

PRAKTIKUM IZ DIZAJNA I IZLOŽBA „IGRE IZA GRANICA“

DESIGN PRACTICUM AND „GAMES BEYOND BOUNDARIES“ EXHIBITION

Jana Žiljak Gršić¹, Lana Peternel², Ulla Leiner Maksan¹, Andrej Grgić³, Davud Albous³, Marin Mastelić³, Andrej Peša Matanović³, Zvonimir Micudaj³, Marko Dijan³, Marcel Čorluka³, Filip Felbar³

¹Tehničko veleučilište u Zagrebu, Vrbik 8, Zagreb, Hrvatska

²Institut za društvena istraživanja u Zagrebu

³Tehničko veleučilište u Zagrebu, Studenti Informatičkog dizajna 4. i 6. semestra

Sažetak

U ovom zajedničkom radu mentorica i studenata u sklopu kolegija Praktikum iz dizajna prikazani su radovi nastali u sklopu Marie S. Curie akcija, kao što je projekt „Noć istraživača“ (2018-2019) s ciljem „približavanja znanosti i znanstvenih istraživanja mlađoj populaciji“. Radovi su na temu istraživanja društvene svakodnevice, ekologije, obrazovanja i socijalnih nejednakosti.

Ključne riječi: *grafički dizajn, digitalna antropologija, inovativno, videoigara*

Abstract

The projects created within the Marie S. Curie activities, such as „The night of researchers“ project (2018-2019) with the goal of „bringing science and scientific research closer to the younger population“ have been shown in this collaborative project of the mentors and students within the course Design practicum.

Keywords: *graphic design, digital anthropology, innovative, video game*

1. Uvod

1. Introduction

U ovom zajedničkom radu cilj je prikazati radove studenata/ica Informatičkog dizajna s izložbe „Igre iza granica“, koji su potaknuti temama iz područja istraživanja društvenih i humanističkih znanosti. Točnije, u sklopu kolegij Praktikum iz dizajna na Tehničkom veleučilištu u Zagrebu

postavili smo zajednički cilj razrade društveno relevantnih tema u grafičkom i digitalnom mediju kao fazu kreiranja videoigara. Studenti su kroz teme koje zagovara Europska komisija preko Marie S. Curie akcija, kao što je projekt „Noć istraživača“ (2018-2019) razradili i napravili jedinstvena grafička rješenja za videoigre o specifičnim problemima današnjice, kao što je zagađenje okoliša i ekologija, socijalna nejednakost te, primjerice, rodna ravnopravnost u obrazovanju. Stoga smo zajednički kreirali jedinstven pristup koji obuhvaća informatički i grafički dizajn te teorije i metode iz digitalne i kulturne antropologije (Budka 2011; Miller and Horst 2012).. Drugim riječima, povezali smo umjetničke i tehničke perspektive i metode rada te teorije informatike, dizajna i antropologije.

Odabir tema koje su studenti obuhvatili svojim radovima naglašava složenost društvenog, političkog i ekonomskog realiteta, a razrada njihovih koncepata za videoigre podrazumijeva kreativno korištenje metodoloških analitičkih postupaka, te pomno promišljanje problema u više raznorodnih znanstvenih ili umjetničkih disciplina

2. Opis koncepata i tema

2. Concept and subject description

Vodeći se idejom o važnosti diseminacije znanstvenih istraživanja, studenti i studentice Informatičkog dizajna kreirali su i dizajnirali interpretacije i vizualizacije relevantnih društvenih tema i pojava, naglašavajući pritom onaj segment znanstveno-istraživačkog rada

koji podrazumijeva subjektivnost, reflektivnost i angažiranost (Rode 2011). Naime, tematski radovi ukazuju na važnost promišljanja, društvenu odgovornost te na kraju kritičnost dizajna kao najvažnijeg komunikacijskog i umjetničkog sustava suvremenog razvoja digitalnih aplikacija, softvera ili videoigara.

Na temelju znanja iz informatike, dizajna i digitalne antropologije, studenti i studentice razradili su koncepte inovativnih videoigara te dizajnirali osnovne elemente: sadržaj, virtualni prostor, likove, znak te, na kraju, i plakat. Rezultat višemjesečnog rada je prije svega doprinos umjetnički relevantnoj vizualizaciji specifičnih problema društvenog i kulturnog konteksta Hrvatske, ali također, propitivanje ograničenosti i slobode te dosega naših ideja u virtualnom prostoru. Stoga se i pristup, kao i značenje onoga što zajednički rad nosi odražava u naslovu izložbe studenskih radova „IGRE IZA GRANICA“.

