

DIZAJN PLAKATA NA TEMU GLOBALNE PANDEMIJE COVID 19: RADOVI STUDENATA I STUDENTICA TVZ-A

DESIGN OF POSTERS ADDRESSING THE TOPIC OF THE GLOBAL COVID-19 PANDEMIC: WORKS BY STUDENTS OF THE ZAGREB UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCE

Lana Peternel¹, Jana Žiljak Gršić², Ulla Leiner Maksan²

¹Institut za društvena istraživanja u Zagrebu

²Tehničko veleučilište u Zagrebu, Vrbik 8, Zagreb, Hrvatska

SAŽETAK

U ovom tekstu prikazani su studentski radovi nastali u izolaciji uzrokovanoj pandemijom Covid-19 tijekom ljetnog semestra u studentskoj godini 2019/2020. U sklopu kolegija Praktikum iz dizajna a pod mentorstvom Jane Žiljak Gršić i Ulla Leiner Maksan izrađeni su plakati za koje je zadatak je bio „upoznati javnost s novim virusom i posljedicama po zdravlje ljudi te sigurnost zajednice u cjelini“. Radovi odražavaju istraživački pristup studenata kroz različite prikaze Covid 19 virusa te ukazuju na nove navike ljudi s ciljem zaštite zdravlja i društva u cjelini.

Ključne riječi: dizajn plakata, pandemija Covid-19, studentski radovi

ABSTRACT

This text brings the works of students created in the isolation caused by the COVID-19 pandemic during the summer semester of the academic year 2019/2020. As part of the course “Practicum of Design” under the mentorship of Jana Žiljak Gršić and Ulla Leiner Maksan, students created posters whose task was to “inform the public about the new virus and the consequences for people’s health and safety of the whole community”. The works reflect the research-driven approach of the students through various representations of the COVID-19 virus and point to people’s new habits with the aim of protecting health and society as a whole.

Keywords: poster design, Covid-19 pandemic, students works

1. UVOD

1. INTRODUCTION

Zbog neugodnih posljedica po zdravlje čovjeka te zaustavljanja svih ekonomskih aktivnosti, pandemija virusa COVID 19 promijenila je svakodnevno funkcioniranje društva u cjelini. Međutim, promijenilo se i obrazovanje na svim razinama sustava. Stoga, je cilj ovog rada prikaz radova na temu globalne pandemije, točnije selekcija grafičkih plakata kojeg su izradili studenti i studentice Informatičkog dizajna Tehničkog veleučilišta u Zagrebu.

Također cilj je inovativnim dizajnom prikazati nove navike, primjere i prakse koje doprinose pozitivnim ishodima, zaštititi zdravlja te suzbijanju infekcije i bolesti. Metoda rada uključuje odabir specifične teme te izrada plakata „s porukom“ u sklopu nastave Praktikum iz grafičkog dizajna. Na temelju analize radova zaključujemo kako uključivanje studenata Informatičkog dizajna, kao i studentske populacije u cjelini može biti od presudne važnosti za podizanje svijesti o problemima i suočavanju s društvenim izazovima [6.]. Preporučujemo da svi koji planiraju aktivnosti koje podrazumijevaju podizanje društvene svijesti moraju uključiti one skupine kojima se i obraćaju kako bi se postigli ciljevi te samim tim i održivost projekta. Izabrani radovi to i potvrđuju.

2. OPIS KONCEPATA I TEMA

2. CONCEPT AND SUBJECT DESCRIPTION

U ovom radu prikazujemo kako se studentski plakat na temu zdravlja razvijalo ruku pod ruku s specifičnim digitalnim načinom rada. Naš glavni argument je da grafički dizajn plakata kojeg su izradili studenti i studentice demonstrira usvojeno znanje u području u kojem rade te također o određenom problemu, kao i emocionalnost i empatiju prema zajednici. Ovaj rad temelji se na ideji da svaki dizajner mora znati što više o ovom području, ne samo zato što smo svi potencijalno upleteni u njega, već zato što moramo razmišljati o tome kako to može ili ne mora biti produktivno za nas i za druge.

Uzimajući specifičnosti konteksta u kojem živimo te vodeći se idejom o važnosti dizajna poruka o važnosti očuvanja zdravlja, studenti i studentice Informatičkog dizajna kreirali su i dizajnirali interpretacije i vizualizacije relevantnih segmenata opasnosti virusa COVID-19, naglašavajući pritom onaj segment koji podrazumijeva subjektivnost, refleksivnost i angažiranost. Naime, tematski radovi ukazuju na važnost promišljanja, društvenu odgovornost te na kraju kritičnost dizajna kao najvažnijeg komunikacijskog i umjetničkog sustava.

