko Suhy</i>	60	30	0	0	90	160	250	10	
2	Video in novi mediji IP	<i>Robert Černelč</i> <i>Sašo Sedlaček</i>	15	0	0	45	60	40	100	4	
3	Ilustracija A	<i>Marija Nabernik</i>	15	0	0	45	60	40	100	4	
4	Ilustracija C	<i>Marija Nabernik</i>	15	0	0	45	60	40	100	4	
5	Fotografija A	<i>Peter Koštrun</i> <i>Emina Djukić</i>	15	0	0	45	60	40	100	4	
6	Kiparstvo IP	<i>Jože Barši, Alen Ožbolt,</i> <i>Matjaž Počivavšek</i>	30	30	0	0	60	40	100	4	
7	Umetnostna teorija	<i>Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	30	0	0	60	40	100	4	
8	Likovna teorija III	<i>Jožef Muhovič</i>	30	30	0	0	60	40	100	4	
9	Prostorske zasnove III	<i>Uršula Berlot</i>	15	30	0	0	45	55	100	4	
10	Slikarstvo VI	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc,</i> <i>Marjan Gumilar, Žiga Kariž,</i> <i>Zmago Lenardič</i>	60	30	0	0	90	160	250	10	
<b>SKUPAJ</b>			<b>270</b>	<b>180</b>	<b>0</b>	<b>135</b>	<b>585</b>	<b>615</b>	<b>1200</b>	<b>48</b>	

**Smer: Video in novi mediji**

1. semester										
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ	ŠD		
1	Uvod v video in nove medije I	<i>Robert Černelč, Sašo Sedlaček, Ksenija Čerče, Bojan Gorenec, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>	45	45	0	0	90	85	175	7
2	Risba I	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenec, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4
3	Uvod v zgodovino evropske umetnosti	<i>Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	0	0	0	30	45	75	3
4	Likovna teorija I	<i>Jožef Muhovič</i>	30	30	0	0	60	40	100	4
5	Likovna anatomija	<i>Uršula Berlot</i>	45	15	0	0	60	40	100	4
6	Tehnologija I	<i>Borut. Vogelnik</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
7	Grafika I	<i>Branko. Suhy</i>	30	0	0	30	60	40	100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>255</b>	<b>75</b>	<b>0</b>	<b>75</b>	<b>405</b>	<b>345</b>	<b>750</b>	<b>30</b>
DELEŽ										

2. semester										
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						URE	
			P	S	V	ID	Σ	ŠD	SKUPAJ	ECTS
1	Uvod v video in nove medije II	<i>Robert Černelč, Sašo Sedlaček, Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič</i>	45	45	0	0	90	160	250	10
2	Risba II	<i>Ksenija Čerče, Bojan Gorenc, Marjan Gumilar, Žiga Kariž, Zmago Lenardič, Tugomir Šušnik</i>	60	0	0	0	60	40	100	4
3	Umetnostna zgodovina I	<i>Nadja Zgonik, Petja Grafenauer</i>	30	30	0	0	60	40	100	4
4	Prostorske zasnove I	<i>Uršula Berlot</i>	45	15	0	0	60	40	100	4
5	Tehnologija II	<i>Borut Vogelnik</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
6	Video in novi mediji I	<i>Robert Černelč Sašo Sedlaček</i>	30	30	0	0	60	40	100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>225</b>	<b>105</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>375</b>	<b>375</b>	<b>750</b>	<b>30</b>
DELEŽ										

3. semester										
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						URE	
			P	S	V	ID	Σ	ŠD	SKUPAJ	ECTS
1	Video in novi mediji II	<i>Robert Černelč Sašo Sedlaček</i>	60	30	0	0	90	160	250	10
2	Umetnostna zgodovina II	<i>Nadja Zgonik, Jure Mikuž</i>	30	0	30	0	60	40	100	4
3	Tehnologija IIIb	<i>Robert Černelč Sašo Sedlaček</i>	15	0	30	0	45	55	100	4
4	Teorija medijev in novomedijske umetnosti I	<i>Polona Tratnik</i>	30	15	0	0	45	55	100	4
5	Oblikovne zasnove I	<i>Sergej Kapus</i>	15	30	0	0	45	55	100	4
6	Splošni izbirni predmet								100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>150</b>	<b>75</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>285</b>	<b>365</b>	<b>750</b>	<b>30</b>

## DELEŽ

## 4. semester

ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ	ŠD		
1	Video in novi mediji III	<i>Robert Černelč</i> <i>Sašo Sedlaček</i>	60	30	0	0	90	210	300	12
2	Tehnologija IV	<i>Robert Černelč</i> <i>Sašo Sedlaček</i>	30	0	45	0	75	75	150	6
3	Teorija medijev in novomedijske umetnosti II	<i>Polona Tratnik</i>	30	15	0	0	45	55	100	4
4	Splošni izbirni predmet								100	4
5	Splošni izbirni predmet								100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>135</b>	<b>60</b>	<b>45</b>	<b>0</b>	<b>240</b>	<b>340</b>	<b>750</b>	<b>30</b>

## DELEŽ

## 5. semester

ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE						URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ	ŠD		
1	Video in novi mediji IV	<i>Robert Černelč</i> <i>Sašo Sedlaček</i>	45	45	0	0	90	160	250	10
2	Uvod v umetnostno teorijo	<i>Nadja Zgonik, Jožef Mikuž</i>	30	30	0	0	60	40	100	4
3	Tehnologija V	<i>Robert Černelč</i> <i>Sašo Sedlaček</i>	15	0	30	0	45	55	100	4
4	Teorija medijev in novomedijske umetnosti III	<i>Polona Tratnik</i>	30	15	0	0	45	55	100	4
5	Splošni izbirni predmet								100	4
6	Strokovni izbirni predmet								100	4
<b>SKUPAJ</b>			<b>135</b>	<b>75</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>240</b>	<b>310</b>	<b>750</b>	<b>30</b>