Izgradnja, rušenje, postavljanje ili igranje s granicama, bile one fizičke ili granice naše svijesti, znanja, odgovornosti, tehnike, dizajna ili znanosti, propituju ono što nam digitalna tehnologija i njezine prednosti i nedostaci omogućavaju. Također, uzimajući u obzir nova iskustva igranja, cilj je bio izabrati put koji nije dominantan u dizajnu videoigara. U tom kontekstu nije samo cilj da studenti i studentice pomiču granice svojih vještina u kreiranju i dizajniranju videoigara, nego da pritom promišljaju granice društvenog i kulturnog konteksta propitujući društvenu angažiranost i promjene, znanstvenu i digitalnu vizualizaciju, kao i granice obrazovnih mogućnosti.

Kroz umjetničku, podjednako kao i digitalnu vizualizaciju tematski radovi ukazuju na rastuću društvenu nejednakost, kao i na ekološke i okolišne prijetnje uzrokovane klimatskim promjenama. Također, prikazuju vlastitu viziju mogućnosti razvoja digitalne tehnologije u obrazovanju, ali i razvoj obrazovanja kroz digitalnu tehnologiju. Njihovi radovi pokazuju široki potencijal koji digitalna tehnologija ima u kreativnom prikazu spoznaja dobivenih kroz društvena istraživanja, što je u potpunosti u skladu s vrijednostima održivog razvoja svake kulturne zajednice.

Za one koji vide razvoj digitalne tehnologije daleko izvan jednostavne upotrebe u svakodnevnom životu, ovo je također i proces propitivanja granica kreativnosti i komunikacije prema različitim društvenim skupinama, te kontinuirano i simultano pomicanje granica svijesti dekonstruirajući dominantne društvene stereotipe i predrasude. Da bismo progovorili o važnim temama, trebalo je osmisliti i novi jezik videoigara u novom i inovativnom formatu. U rušenju klasičnih predrasuda studenski radovi grupirani su nekoliko kategorija:

3. Prikaz radova studenata

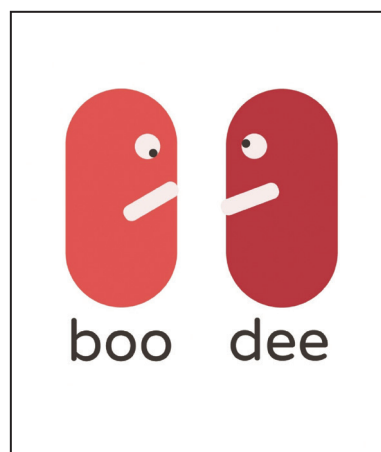
3. Student projects

Od tridesetak studenskih radova u ovom radu prikazujemo osam koji su svojim konceptima i grafičkim rješenjima zadovoljili najviše kriterije:

Tema: DRUŠTVENE NEJEDNAKOSTI, NEVIDLJIVA ZANIMANJA i INKLUZIJA

1. Andrej Grgić – BOO DEE / Budi dobro (slika 1)

Opis: Godinama nas uče razne znanstvene činjenice, ali nitko nas nitko nije naučio kako biti sretan! U ovoj videoigri pojedinac se nalazi u uobičajenim svakodnevnim situacijama i u interakciji s drugima. Istovremeno, ponekad nije svjestan da osim izmjene riječi izmjenjuje i „energiju“ koja se nalazi na podsvjesnoj razini. O njenom intenzitetu, kao i predznaku ovisi uspjeh te ishodi komunikacije i zajedničkog djelovanja.

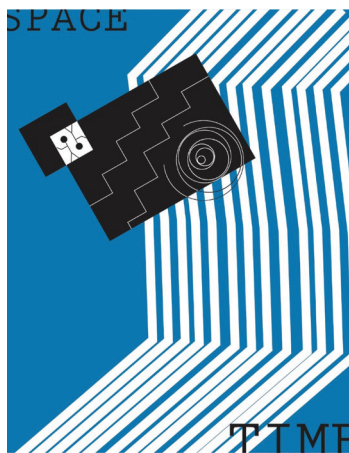


Slika 1 BOO DEE
/ Budi dobro

Figure 1 BOO DEE
/ Be well

2. Davud Albous – TIME / Vrijeme (slika 2)

Opis: Hoćemo li ikada putovati kroz vrijeme? Ljudi su fascinirani mogućnošću pomicanja granica svijesti i trenutne realnosti, podjednako kao i mašte. Takva ideja sustavno fascinira i intrigira znanstvenike, ali i djecu. Ako je moguće uputiti se u prošlost, kakve posljedice to donosi našoj suvremenoj kulturi i društvu? Hoće li ikada biti tehnološki i fizički ostvareno? Što sve možemo učiniti s dobivenim spoznajama i odgovorima na mnoga pitanja iz povijesnih udžbenika? Što sve možemo pozitivno ili negativno promijeniti putujući kroz vrijeme, a da osvijestimo koliko duboko oko nas postoje društvene nejednakosti? Bezbroj je pitanja koja potiču takva zamišljena “putovanja kroz vrijeme”. Ideja ove video igre jest koncept propitivanja vlastitih granica svijesti kao i upoznavanje povijesti ove civilizacije putujući u prošlost te dolazeći u direktnu interakciju s prošlim događajima, činjenicama i ljudima. Tako zamišljeni lik ovog putovanja kroz vrijeme dovodi svoju egzistenciju i postojanje ovog svijeta u pitanje, ali i znanje o sebi, vlastitim vrijednostima, neutemeljenim strahovima i predrasudama.