Na temelju znanja iz informatike i dizajna, studenti su dizajnirali plakate ukazujući na osnovne elemente problema u kojem žive. Cilj višemjesečnog rada je prije svega umjetnički doprinos relevantnijoj vizualizaciji specifičnih problema društvenog, gospodarskog i zdravstvenog konteksta. Zaštita zdravlja, solidarnost ili kreiranje inovativnih rješenja početne su teme u dizajnu koje propituju osnovne prednosti ovog trenutka. Također, uzimajući u obzir nova iskustva radovi su ostvarili cilj da studenti i studentice unaprjeđuju svoje vještine u kreiranju i pristupanju temi na inovativna način. Navedeni radovi naglašavaju društvenu angažiranost i promjene, znanstvenu i digitalnu vizualizaciju, kao i nove granice obrazovnih mogućnosti.

Kroz umjetničku, podjednako kao i digitalnu vizualizaciju tematski radovi ukazuju na emotivne, kao i bihevioralne promjene svakodnevice ljudi. Također, prikazuju vlastitu viziju mogućnosti povezanosti znanstveno-istraživačkih projekata u sklopu različitih znanosti, od medicine, prava, do digitalne tehnologije u obrazovanju. Radovi studenata pokazuju široki potencijal koji ovaj segment sadrži u kreativnom prikazu spoznaja dobivenih kroz vlastita istraživanja, što je u potpunosti u skladu s vrijednostima koje se promoviraju u ovom trenutku s ciljem pojačane brige jednih za druge.

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 prijenosa znanja u novom i inovativnom formatu „nastave na daljinu“. U rušenju klasičnih predrasuda napravili smo nekoliko koraka. Osmislili smo projektnu nastavu kolegija „Praktikum iz dizajna“ usmjerenu na ovu temu te se zajednički dogovorili o glavnim istraživačkim domenama relevantnim za trenutni kontekst. Također, naglasili smo krajnji ishod kao virtualnu izložbu.

Zaključak višemjesečnog rada, koji je vidljiv i na temelju ovdje odabranih radova, jest kako dizajn ima izuzetno važnu ulogu u propitivanju novih granica iskustva u virtualnom prostoru, potičući istovremeno inovativnost u klasičnim ili dominantnim znanstveno-istraživačkim tehnikama i pristupima. Smatra se da dizajn kao komunikacijsko sredstvo ne bi se trebao izostaviti u komunikacijskim tehnikama trenutnih spoznaja o posljedicama bolesti uzrokovanoj virusom COVID-19. Potencijal studentica i studenata prikazan u ovom izboru radova i u cijelom projektu nije upitan, pogotovo u pogledu kreativnosti i motiviranosti. Dapače, u ovom zadatku poticani su u prikazivanju vlastite vizije društvenih problema razvijajući se pritom kao motivirani, kreativni, inovativni i uvjerljivi, što se i vidi u ovom pregledu radova.

3. PRIKAZ RADOVA STUDENATA

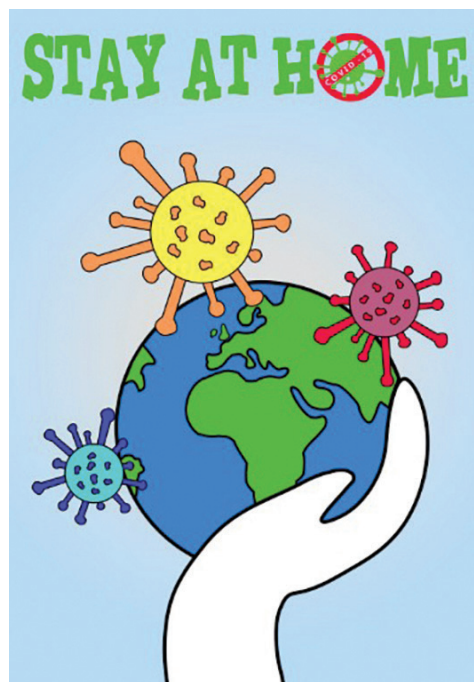
3. STUDENT PROJECTS

Hrvatska, kao i sve druge zemlje danas, pogođena je pandemijom COVID-19. Zdravstveni radnici, starija populacija i kronični bolesnici posebno su ugroženi i smatraju se ranjivim skupinama. Analiza grafičkih plakata ukazuje na trenutne smjernice i informacije za svu populaciju. Međutim, postavlja se pitanje kako približiti prijetnju ozbiljnim posljedicama po zdravlje različitim članovima našeg društva? S druge strane, kako mladi dizajneri vide promjene i opasnosti oko sebe? Potaknuti navedenim pitanjima, i okvirom u kojem smo mogli nastaviti svoje obrazovne ciljeve, kreirale smo jedinstven pristup temeljen na uključivanju suvremenih smjernica Svjetske zdravstvene organizacije o zaštiti zdravlja te grafičkog dizajna „design matters“. Drugim riječima, izgradili smo pristup povezujući umjetničke, društveno-humanističke i medicinsko znanje te metode rada kako bismo ukazali na zaštitu zdravlja i života ljudi u našoj okolini.