## DELEŽ





6. semester										
ZAP. ŠT.	UČNA ENOTA	NOSILEC	KONTAKTNE URE					ŠD	URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ			
1	Video in novi mediji V	<i>Robert Černelč Sašo Sedlaček</i>	45	45	0	0	90	160	250	10
2	Tehnologija VI	<i>Robert Černelč Sašo Sedlaček</i>	15	0	30	0	45	55	100	4
3	Teorija medijev in novomedijske umetnosti IV	<i>Polona Tratnik</i>	30	15	0	0	45	55	100	4
4	Priprava diplomskega dela		0	0	0	0	0	100	100	4
5	Strokovni izbirni predmet								200	8
<b>SKUPAJ</b>			<b>105</b>	<b>45</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>180</b>	<b>370</b>	<b>750</b>	<b>30</b>
DELEŽ										

*\*Izračuni na semester in končni seštevki odstopajo od dejanskega izvajanja zaradi različnega izvajanja oblike kontaktnih ur pri splošnem izbirnem in strokovnem izbirnem programu. V predmetnik zato kontaktne ure pri tovrstnem delu niso umeščene.*

**Strokovni izbirni predmeti - Video in novi mediji**

ZAP. ŠT.	PREDMET	NOSILEC	KONTAKTNE URE					ŠD	URE SKUPAJ	ECTS
			P	S	V	ID	Σ			
1	Slikarstvo IP	<i>Zmago Lenardič</i>	30	30	0	0	60		4	
2	Grafika IP	<i>Branko Suhy</i>	30	30	0	0	60		4	
3	Ilustracija A IP	<i>Marija Nabernik</i>	15	0	0	45	60		4	
4	Ilustracija B IP	<i>Marija Nabernik, Suzana Bricelj</i>	15	0	0	45	60		4	
5	Ilustracija C IP	<i>Marija Nabernik</i>	15	0	0	45	60		4	
6	Fotografija A IP	<i>Peter Koštrun</i> <i>Emina Djukić</i>	15	0	0	45	60		4	
7	Tipografija A	<i>Domen Fras</i>	15	0	15	30	60		4	
8	Kiparstvo IP	<i>Jože Barši, Alen Ožbolt, Matjaž Počivavšek</i>	30	30	0	0	60		4	
9	Risba IP	<i>Tugomir Šušnik</i>	30	30	0	0	60		4	
10	Umetnostna teorija	<i>Nadja Zgonik, Jure. Mikuž</i>	30	30	0	0	60		4	
11	Likovna teorija III	<i>Jožef Muhovič</i>	30	30	0	0	60		4	
12	Tipografija B	<i>Domen Fras</i>	15	0	15	30	60		4	
13	Oblikovne zasnove II	<i>Sergej Kapus</i>	15	30	0	0	45		4	
14	Likovna teorija II	<i>Jožef Muhovič</i>	30	30	0	0	60		4	
15	Prostorske zasnove III	<i>Uršula Berlot</i>	15	30	0	0	45		4	
16	Tipografija C	<i>Domen Fras</i>	15	0	15	30	60		4	
<b>SKUPAJ</b>			<b>300</b>	<b>270</b>	<b>0</b>	<b>180</b>	<b>750</b>		<b>52</b>	

## 11. KRATKA PREDSTAVITEV POSAMEZNEGA PREDMETA

### *Slikarstvo I in Slikarstvo II*

Študent spozna osnovne parametre gradnje likovnega prostora in njegovega pomena za umetniško razumevanje in občutenje sveta. Spozna osnovne načine in pripomočke za predstavljanje tretje dimenzije na dvodimenzionalni površini (viziranje, perspektiva, prostorski ključi) in razume pomen obravnavanja formata kot primarne risbe. Osvoji risanje in slikanje predmetov, figur in prostora kot tridimenzionalnih oblik, ki se projicirajo na dvodimenzionalno površino tako, da prek razvidnosti izpostavljenih razmerij (ki so tudi značilnosti predmeta upodobitve) omogočajo predstavo in iluzijo dejanskega predmeta in prostora. Spozna barvne značilnosti, barvne kontraste in vlogo lokalne barve, ki predstavlja vidno zaznavo predmeta.

### *Risba I in Risba II*

Pri upodabljanju človeškega telesa študent spozna razlike med vidnim in likovnim prostorom (s pomočjo znanja iz likovne anatomije- spoznavanja z notranjim ustrojem telesa in spoznavanja prostorsko-plastičnih vrednosti ter kontekstualizacije telesa-oblike) in se usposobi za večpomensko rabo risbe v kasnejših fazah študija in dela.

Osvoji veščine sooblikovanja geometrijskih faktur in anatomskih struktur, razume linearno perspektivo in proporcionalne zasnove ter je sposoben usklajevanja risarskih globinskih (prostorskih) učinkih s slikovnimi (površinskimi). Spozna izrazne možnosti konturne risbe in možnosti vključevanja ploskve in tonskega prostora.

Skozi spontano sestavljanje, kombiniranje in dopolnjevanje predstavne vzorcev ostrijo svoj duhovni odnos do sveta, nižajo pragove zaznave in poglobljajo lastno senzibilnost.

