

FLUID WORKSHOP  
#09/2021  
IGRA / PLAY  
CETINJE / MONTENEGRO  
3-5. NOVEMBAR 2021.

**Studentske radionice se održavaju online**  
(Zoom i Slack platforma)

**Informacije o prijavi za radionice objavljene na sajtu**

<http://fluid-forum.me/workshops.pdf>

**Rok za prijavu je 28. oktobar 2021. do 16h**

Broj mjesta ograničen.

**prijava na mail: [radionice@fluid-forum.me](mailto:radionice@fluid-forum.me)**

**Subject: Ime Prezime**

*U mailu<sup>1</sup> prijave dostaviti podatke:*

1. Ime Prezime studenta
2. Naziv fakulteta, Grad, Država
3. Studijski program
4. Godina studija
5. Mail adresa studenta
6. Ime i kontakt mail profesora koji vas preporučuje za radionicu
7. web sajt ili društvene mreže studenta (opciono)

U nastavku maila navesti tri radionice po prioritetima vašeg odabira?  
Navesti broj (W1, W2, W3, W4, W5 ili W6) i/ili naziv radionice.

- a) \_
- b) \_
- c) \_

<sup>1</sup> Molimo vas da podatke uneste u *direct mail*, a ne kao *attachment*, kao i da obavezno pravilno imenujete Subject.

<sup>2</sup> Shodno ustaljenoj praksi, FLUID tim će voditi računa o ravnomjernoj zasupljenosti učesnika sa različitih fakulteta, tako da savjetujemo studente sa istih fakulteta da međusobim dogovorom izaberu različite prioritete.

VODITELJI  
RADIONICA  
—  
WORKSHOP  
LEADERS

**W1 / Mia Roth Čerina & Tonči Čerina**

**W2 / Aleksandar Jevtić**

**W3 / Zdravko Delibašić**

**W4 / Radovan Vukasović**

**W5 / Sanja Dević & Jefimija Kocić**

**W6 / Evan Raskob\***

\*Predviđeni okvirni termini za rad u radionicama

**W1-W5 / 3, 4, 5. 11. 2021 / 10-13h; 14-17h.**

Precizne termine dogovarate direktno sa voditeljima i asistentima radionica.

Radionice W6 će biti održana **4. 11. 2021. od 14:30-17:00h.**

**Prezentacija radionica / petak 5. 11. 2021, od 19h**

<https://www.facebook.com/fluidForum/>  
[https://www.instagram.com/fluid\\_dizajn/](https://www.instagram.com/fluid_dizajn/)  
<http://www.fluid-forum.me>  
[fluidizajnforum.slack.com](https://fluidizajnforum.slack.com)

# FLUID WORKSHOP

## #09/2021

### IGRA / PLAY

# FLUID #09/2021

## 3-5. NOVEMBAR 2021

#### W1

voditelji: **Mia Roth Čerina & Tonči Čerina**  
(roth&čerina / AF, Zagreb, CRO)

asistentkinja **Maša Muškić**

#### PLAYZOOM

Playzoom rekreira ono što je imanentno igri i radionicama – interakciju među sudionicima – a nedostaje u prijevodu u online format individualiziranog iskustva. Polazeći od autoetnografskog čitanja vlastitih (prostornih) svakodnevnica, sudionici kroz interaktivni proces montaže kreiraju imaginarni svijet zajedništva dovodeći fizičke okvire i zamišljene zajedničke aktivnosti u hipotetski međuodnos.

