

FIȘA DISCIPLINEI

Scenografie și tehnici digitale

Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2. Facultatea	Facultatea de Teatru și Film
1.3. Departamentul	Teatru și Artele Spectacolului
1.4. Domeniul de studii	Teatru
1.5. Ciclul de studii	Licență
1.6. Programul de studii / Calificarea	Regie
1.7. Forma de învățământ	Zi

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Scenografie și tehnici digitale				Codul disciplinei		VLR7802
2.2. Titularul activităților de curs			Asist. asociat. Adrian Ganea					
2.3. Titularul activităților de seminar			Asist. asociat. Adrian Ganea					
2.4. Anul de studiu	IV	2.5. Semestrul	7	2.6. Tipul de evaluare	V	2.7. Regimul disciplinei		Ob

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2. curs	2	3.3. seminar/ laborator/ proiect	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5. curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					8
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					4
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					20
Tutoriat (consiliere profesională)					8
Examinări					2
Alte activități					2
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				44	
3.8. Total ore pe semestru				100	
3.9. Numărul de credite				4	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	
4.2. de competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	

6. Rezultatele învățării

Cunoștințe	<p>Studentul cunoaște:</p> <ul style="list-style-type: none"> -istoria și evoluția tehnologiei în scenografie în teatru; -fazele procesului de creație scenografică, de la schițe la machetă și prezentarea finală; -vocabularul specific și terminologia de specialitate atât în domeniul scenografic, cât și în cel digital; - măsurarea spațiului, documentare fotografică, fotogrammetrie (scan 3D); -principii de proiectare pentru scenografie de teatru în programe CAD, (ex: Autocad); -principiile de funcționare ale software-urilor de grafică 2D (ex: Adobe Photoshop, Inkscape) și de modelare 3D (ex: Cinema4D, Unreal engine); -noile tehnologii aplicate spectacolului live: principii ale proiecțiilor video și a software-urilor specifice (ex: Resolume).
Aptitudini	<p>Studentul este capabil să:</p> <ul style="list-style-type: none"> -colaboreze eficient cu un scenograf, exprimându-și cerințele regizorale în termeni tehnici și estetici clari; -măsoare, documenteze și să înțeleagă desene tehnice al unui spațiu existent în care se desfășoară un proiect scenic; -schițeze și să prezinte idei vizuale pentru spațiul scenic, folosind metode tradiționale (desen) sau digitale; -modeleze digital un spațiu scenic simplu în 3D, inclusiv cu elemente de iluminare și texturare de bază; -proiecteze și să prezinte o soluție simplă de integrare a unui element digital (proiecție, sunet spațial) într-o producție teatrală.
Responsabilități și autonomie	<p>Studentul are capacitatea de a lucra independent pentru:</p> <ul style="list-style-type: none"> -gestionarea proiectelor personale, de la cercetare și concepere până la prezentarea finală, respectând termenele limită; -utilizarea corectă și etică a resurselor software și a materialelor de referință; -a lucra într-o echipă interdisciplinară, asumând rolul de regizor care inițiază, coordonează și integrează sugestiile creative ale colaboratorilor (scenograf, designer de lumini, videograf); -a reflecta critic asupra propriei practici, formulând strategii de îmbunătățire continuă și asumându-și implicațiile estetice. -a lua decizii artistice și tehnice argumentate cu privire la integrarea elementelor digitale în proiectul scenic.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> Formarea competențelor specifice de regizor în domeniul colaborării creative cu scenograful și al utilizării conștiente și creative a tehnologiilor digitale, pentru a realiza o viziune scenică unitară, inovatoare și fezabilă. Disciplina urmărește să pună bazele unei gândiri spațiale și vizuale avansate, esențiale pentru regizorul contemporan.
7.2 Obiectivele specifice	<p>Studentul va însuși, pe parcursul semestrului, capacitatea de a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dezvolta o gândire spațială și vizuală avansată, necesară pentru transpunerea textului dramatic în imagini și forme scenice. Înțelege și să aplice principiile estetice și funcționale ale scenografiei în proiectul regizoral. Dobândi competențe practice de bază în utilizarea instrumentelor digitale (grafică 2D, modelare 3D) pentru vizualizarea, testarea și prezentarea ideilor regizorale. Analiza și să evalueze modul în care noile tehnologii pot extinde limbajul scenic și pot influența relația cu publicul. Elabora un dosar regie-scenografie profesionist, care să servească ca instrument de lucru și comunicare întregii echipe de creație. Cultiva spiritul de colaborare și de dialog interdisciplinar, esențial pentru succesul oricărui proiect scenic complex.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>MODULUL I: INTRODUCERE ÎN PROIECTARE SCENICA (Săptămânile 1-6)</p> <ul style="list-style-type: none">• Descrierea disciplinei: proiectul semestrial – de la text la prezentarea unui concept integrat.• Introducere. Scenografia ca limbaj spațial în regie.• Rolul scenografiei în construirea universului scenic și al narațiunii.• Analiza textului dramatic pentru regizor și scenograf.• Citirea spațiului dramatic: loc, atmosferă, mișcare, simbol.• Identificarea cerințelor scenice explicite și implicite.• Cercetarea contextului: istorie, societate, artă.• Metodologii de documentare pentru a fundamenta artistic un concept.• Relația dintre contextul social, economic și politic și spațiului scenic.• Elaborarea conceptului regizoral-scenografic.• De la analiză și cercetare la idee unitară.• Relația și coerența dintre spațiu, costume, lumină și video.	<p>Prelegeri interactive cu studii de caz vizuale.</p> <p>Dezbateri și evaluare de grup: dezbateri în jurul dosarelor de cercetare și a schițelor studenților.</p> <p>Demonstrații ale software-urilor de specialitate.</p>	
<p>MODULUL II: MEDII ȘI TEHNICI CONTEMPORANE (Săptămânile 6-10)</p> <ul style="list-style-type: none">• Scenografia și tehnologia: o scurtă istorie a inovației.• De la mecanisme tradiționale la proiecții digitale.• Cum tehnologia extinde sau limitează expresia scenică.• Limbajul luminii în spațiul scenic.• Principii de bază ale designului de lumină din perspectiva regizorală.		