### *Uvod v zgodovino evropske umetnosti*

Študent spozna slogovna obdobja v zgodovinskem razvojnem loku zahodnoevropske umetnosti (prazgodovinska umetnost, umetnost ljudstev starega Bližnjega vzhoda, grška in rimska antična umetnost, starokrščanska umetnost, bizantinska umetnost, zgodnjerednjeveška umetnost, romanika, gotika, renesansa, barok, klasicizem, umetnostni slogi 19. stoletja) na področju tradicionalnih likovnih panog arhitekture, kiparstva, slikarstva in grafike. Pridobi vpogled v načela slogovne zgodovine in analize ter usposobljenost za osnovno samostojno slogovno analiziranje umetnostnih spomenikov. Študent spozna temeljne umetnostne spomenike ter je sposoben določiti kriterije za vrednotenje, na podlagi katerih se razvršča posamezne umetnostne spomenike v slogovna obdobja ter razlikuje med bolj in manj zgodovinsko prelomnimi umetninami.

### *Likovna teorija I*

Študent spozna in razume: vlogo likovne teorije v likovni praksi; odnos med vizualnim in likovnim; oblikotvorno logiko temeljnih likovnih prvin; oblikotvorne postopke modelacije, modulacije, gramatike svetlostnih in barvnih ekranov, gramatiko točke in linearne gramatike; barvne kontraste in

logiko barvnega komponiranja; logiko diference med motivno predlogo in modeli njenega likovnega posnemanja; osnove formalne likovne analize; temeljne likovnoteoretske koncepte v formalnem in historičnem likovnem kontekstu. Po končanem programu je sposoben likovnoteoretsko reflektirati likovne ustvarjalne postopke drugih in samega sebe in na tej osnovi v sodelovanju z mentorjem glavnega predmeta (so)načrtovati lastne oblikovne cilje in etapne strategije.

### ***Likovna anatomija***

Študent spozna in razume vlogo likovne anatomije v likovni umetnosti in v likovni praksi. Pridobi osnove znanja o anatomiji človeškega telesa, obravnavani po sistemskih sklopih. Po končanem programu je študent sposoben reflektiranega analitičnega mišljenja pri razumevanju notranje strukture telesa kot oblike in odnosov do njene zunanosti, kreativne rabe znanj s področja likovne anatomije v ateljejski praksi in prevajanja anatomske strukture v dvodimenzionalno ritmično strukturiranje prostora. Pridobljeno znanje in sposobnost reflektiranega analitičnega mišljenja kreativno uporabi v praksi, pri načrtovanju in izvedbi likovnega dela, tako v zvrsteh figuralne umetnosti, kot tudi v konceptualnih umetniških praksah, v ilustraciji, animiranemu filmu, videu in drugih zvrsteh sodobnih medijev.

### ***Tehnologija I***

Študentje z znanjem in praktičnim uporabljanjem tehnoloških vsebin lažje umeščajo lastna dela v sodobno prakso. Zato najprej pridobijo splošni uvid v pomene rabe tehnoloških postopkov in sredstev v likovni umetnosti, posebej na tistih področjih, ki so predmet študija na oddelku za slikarstvo. Študenti pridobijo vedenje o pahljači tehnoloških pristopov in postopkov, ki se jih uporablja v likovni umetnosti, skozi izvedbo konkretnih seminarskih nalog pa so jim omogočene tudi praktične izkušnje. Spoznajo risarska sredstva, osnove slikarskih sredstev in grafično tehnologijo. Usposobijo se za pravilno rabo tehnoloških sredstev pri izvedbi ateljejskega dela.

### ***Grafika I***

Študent spozna likovne in tehnološko-tehnične procese grafičnega ustvarjanja. Nauči se uporabljati različne tehnike, materiale in orodja, ki so potrebni za ustvarjanje v grafiki. Ob sočasni teoretični podpori in korekturah se usposobi za realizacijo grafičnega lista. Pri tem razume specifičnosti grafičnega izražanja, fenomen zrcalne podobe v grafiki in funkcijo svetlo-temnih ploskev. Nauči se obvladovanja osnov tehnično-tehnoloških grafičnih postopkov in razumevanja specifičnosti črte v vidnem svetu in na grafični plošči. S pridobljenim znanjem je študent sposoben razločevati koncepte v likovni umetnosti od organizacije fenomenov v naravni legi.

### ***Umetnostna zgodovina I***

Študent spozna likovni razvoj moderne umetnosti, njen pomen, kontekst in recepcijo. Na podlagi konkretnih analiz pridobi temeljna znanja iz epistemologije in hermenevtike modernizma. Usposobi se za poznavanje in interpretacijo likovnih umetnin 19. in 20. stoletja, kritično branje in razlaganje umetnostno zgodovinske literature ter oblikovanje inovativnih kritičnih stališč v vrednotenju modernizma. Pridobljeno znanje je sposoben uporabljati v študentskem ateljejskem delu in v povezavah z drugimi teoretičnimi predmeti. Študent je sposoben razumeti ustvarjalne postopke in

probleme v moderni umetnosti, kar se neposredno zrcali v celotnem študijskem procesu prvega letnika in v študentovem osebnem razvoju.

### ***Prostorske zasnove I***

Študent razvije likovno mišljenje, spozna operativno vlogo prostorskih principov v likovni praksi in spozna likovne principe, ki ustvarjajo iluzijo tretje razsežnosti na dvodimenzionalni ploskvi. Pridobi osnovna znanja za kreiranje iluzije tridimenzionalnega prostora na dvodimenzionalni površini s pomočjo raznovrstnih kombinacij prostorskih ključev. Študent je sposoben reflektirati likovne ustvarjalne postopke in začenja spoznavati notranjo strukturo in proces gradnje likovnega dela. Spoznani principi in pridobljena vedenja so kreativno uporabna v vseh vrstah likovnih praks, tako v slikarstvu, risbi, ilustraciji, animaciji, videu in drugih zvrsteh sodobnih medijev, kot tudi v oblikovanju in restavraciji.