#### W2

voditelj **Aleksandar Jevtić** (Beograd, SRB)

asistentkinja **Milena Vukoslavović**

#### Ram

Svako ko pravi slike treba podjednako da pravi i ono što ih okružuje. Odnos rada i njegovog okruženja – rama, svjetla, naselja, narativa, planete - predmet je ove radionice. Prostor van slike (koji čini sliku) u umetnosti je zapostavljena, ali nimalo nebitna tema. Analogna ili digitalna, slučajna ili namerna, slika postoji jedino u okviru. Ako ne postoji okvir, ne postoji slika. Reč 'ram' svodi okvir na nešto bezlično i beznačajno, što sliku odvaja od okruženja. Poigraćemo se sa definicijama, formom i sadržajem rama kroz istoriju i geografiju umetnosti, u najslobodnijem stilu (tehnika je na ovoj radionici potpuno slobodna - od crteža do filma), pričaćemo o tome šta za nas znači odvajanje slike od ostatka sveta, a šta njena utopljenost u svet, da li postoji middle ground (njen život u svetu) i kako bismo ga zamislili. Pitanje okvira je po definiciji periferno pitanje. Međutim, da li je periferija nebitna za rad umetnika? Cilj radionice je da ovu temu (koja predstavlja normalan deo svakodnevice bilo kog profesionalca iz oblasti koju razmatramo) uvede u umetničko obrazovanje, ali i da otvori novi dijalog između umetnika na snazi i umetnika koji dolaze.

#### W3

voditelj **Zdravko Delibašić** (FLU Cetinje, MNE)

asistentkinja **Una Đuranović**

#### IGRAJ

Tokom trodnevnog (online) druženja, polaznici-studenti radionice, imaju priliku da se upoznaju sa svedenim istorijatom "Novih medija" i potencijalom savremenih digitalnih programa za kreiranje likovnog sadržaja. Koristeći potencijale digitalnih medija, polaznici radionice imaju priliku da svoje likovne vještine transformišu ili upotpune u formi GIF-a, pokretne slike/animiranog plakata. Izbor tema kao i krajni format likovnih radova tokom procesnog rada na radionicama, biće naknadno definisan.

#### W4

voditelj **Radovan Vukasović** (Cetinje, MNE)

asistentkinja **Lana Bulatović**

#### Little creatures / Mala stvorenja

Radionica se bavi uvodom u animiranje karaktera. Proći ćemo kroz proces pripreme materijala za animaciju i osnove tehnike digitalne animacije. Idejno ćemo istraživati razvoj karaktera, u ovom slučaju osmišljenog stvorenja kroz tri stadijuma njegove motoričke evolucije. Za učešće u radionici neophodni programi su Adobe Photoshop ili Illustrator i After Effects.

#### W5

voditeljke: **Sanja Dević & Jefimija Kocić** (FU Niš, SRB)

asistentkinja: **Ana Mitrović**

#### GAMESTORMING

Na trodnevnoj radionici Gejmstorminga naučićete da kroz igru rešavate postavljene dizajnerski problem, probubite svoju kreativnost i sagledate svoje ideje na nov način koristeći poznate elemente iz oblasti grafičkog dizajna. Prateći pravila igre, dva tima koja će predvoditi gejm masteri biće u direktnoj trci za bolje rešenje. Pored timskog rada, od učesnika se očekuje poznavanje programa Adobe Illustrator i Photoshop.

#### W6

voditelj **Evan Raskob** (Goldsmiths University of London, UK)

asistentkinja **Ivana Vujošević**

Stories are how we make sense of the world and help to shape our collective future. In this online, 2.5 hours long workshop we will explore future science and speculative fiction narratives using a framework based on the Peek game. Participants, led by facilitator Evan Raskob, will play together to create collaborative story worlds by combining fictional individuals, organisations and classic storytelling elements. They will explore themes of economics and collaborative ownership; sustainability and the changing environment; AI, automation, and labour issues; human-animal relations; religion, family, friendship, and how technology is forever changing them. Together, they will invent compelling and personal narratives of the "everyday future" that are often missing from academic research. All participants will receive a digital version of the game that they are free to customise before or during the game. (There will be a lot of talking in the workshop, it is necessary for students to be able to communicate in English)

<https://www.facebook.com/fluidForum/>  
[https://www.instagram.com/fluid\\_dizajn/](https://www.instagram.com/fluid_dizajn/)  
<http://www.fluid-forum.me>  
[fluiddizajnforum.slack.com](http://fluiddizajnforum.slack.com)