<ul style="list-style-type: none"> • Lumina ca element narativ și emoțional. • Spectacolul hibrid: imaginea video și proiecții live. • Principii de compoziție și integrare a conținutului video. • Relația dintre actor, spațiu fizic și spațiu proiectat. 		
<p>MODULUL III: PREZENTARE ȘI EVALUARE (Săptămânile 10-14)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezentarea proiectului: de la idee la comunicare. • Cum se structurează un dosar de regie-scenografie coerent. • Concluzii și perspective: prezentare și justificare a alegerilor artistice. 		
<p>Bibliografie</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aronson, Arnold - Looking into the Abyss: Essays on Scenography 2. Howard, Pamela - What is Scenography? 3. Dixon, Steve - Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation 4. Birn, Jeremy - Digital Lighting and Rendering 		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>MODULUL I: INTRODUCERE ÎN PROIECTARE SCENICA (Săptămânile 1-6)</p> <p>Analiza textului dramatic Scop: Să identifice și să formuleze cerințele scenice ale piesei alese pentru proiect. Activitate principală: Exercițiu de analiză și cercetare. Rezultat concret: O fișă completată cu cerințele scenice ale piesei, care va sta la baza întregului proiect.</p> <p>Laboratorul Cercetării Vizuale</p> <p>Scop: Să învețe să creeze un panou de concept (moodboard) coerent, bazat pe cercetare.</p> <p>Activitate Principală: Atelier de creare a moodboard-ului.</p> <p>Descriere: După o scurtă demonstrație în Photoshop/Inkscape (selectare, straturi, ajustări de culoare), studenții încep să-și construiască moodboard-ul digital. Ei vor grupa imagini de referință pentru:</p> <p>Arhitectură și spațiu</p> <p>Stil vestimentar și estetică (costume)</p>	<p>Ateliere de lucru aplicat: întocmirea unui dosar de cercetare, documentarea și măsurarea spațiilor existente, desen tehnic digital, modelare 3D, fotogrammetrie, proiecții video, simulări grafice.</p>	