### ***Tehnologija II***

Študent pridobi znanje o pahljači tehnoloških pristopov in postopkov, ki se jih uporablja v likovni umetnosti (brez kiparstva), ter razumevanje njihovega pomena pri uporabi v ateljejskem delu. Pridobi tudi splošni uvid v pomene rabe tehnoloških postopkov in sredstev v likovni umetnosti, posebej na tistih področjih, ki so predmet študija na oddelku za slikarstvo. Spoznajo slikarska sredstva in osnovne novomedijske tehnologije.

### ***Uvod v video in nove medije I***

Študij videa in novih medijev je integrirana umetniška praksa, ki v svoje »predmetno območje« ustvarjalno vključuje in v njem združuje različna področja (likovne prakse /sliko in risbo/, fotografijo, film, 3D modeliranje). Študentje spoznajo različne načine upodabljanja prostora in modela z uporabo različnih slikarskih in novomedijskih praks. Študijsko risanje figure po živem modelu in risanje prostora z uporabo novih tehnologij (tehnološki vmesnik - grafična tablica, barvno in ČB fotografiranje in kolažiranje z uporabo računalniških programov. Seminar iz zgodborisa in pisanja scenarija.

### ***Uvod video in nove medije II***

Nadgradnja študijskega risanja figure po živem modelu in risanja prostora z uporabo novih tehnologij. Poglobljene anatomske študije z nadgradnjo uporabe digitanih tehnologij (3D modeliranje). Za študente je pomembno obvladovanje tehničnih veščin in smiselno strukturiranje vizualnega prostora. Skozi integracijo različnih medijev se študent uči povezovanja, interakcije med referenčnimi področji in prehajanja med mediji (npr. kako transformirati izkustvo klasičnega medija v novem mediju) in formo/medij dojame kot nosilec produkcije pomena. Spoznavanje barvnih kontrastov in njihova raba v praksi. Inscenacija in mizanscena prizora: uprizoritveni moment, bližine likov, razdalja kamere in motiva, itd. Seminar iz odprtokodnih računalniških programov (Gimp, Blender, HitFilm).

### ***Video in novi mediji I***

Predmet ima namen vpeljati študente prvega letnika v osnove medijske umetnosti ter jih seznaniti s specifičnimi osnovami elektronsko digitalne tehnologije, vendar vseskozi s poudarkom, da ne gre le za tehnološke postopke, ampak za komunikacijsko ustvarjalno razsežnost. Študent spozna osnovne pojme medijske umetnosti in razume osnovne elemente, ki gradijo strukturo video podobe. S pridobljenim

znanjem je študent sposoben dekodirati osnovne ideje medijskega dela, izdelati video skript na temo lastnega video portreta in samostojne izvedbe re-montaže že posnetega slikovnega materiala. Študent pridobi tudi vpogled v sam začetek svetovne medijske umetnosti in vzporeden razvoj slovenskega videa.

### ***Umetnostna zgodovina II***

Študent spozna dogajanje v zgodovini likovne umetnosti od leta 1945 dalje do sodobnega časa v kontekstu filozofskih in družbenih tokov ter teorij. Poleg tega dobi vpogled v kronološko zaporedje gibanj in teženj v umetnosti visokega in poznega modernizma ter postmodernizma. Hkrati je sposoben samostojno uporabljati kriterije za vrednotenje del znotraj različnih medijskih praks moderne in sodobne umetnosti. Študent spozna aktualne umetnostnozgodovinske metodologije, kot so strukturalizem in poststrukturalizem, postkolonialna teorija ter teorije spolov in identitet. Po končanem programu pozna dogajanje v moderni in sodobni umetnosti in zna določiti kriterije za vrednotenje umetniških del. S tem je tudi usposobljen za osnovno teoretsko refleksijo o aktualnih umetnostnih praksah.

### ***Likovna teorija II***

Študent pridobi operativno poznavanje zahtevnejših konceptov stroke ter sposobnost za funkcionalno povezovanje teoretskih in praktičnih spoznanj na ravni aplikacije. Pozna in razume: vlogo likovnih spremenljivk v likovni praksi; logiko likovnega abstrahiranja; predpostavke za izgradnjo avtorske likovne morfologije; barvno sistematiko; predpostavke in logiko barvnega komponiranja; gestaltistične zakone in logiko njihove likovne aplikacije; kategorialno strukturo likovnega prostora in njene oblikotvorne regulative; logiko kompozicijskih principov zagotavljanja enotnosti v likovni kompoziciji; logiko kompozicijskih principov na temelju kategorialne strukture formata; aplikacijo modelov formalne likovne analize na konkretne primere likovnih del.

### ***Oblikovne zasnove I, II***

Študent spozna polpretekle prakse in metode za izvedbo in razvijanje enkratnosti osebnega izraza in realizacijo zastavljenih nalog. Pri tem je poudarek na interakciji med konceptom, procesom in realizacijo. Študent razvija sposobnost analitičnega mišljenja in sistematičnega delovanja na področjih, ki vključujejo uporabo netradicionalnih tehnologij in širijo področja likovnega izražanja. Sposoben je tudi samostojno problematizirati in analizirati smotrnosti tehnoloških aplikacij za doseganje likovnega izraza, s tem pa tudi smotrno načrtovati ustvarjalno delo in reflektirati artikulacijo lastnih del. Praktično delo vključuje preverjanje učinkovanja avtonomnih vizualnih struktur, pomensko strukturiranje podob s pomočjo selekcije in transpozicije izbranih oblik ter tudi eksperimentiranje in raziskovanje vizualnih struktur na razširjenih področjih likovnega delovanja (ilustracija, fotografija, scenografija, novi mediji ipd.).