Slika 2 Vrijeme
Figure 2 Time

3. Marin Mastelić – Bajke suvremenog doba (slika 3)

Opis: U ovoj videoigri autor na kreativan način oblikuje priču u kojoj pisci braća Jacob i Wilhelm Grimm upoznaju djecu sa suvremenom Crvenkapicom, Pepeljugom, Snjeguljicom, Matovilkom ili Ivicom i Maricom.

Današnji problemi mladih ljudi, na koje upućuje ova igra, imaju određena specifična kulturna i socijalna određenja, koja su pak odraz suvremenih kulturnih promjena. Međutim, postoje i one univerzalne vrijednosti koje dječju lektiru čine „besmrtnom“. Cilj je da igrač u ovoj igri povezuje suvremene izazove, sa onima koji su opisani u bestselerima svjetske dječje književnosti.



Slika 3 Bajke suvremenog doba
Figure 3 Fairy tale of modern times

4. Andrej Peša Matanović – AWARENESS /Svjesnost (slika 4)

Opis: Inkluzija i integracija ljudi u društvo moraju biti osnovne strategije borbe protiv terorizma. Važno je uključiti što više obrazovnih, društvenih i vjerskih institucija koje su dovoljno senzibilizirane o problemu terorizma današnjice. Kroz video igru djeca imaju priliku dodatno osvijestiti kulturne i društvene različitosti koje dovode do izolacije i negativnih društvenih pojava. Upoznavanje i svijest o drugima i drugačijima dovodi i do smanjenja društvenih negativnih trendova koji uzrokuju nasilje i diskriminaciju, pa čak i terorizam.



Slika 4 Svjesnost
Figure 4 Awareness

5. Zvonimir Micudaj – FIREGUARD /
Vatrogastvo (slika 5)

Opis: Svake godine u Hrvatskoj izbija sve veći broj požara koji zahvaćaju velike površine zaštićenih područja. Zbog neodgovornog ponašanja, izrazito zapuštenih ekosustava te klimatskih promjena ugroženi su čak nacionalni parkovi, gradovi i naselja. Videoigrom se želi potaknuti učenje o odgovornom ponašanju te povećati znanje o zaštiti okoliša općenito. Kroz igru učenici se upoznaju s odgovornim ponašanjem, osnovnim informacijama važnim u slučaju požara te prvom pomoći.

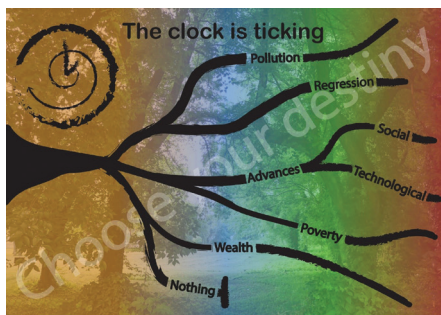


Slika 5 Vatrogastvo
Figure 5 Fireguard

Tema: EKOLOGIJA - ZAŠTITA OKOLIŠA

6. Marko Dijan – Sat otkucava (slika 6)

Opis: U ovoj videoigri možemo izbjeći smak svijeta smanjenjem zagađenja u okolišu i zaustavljanjem klimatskih promjena. Igra započinje posljednjim trenucima na Zemlji kada se pruža prilika čovječanstvu da samo odluči kakva će mu biti budućnost. U suprotnom nećemo se niti okrenuti, a već će biti prekasno. Izaberi svoju budućnost



Slika 6 Sat
otkucava
Figure 6
The clock is
ticking

7. Marcel Čorluka- SAVE OUR OCEANS
/ Spasite naša mora (slika 7)

Opis: Oceani i mora zatrpani su otpadom. Razmjeri ekoloških katastrofa i njihove posljedice na cjelokupni ekosustav daleko su skriveni od očiju javnosti. Ovom videoigrom želi se potaknuti mlade na zaštitu okoliša, kako umjesto jata riba u moru ne bi i „plivale“ tone plastičnog otpada.