<p>Atmosfera luminii și culorile predominante</p> <p>Texturi și materiale</p> <p>Output Concret: Un fișier PSD/JPEG cu primul moodboard al proiectului.</p>		
<p>MODULUL II: MEDII ȘI TEHNICI CONTEMPORANE (Săptămânile 6-10)</p>	<p>Tutoriale tehnice practice: demonstrații ale software-urilor de specialitate și încercarea acestora prin tutoriale urmărite de studenți pas-cu-pas.</p>	
<p>MODULUL III: PREZENTARE ȘI EVALUARE (Săptămânile 10-14)</p>	<p>Îndrumare și sprijin tehnic pentru realizarea conceptelor scenografice în contextul examenului de regie.</p>	
<p>Bibliografie</p> <p>Instrumente practice:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutoriale oficiale InkScape – Getting Started Guide (disponibil online) 2. Tutoriale oficiale Adobe Photoshop – User Guide (disponibil online) 3. Resolume Arena – User Manual (disponibil online) 4. Autodesk AutoCAD – Official Tutorials and Documentation (disponibil online) 5. Maxon Cinema 4D – Beginner’s Guide (disponibil online) 6. Unreal Engine – Visual Design Handbook (disponibil online) <p>Proiectare scenică aplicată:</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Baugh, Christopher - Theatre, Performance and Technology 11. Kaplin, Stephen - The Stage Management Handbook 		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

<p>Conținuturile disciplinei se aliniază cu cerințele actuale ale pieței muncii din domeniul teatrului și artelor spectacolului, identificate prin consultări regulate cu profesioniști activi în industrie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competențe tehnice digitale cerute de teatrele și companiile de performanță contemporană; • Abilități de colaborare interdisciplinară între regizor, scenograf și tehnicieni, esențiale în producția scenică; • Cunoaștere a tehnologiilor emergente (proiecții video, modelare 3D) așa cum sunt aplicate în teatrele europene de referință; • Capacitatea de a integra elemente digitale în viziunea regizorală, reflectând tendințele internaționale în regia contemporană; • Disciplina urmărește standardele europene de calificare (EQF) pentru domeniul artelor spectacolului și se regăsește în oferta educațională a universităților de profil din spațiul european.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<p>1. Participare și implicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezența și atenția la curs • Participarea la discuții și analize 	<p>Evaluare continuă</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observarea implicării în activități 	<p>30%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implicare: 20% • Înțelegere: 10%

	2. Înțelegerea conceptelor <ul style="list-style-type: none"> • Capacitatea de a face legătura între teorie și practică • Înțelegerea terminologiei de specialitate 	<ul style="list-style-type: none"> • Întrebări și dialog durante curs Verificare cunoștințe <ul style="list-style-type: none"> • Scurte exerciții de aplicare a conceptelor 	
10.5 Seminar/laborator	1. Implicare în activități <ul style="list-style-type: none"> • Pregătirea pentru exercițiile practice • Participarea la dezbateri și feedback 2. Progresul proiectului <ul style="list-style-type: none"> • Evidența progresului de la o săptămână la alta • Abilitatea de a integra feedback-ul primit 3. Calitatea materialelor prezentate <ul style="list-style-type: none"> • Claritatea schițelor și planșelor • Coerența cu textul analizat 	Evaluare continuă <ul style="list-style-type: none"> • Observarea implicării în fiecare seminar • Verificarea progresului săptămânal al proiectului Prezentări intermediare <ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea materialelor prezentate la fiecare modul • Feedback formativ pentru îmbunătățire 	70% <ul style="list-style-type: none"> • Implicare: 30% • Concept: 20% • Progres: 10% • Materiale: 10%
10.6 Standard minim de performanță			
<p>Pentru a promova disciplina, studentul trebuie să:</p> <ul style="list-style-type: none"> • participe la minimum 75% din activitățile de seminar • prezinte un proiect final care să demonstreze o înțelegere de bază a instrumentelor digitale studiate • aibă o evoluție vizibilă în dezvoltarea proiectului pe parcursul semestrului • obțină minimum 5 (cinci) la fiecare componentă de evaluare 			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)¹

¹ Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru *Dezvoltare durabilă* - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "Nu se aplică".

 Eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă								
								
								

Data completării:

15. 10. 2025

Semnătura titularului de curs

Asist. asociat. Adrian Ganea

Semnătura titularului de seminar

Asist. asociat. Adrian Ganea

Data avizării în departament:

...

Semnătura directorului de departament

.....