### ***Slikarstvo III, IV***

Študent se nauči obvladovanja teoretičnih in praktičnih znanj s področja prostoročnega risanja in slikanja, risarskih in slikarskih tehnologij ter njihove uporabe v praksi. Spozna zakonitosti novoveške perspektive in drugih prostorsko-plastičnih modelov, ki so se razvili na podlagi zgodovinskega razvoja

slikarstva ter se seznanjajo z možnostmi pristopa k likovni upodobitvi, kjer očitna podobnost med podobo in predmetom upodobitve ni v celoti prisotna oz. je razumljena kot distanca (razlika med podobo in predmetom upodobitve). Nauči se obvladovanja veščin ter smotrne uporabe selekcije in transpozicije oblik pri kreativni uporabi učinkov stilizacije oz. razvijanja likovnih upodobitev v smeri poudarjanja razlik med podobo in predmetom upodobitve. Sposoben je prepoznati, izbrati in upodobiti tiste karakteristike vizualnih lastnosti predmeta, ki so podlaga za njihovo vizualno učinkovitost.

### ***Risba III, IV***

Študent intenzivira oblikovno doživetje, kreiranje in razmišljanje, ki se odpirajo novim vizualnim kontekstom, s čimer se širi po eni strani interpretativna mreža, po drugi strani pa možnost sintetičnega predvidevanja. Študent pridobi sposobnost za ustvarjalno rabo risarskih sredstev pri oblikovanju celovitega slikovnega prostora, usposobljenost za funkcionalno uporabo risbe pri načrtovanju slikarskih, kiparskih ali grafičnih likovnih del, sposobnost obvladovanja različnih risarskih pristopov, ki jih omogoča razumevanje in obvladovanje konturne risbe in sposobnost gradnje slikovnega polja s ploščanjem prostora in izrabo predstavnih prostorskih možnosti, ki jih omogoča tonska lestvica.

### ***Tehnologija IIIa***

V 2. letniku smeri Slikarstvo in Grafika razvija študent dodatno tehnološko znanje in izkušnje. Pridobi dodatno vedenje o tehnikah tradicionalnih zvrsti slikarskega oziroma grafičnega dela, o pigmentih in njihovem razlikovanju po sestavi ter o povezavah med vsakokratno tehnologijo in cilji umetniškega dela. Pri tem se usposobi za eksperimentalno rabo modernih in sodobnih likovnih sredstev in njihovo kombiniranje pri izvedbi v okviru ateljejskega dela in tehnoloških seminarjev. S pridobljenim znanjem in praktičnim uporabljanjem tehnoloških vsebin študent lažje umeščajo lastna dela v sodobno prakso.

### ***Prostorske zasnove II***

Študent spozna operativne vloge prostorskih principov v likovni praksi, povezuje likovne principe, ki ustvarjajo iluzijo tretje razsežnosti na dvorazsežni ploskvi in gradi bolj kompleksno strukturiran slikovni prostor. Pridobi znanje za načrtovanje prostorskih kompozicij, za smotrno uporabo različnih optičnih priprav in pripomočkov v likovnem delu. Študent zna praktično uporabiti pridobljeno znanje prostorskih zasnov pri ateljejskem delu: pri risanju in slikanju predmetov, figur in prostora kot tridimenzionalnih oblik, ki se na dvorazsežni slikovni površini, z uporabo znanja prostorskih ključev in projekcij pokažejo tako, da ohranijo vtis o svoji telesnosti, prostorski umeščenosti in proporcionalnosti.

### ***Grafika II S in Grafika III S***

Študent spozna postopek transpozicije oblike in prostora v ploskev ter avtonomnost grafičnega izražanja, kot je obvladovanje in razvijanje grafičnega motiva na matrici z registracijo ustvarjalnih faz (vključno z odtisom). Zna analizirati pomembna grafična dela iz zgodovine in realizirati zahtevnejši grafični list. S kombiniranjem različnih grafičnih možnosti se poslužuje večmatričnih tiskov in spoznava barvno grafiko kot specifičen način, ki se včasih oddaljuje, drugič pa približuje slikarskemu

pojmovanju barve. Poleg ustaljenih načinov klasične grafike se študent seznanja tudi z novimi tehnologijami, ki so se že vzpostavile na področju grafike.

### ***Video in novi mediji II in Video in novi mediji III***

Študent po uvodu vstopi v raziskovalno polje novih medijev. Poglobljeno se seznanja z elektronsko in digitalno tehnologijo, ki mu omogoča, da v procesu analize in sinteze gradi strukturo video podobe. Istočasno raziskuje tudi raven pogleda, očesa in kader izbranega posnetka. Usposobi se za uporabo snemalnih in montažnih aparatov, spozna procese v snemalnem delu priprave videa in v procesu montaže, nauči se obvladovati ter rokovati z medijskimi vsebinami analogno digitalnih vsebin in rokovati s sofisticiranimi aparatami. Spozna remontažne postopke novih kontekstov povezav že posnetega materiala – filmov, foto dokumentov in kakršnegakoli vizualnega materiala iz zgodovine umetnosti in ostalih sporočil.

### ***Tehnologija IIIb***

Medijski laboratorij, kjer potekajo vaje iz uporabne sofisticirane tehnologije, je obenem tudi eksperimentalno polje za vse umetniške usmeritve na Akademiji, ki te postopke uporabljajo tudi pri realizaciji slikarskih, kiparskih in grafičnih del. Študent spozna osnove elektronsko digitalnih tehnologij. Nauči se osnov za kodiranje slikovnih znakov in zvočnih informacij. Usposobi se za delo s programsko opremo za končno slikovno obdelavo.

### ***Teorija medijev in novomedijske umetnosti I***

Študent se seznanja z osnovnimi značilnostmi informacijske družbe, se spozna s temeljnimi koncepti komuniciranja, ki nastajajo z novimi mediji, in se usposablja za uporabo teoretskega aparata, ki je bistven za prepoznavanje današnjih kulturnih obratov.