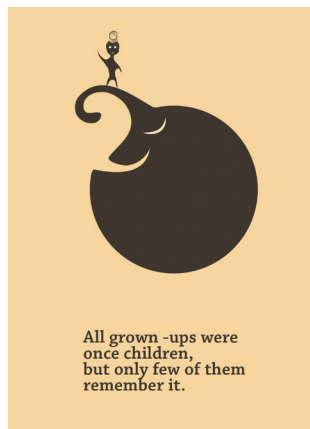


Slika 7 Spasite naša mora
Figure 7 Save our oceans

Tema: OBRAZOVANJE

8. Filip Felbar – ONEIROI / Zaboravljena
lektira (slika 8)

Opis: Igra je inspirirana tematikom priča iz djetinjstva te personifikacijom snova kako je prikazana u Grčkoj mitologiji. Kroz opise snova, na igraču ostaje zadatak da otkrije što se odvija u “stvarnome svijetu”. Igrač kroz igru odabire razne lokacije, situacije i atmosfere iz poznatih bajki kojih se proceduralno grade njegovi snovi. Naposljetku, igrač odabire jedno ime Morpheus, Phantasos i Phobetor, Grčke personifikacije snova, svaki sa svojim utjecajem. Kroz igru, igrač prati svoj san i u ključnim trenucima odabire kako će utjecati na svoj san.



Slika 8 ONEIROI /
Zaboravljena lektira
Figure 8 ONEIROI /
Forgotten reading

4. Zaključak

4. Conclusions

Zaključak višemjesečnog rada, koji je vidljiv i na temelju ovdje odabranih radova, jest kako dizajn videoigara ima izuzetno moćnu ulogu u propitivanju novih granica iskustva u virtualnom prostoru, potičući istovremeno inovativnost u klasičnim ili dominantnim znanstveno-istraživačkim tehnikama i pristupima (Drazin 2012; Tufekci 2012).

Videigre dovele su do revolucionarnih pomaka u usvajanju novih znanja u različitim znanstvenim granama, kao i u različitim domenama života, od tehnologije do antropologije, obrazovanja i komunikacije. Također smo potvrdili prethodne postavke kako je upravo dizajn videoigara najbrže rastuća grana tehnologije i dizajna danas, čiji je pozitivan utjecaj na društvo u cjelini dalekosežan, i ono što je najvažnije iznimno kreativan proces. Hrvatsko društvo u tom procesu treba biti svojevrtni epicentar razvoja, pogotovo što su u političkom i medijskom, kao i znanstvenom diskursu kao prioritetni naglašavani preduvjeti za tehnološki i znanstveni pomak. Potencijal studentica i studenata prikazan u ovom izboru radova i u cijelom projektu nije upitan, pogotovo u pogledu senzibiliteta spram društveno relevantnih tema, kao i njihove kreativne izvedbe. U svom radu poticani su u kreativnom izražavanju vlastite vizije društvenih problema, razvijajući se pritom kao motivirani, inovativni i uvjerljivi, u što ćete se sigurno uvjeriti i pregledom radova na ovoj izložbi.

5. REFERENCE

5. REFERENCES

- [1.] Daniel Miller and Heather A. Horst, 2012. The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology. U Digital Anthropology, urednici: Heather A. Horst and Daniel Miller. Berg, London.
- [2.] Philipp Budka, 2011. From Cyber to Digital Anthropology to an Anthropology of the Contemporary? Working Paper for the EASA Media Anthropology Network's 38th e-Seminar. 22 November – 6 December 2011. www.media-anthropology.net
- [3.] Jennifer A. Rode, 2011. Reflexivity in Digital Anthropology. CHI, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. DOI: 10.1145/1978942.1978961
- [4.] Adam Drazin, 2012. Design Anthropology: Working on, with and for Digital Technologies. U Digital Anthropology, urednici: Heather A. Horst and Daniel Miller. Berg, London.
- [5.] Zeynep Tufekci, 2012. We Were Always Human. U Human No More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology. Ur.: Neil L. Whitehead and Michael Wesch, University Press of Colorado, Boulder.

AUTORI · AUTHORS

Jana Žiljak Gršić - nepromjenjena biografija nalazi se u časopisu Polytechnic & Design Vol. 1, No. 1, 2013.

Korespodencija

jziljak@tvz.hr



Lana Peternel

Diplomirala je etnologiju i rusistiku na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. Na Prirodoslovno-matematičkom fakultetu magistrirala je s temom iz biološke antropologije.

Doktorirala je na Katedri za antropologiju Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu. Područja njezinog istraživačkog interesa su kulturne promjene i identiteti, mladi i migracije te primijenjena i digitalna antropologija.

Korespodencija

lanapeternel@idi.hr

Ulla Leiner Maksan - nepromjenjena biografija nalazi se u časopisu Polytechnic & Design Vol. 1, No. 1, 2013.

Korespodencija

ulla.leiner-maksan@tvz.hr