### ***Tehnologija IV***

V medijskem laboratoriju, kjer potekajo vaje iz uporabne sofisticirane tehnologije, je obenem tudi eksperimentalno polje za vse umetniške usmeritve na Akademiji, ki te postopke uporabljajo tudi pri realizaciji slikarskih, kiparskih in grafičnih del. Študent se usposobi za izdelavo enostavnih flash animacij in dobi vpogled v zgodovinski diskurz s primeri iz avantgardnih in neoavantgardnih gibanj 20. stoletja, vse od kubističnih svetlobnih animacij pa do Nam June Paikovih videov in dogodkov skupine Fluxus.

### ***Teorija medijev in novomedijske umetnosti II***

Študent spozna temeljne koncepte in teoretske razprave bistvene za razumevanje kulturnih obratov, ki nastajajo z novimi mediji in novimi tehnologijami. Te zna uporabiti tako pri raziskovanju in kritičnem vrednotenju kot pri ustrezni refleksiji in predstavitvi svojih izdelkov. Razvije smisel za meddisciplinarno sodelovanje in povezovanje, ki je značilno za umetniške prakse v povezavi z novimi znanstvenimi paradigmi (molekularna biologija, genetika, relativnostna teorija, umetna inteligenca).



### ***Uvod v umetnostno teorijo***

Pri predmetu se študent spozna s temeljnimi umetnostnozgodovinskimi in teoretskimi pristopi. To mu omogoča obvladovati lastne analitične in interpretativne pristope do njihovega lastnega ustvarjanja in do likovnih del na splošno. Predmet bo študenta usmeril pri odločitvi za enega od dveh obveznih izbirnih predmetov v 6. semestru, Umetnostno teorijo ali Likovno teorijo.

### ***Slikarstvo V, VI***

Poleg poglobljene ravni poučevanja slikarske problematike, se v tem letniku posveča dodatna mentorska pozornost osebnim nagnjenjem in preferencam študentov pri njihovi kreaciji avtonomnih likovnih del in osebnega izraza. Študent pridobi izkušnjo razlikovanja in primerjave zgodovinskih slogovnih sprememb, ki se nanašajo na koncept slikovne ploskve kot pokončne površine, v katero vstopamo s svojim telesnim križem. Spozna tehnike kolaža (dekolaža), asemblaža in (foto)montaže, ki temeljijo na vzpostavljanju razlik kot pogoju celote ter se posveča raziskovanju in razumevanju modernistične in postmodernistične umetnosti. V okviru rednega ateljejskega študija pripravi študent dela za uspešno opravljanje diplome na BA stopnji.

### ***Risba V, VI***

V 3. letniku študija študent že v tolikšni meri obvladuje problematiko risbe in njene integriranosti v druge načine likovnega izražanja, da lahko avtonomno razvija tiste njene vidike, ki jih potrebuje pri slikarskem, grafičnem, kiparskem in drugih vrstah dela, hkrati pa lahko sprosti lastne značajске potencialne in nagnjenja. Študent pozna multifunkcionalnost risbe kot izraznega sredstva (risba kot avtonomno delo, študijska risba, risba v funkciji načrtovanja kompozicije in projekta, risba kot skica za kompleksnejše delo in kot eksperiment ter risba kot žanr pri ilustraciji, animaciji, stripu in podobno). Sposoben je kreativnega razvijanja risbe kot medija, risarskega abstrahiranja oblik in s tem povezanega razvijanja pojmovnega mišljenja.

### ***Oblikovne zasnove III, IV***

Študent spozna prakse, ki preko teoretičnega znanja posredujejo informacije, osvetlijo umetniško prakso in predstavijo možnosti »razvojnega zapisa« kot orodja, ki »pripne« in realizira umetniški projekt. Seznan se s konceptualno in neokonceptualno umetnostjo ter je sposoben problematizacije in analize smotrnosti tehnoloških aplikacij za doseganje likovnega izraza. Na individualni ravni se spodbuja tudi delo tistih študentov, katerih interes je v likovnih praksah, vezanih na sorodne medije (strip, animacija, ilustracija, filmska in gledališka scenografija ipd.). Razvijanje »dobrih navad«: kritično raziskovanje, odkrivanje možnosti izbranega medija in preverjanje možnosti realizacije idej na praktičnem področju. V 6. semestru študent izdelava portfolij kot pomoč pri refleksiji preteklega študijskega in osebno izraznega dela ter kot pomoč pri pripravi diplomske naloge.

### ***Grafika IV S, V S***

Študent nadgradi znanja in veščine, ki si jih je pridobil v prejšnjih fazah študija, s poglobljeno obravnavo sorazmerij in ravnotežij v kompoziciji ter raziskovanjem vloge barve v kompozicijskih

sistemih. Študent se usposobi za avtorski pristop k ustvarjanju. Ponovno se (na višjem nivoju) sreča z elementarnimi vprašanji, kot so: format, prostor, barva, proporcija, kompozicija, materiali in tehnike. Študent samostojno izbira in prilagaja različne grafične medije konceptom in v 6. semestru izvede dela za diplomu.

### ***Video in novi mediji IV in Video in novi mediji V***

Pri predmetu so poudarjene umetniške kibernetične prakse in premeščanje medijskih projektov v javno sfero. Študij na tej stopnji je eksperimentalno polje tehno umetnosti in njenih hipertekstualnih povezav ter postavitev avdiologovizij. Obenem študent intenzivneje vstopa v procese nastajanja intermedijske umetnosti in uporabo informacijskih tehnologij. Študent spozna strukture multimedijskih instalacij, osnovno obvladovanje in gradnjo vmesnikov za interaktivne postavitve, možnosti razširitve umetniškega delovanja v javno sfero mesta in interneta kot public art in art net. Sposoben je kritičnega mišljenja pri uporabi novih informacijskih tehnologij v digitalni družbi in zmožen evalvacije lastnega dela.

### ***Tehnologija V***

Študent se seznanja z možnostmi, ki jih nudijo informacijske tehnologije, v zvezi s tem pa tudi z bolj sofisticiranimi večmedijskimi programi. Pridobi razumevanje o razlikah med analognim in digitalnim mišljenjem in pridobi znanje za obvladovanje osnovnih operacij za animacije. Na osnovi znanj se usposablja za realizacijo medijskih projektov in je sposoben reševanja medijsko-tehnoloških in vsebinskih problemov.

### ***Teorija medijev in novomedijske umetnosti III***

Študent pridobi zmožnost uporabe osnovnih študij in teorij, aktualnih za kulturo našega časa. Dobi najpomembnejše temeljne informacije o sodobnih teoretskih tokovih (kulturnih študijah, feministični teoriji, psihoanalizi, fenomenologiji, poststrukturalizmu), razumljenih kot spodbujevalci sprememb v mišljenju in oblikovanju. To mu pomaga pri razvijanju novih umetniških praks in prostorov delovanja.

### ***Tehnologija VI***

Študent se seznanja z možnostmi, ki jih nudijo informacijske tehnologije, v zvezi s tem pa tudi z bolj sofisticiranimi večmedijskimi programi. Nauči se osnov za kreiranje 2D in 3D animacij in je sposoben realizirati video računalniško animacijo. Študent spozna orodja za delo z intermedijskimi vsebinami in pripadajoče sodobne programe. Na osnovi znanj se usposablja za realizacijo medijskih projektov in je sposoben reševanja medijsko-tehnoloških in vsebinskih problemov

### ***Teorija medijev in novomedijske umetnosti IV***

Študent pridobi vpogled v analizo temeljnih del M. Heideggerja, W. Benjamin, P. Virilia, V. Fluserja, L. Manovicha in A. Gallowaya s področja filozofije in teorije novih tehnologij. Po končanem programu je študent sposoben pri svojem kreativnem delu uporabljati osnovne študije in teorije, ki so aktualne za kulturo današnjega časa. Pridobi tudi zavedanje o nujnosti povezovanja naravoslovnega in

družboslovnega področja ter je seznanjen s teoretskimi paradigmi računalniških iger, svetovnega spleta, digitalnega kina, virtualne arhitekture in hiperteksta.

### ***Grafika IP***

Študent spozna zmožnosti grafičnega medija in možne aplikacije njegovih značilnih lastnosti v avtonomnih grafičnih delih ali kot dodana matrica v kombinaciji z ostalimi likovnimi mediji. Nauči se uporabljati različne tehnike, materiale in orodja, ki so potrebni za ustvarjanje v grafiki ter to prakso, v skladu s posebnimi individualnimi izraznimi potrebami, prenesti na področje svojega osnovnega delovanja. Po končanem programu je študent sposoben samostojno zasnovati in realizirati grafični list, zna prilagajati različne tehnike svojim konceptom in zna predstavljati svoja grafična dela na samostojnih razstavah.

### ***Video in novi mediji IP***

Študent pridobi osnovna znanja video skripta, video dramaturgije, veččin snemanja in elektronsko digitalne montaže in sposobnost realizacije lastnega video dela in video spota ter enostavne flash animacije. V nadaljevanju modula pa pridobi poglobljena znanja s področja medijskega ustvarjanja, ki mu omogočajo 2D in 3D računalniško animacijo, net video, VIDEO DJ interaktivne instalacije, ter medijske akcije v javnem prostoru. Nauči se zajemanja panoramskih posnetkov s programom avto fotostich ter 3D skeniranja prostora za interaktivno vstopanje v podobo. Študent pridobi znanje o ustvarjanju medijskega dela od koncepta do realizacije.

### ***Ilustracija A, B, C IP***

Študent spozna temeljna področja ilustracije ter uporabo knjižne ilustracije pri oblikovanju. Sreča se z vsemi osnovnimi sestavinami, ki tvorijo celostni vtis knjižnega organizma. Študent pridobi znanje o pomenu likovne konceptualizacije in materializacije. Spozna posebnosti izraza v ilustratorskih panogah in v oblikovanju nasploh. S pomočjo analize razvoja ilustracije in avtorjev raziskuje pojavne oblike delovanja in jih preverja z lastnim delom. Študent spozna ilustracijo kot vizualizacijo verbalnega, nauči se prepoznavati stile in avtorje skozi zgodovinski razvoj ilustracije. Nauči se razumevanja in uporabe likovne morfologije, zna uporabljati likovno sintakso, načrtovati serije ilustracij in razvijati lasten stil.

### ***Fotografija A, B IP***

Študent pridobi fotografsko znanje in vedenje v navezavi na področje njegovih kreativnih afinitet. Pridobi znanja za tehnološko obvladovanje izbranih tem fotografskega medija in razumevanje fotografske podobe na izbranem področju medija. Spozna tehnologijo fotografije in njena kreativna področja. Specifično področje delovanja znotraj fotografskega medija je izbrano glede na temo, ki jo predloži študent. Po končanem programu študent obvladuje tako teorijo kot prakso posameznih področij fotografskega medija in kritično razume pomen fotografije v javnih medijih in polju umetnosti danes.

## ***Kiparstvo IP***

Cilji predmeta je študentu, ki ni del programa Kiparstvo, preko izbranega profesorja kiparstva omogočiti kontakt z znanji in praksami s področja kiparstva oziroma sodobnih umetniških praks. Študent se nauči prepoznavanja smiselnosti uporabe kiparskih praks pri svojem delu in izbrati, organizirati ter konstruirati material za materializacijo ideje. Pridobi vedenje in izkušnje s področja opazovanja, konceptualiziranja, konstruiranja in upodabljanja kiparske oblike. Skozi neposredno in praktično snovanje in delo pridobi izkušnje in znanje za razumevanje sočasnih sodobnih umetniških praks in kritično preverjanje umetniških informacij. Sposoben je kontekstualizacije lastnega dela.

## ***Likovna teorija III***

Študent pridobi teoretsko refleksijo likovnih oblikotvornih procesov in strategij, ki mu omogoči načrtovanje in zavestno usmerjanje njegove lastne likovne ustvarjalnosti. Nauči se reflektiranega analitičnega in sintetičnega mišljenja in fleksibilne uporabe teoretskih pojmov in znanj v praksi. Spozna pomen praktične uporabe predpostavk in metod formalne likovne analize in hermenevtike, osvoji logiko odnosa med površinsko in globinsko strukturo v likovni artikulaciji ter obvladovanje sistemskih oblik orientacije v likovnem prostoru. Študent pozna in razume: likovno kompozicijo v njeni sintaktični in semantični ekstenziji; odnos med površinsko in globinsko strukturo v likovni praksi; probleme operiranja z modeli formalne likovne analize. Zna tudi praktično uporabiti bazične modele formalne likovne analize in temeljne hermenevtične metode v likovni praksi.

## ***Umetnostna teorija***

Pri predmetu študent razvija kritiški diskurz o temeljnih problemih umetnostne teorije. Študent spozna temeljna besedila iz novoveške umetnostne teorije, zna povezati znanja iz filozofije, estetike, literarne teorije, sociologije umetnosti in psihoanalize ter oblikovati inovativna teoretska stališča in pisati strokovne tekste. Predmet razlaga in vrednoti ustroj ter pomen kritiškega diskurza o likovni umetnosti od Platona do postmodernizma (Derrida). Pri tem podajanje znanja ni histogramsko, temveč problemsko in temelji na branju in analizi umetniških in filozofskih tekstov, manifestov, programov in izjav. Jedro predstavljajo epistemološke analize večjih vsebinskih kompleksov.

## ***Prostorske zasnove III***

Pri predmetu gre za poglobljanje in nadaljnjo rabo znanj iz predmeta Prostorske zasnove II. Študent pridobi znanje za sestavljeni perspektivni prostor, za uporabo stopnjevane ali zmanjševane globinske percepcije, za gradnjo globine in volumna v sliki in ostale pristope k načrtovanju likovnega dela. Pri tem je seznanjen z različnimi optičnimi napravami, kot so perspektivne mašine, kamere in optični inštrumenti, ki se jih na podlagi izkazanega interesa lahko tudi nauči uporabljati.

## ***Slikarstvo IP***

Cilji predmeta so v pridobivanju tistih znanj in izkušenj, ki študentu dodatno pomagajo pri doseganju rezultatov v njegovi osnovni usmeritvi/programu, dvigujejo raven načrtovanja lastnih umetniških del in mu omogočajo, da razvija avtonomne vidike, ki jih nudi slikarstvo. Študent spozna osnovne načine in postopke za predstavljanje tretje dimenzije na dvodimenzionalni površini (viziranje, perspektiva, prostorski ključji), barvne značilnosti, barvne kontraste in vlogo lokalne barve ter se nauči

obvladovanja veščin, smotrne uporabe selekcije in transpozicije oblik pri kreativni uporabi učinkov stilizacije. Poleg poglobljene ravni poučevanja slikarske problematike, se posveča dodatna mentorska pozornost osebnim nagnjenjem in preferencam študenta pri njegovi kreaciji avtonomnih likovnih del in osebnega izraza.

### ***Risba IP***

Izbirni predmet Risba je namenjen tistim študentom Kiparstva in smeri Video in novi mediji na programu Slikarstva, ki presodijo, da ob svojem osnovnem študiju potrebujejo dodatna znanja in izkušnje iz risarskih in risarsko-načrtovalskih spretnosti in razumevanja ali pa jim dodatne izkušnje iz tega predmeta predstavljajo del njihovih projektov na programu, v katerem študirajo. Študent se nauči načrtovati in pripravljati kiparska ali novomedijska dela s pomočjo risarskih tehnik. Izpopolnjuje sposobnost risarskega upodabljanja plastičnega prostora in sposobnost risarskega eksperimentiranja in dela v izbranih vidikih risbe. Program mu omogoča boljše razumevanje celostnosti umetniškega dela in pomena njegovega načrtovanja.

### ***Tipografija A IP, B IP, C IP***

Študent se seznani z razvijanjem kaligrafskih veščin: podrobnejše spoznavanje zgodovinskih slogov, tehnik in materialov, pridobivanje spretnosti in razvijanje lastnega kaligrafskega izraza. Razvijanje tipografskih veščin, poznavanje razvoja in tehnik oblikovanja tiskarskih črk. Spoznavanje ustvarjalnih principov in zakonitosti oblikovanja črkovnih vrst. Študent pozna pomen kaligrafije in tipografije kot elementov likovnega jezika in zna uporabljati te zakonitosti v različnih medijih. Pridobljena znanja in veščine zna uporabljati na različnih področjih oblikovanja kot tudi pri osebni interpretaciji v kaligrafiji in tipografiji.

### ***Priprava diplomskega dela***

Študent izpopolnjuje svojo sposobnost izražanja ustvarjalnih zamisli in koncipiranja ter izvajanja umetniških del. S pomočjo konsultacij in mentorstev se usposablja za načrtovanje, izvedbo in zagovor diplomskega dela ter za pisanje diplomske naloge. Pri tem spozna zgradbo strokovnih in znanstvenih besedil, se nauči citiranja po veljavnih standardih in izpopolnjuje svojo sposobnost javne predstavitve svojega umetniškega dela in strokovnih besedil. To mu kasneje pripomore k usposobljenosti za argumentiranje rezultatov lastnega dela v stiku s strokovno in laično javnostjo.