Slika 1 / Figure 1

Slika 1: Bastijanić Tisa ukazuje na zdravstveno najugroženiju populaciju treće životne dobi. Poruka je i u smjeru promjene ponašanja te nošenje maski kao zaštitnog sredstva.



Slika 2 / Figure 2

Slika 2: Đidara Ante ukazuje na globalnu perspektivu ugroženosti cijele planete Zemlje. Također, kao i prethodna autorica ukazivanje na promjenu „ostani doma“ ponašanja.



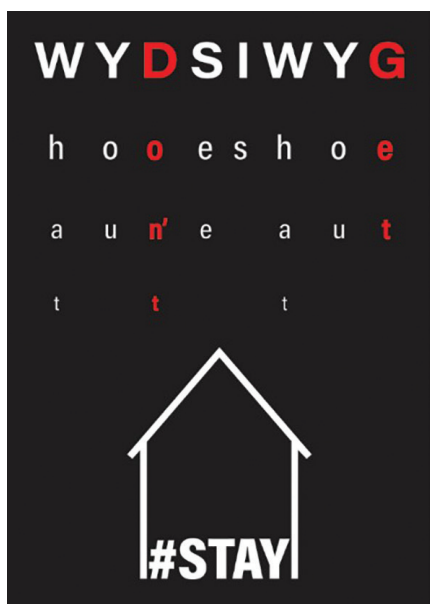
Slika 3 / Figure 3

Slika 3: Lucija Kopčić izdvojila je zaštitno lice borbe protiv klimatskih promjena i istaknula njezinu angažiranost u društvu kao potstrek za pronalazak inovativnih rješenja.



Slika 4 / Figure 4

Slika 4: Prpić Marta izražava se figurativno i pristupa pandemiji kao elementarnoj nepogodi.

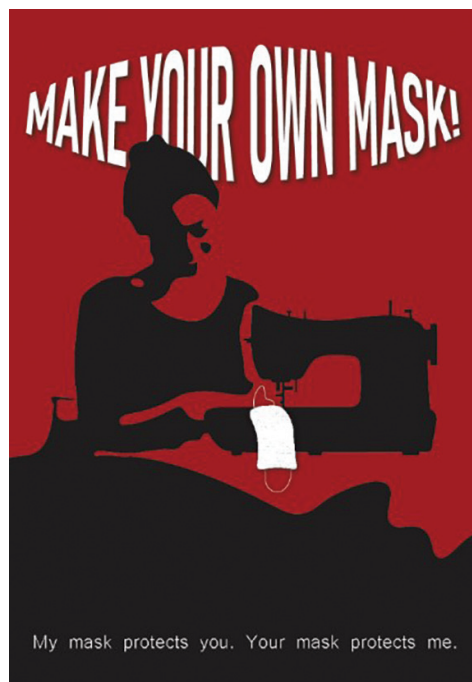


Slika 5
Figure 5



Slika 6
Figure 6

Slike 5 i 6: Prpić Marta u svojim drugim radovima komunicira sasvim drugačijim dizajnerskim rješenjima.

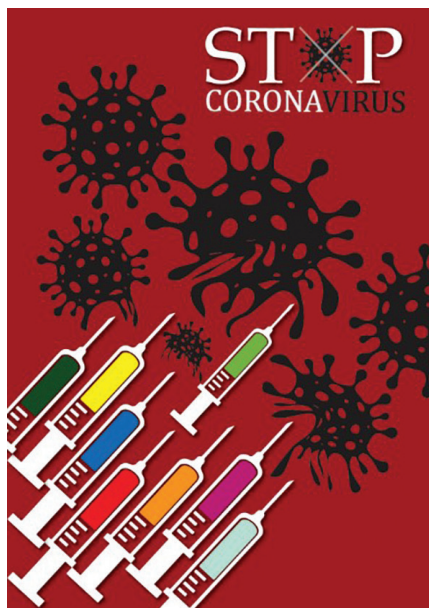


Slika 7 / Figure 7



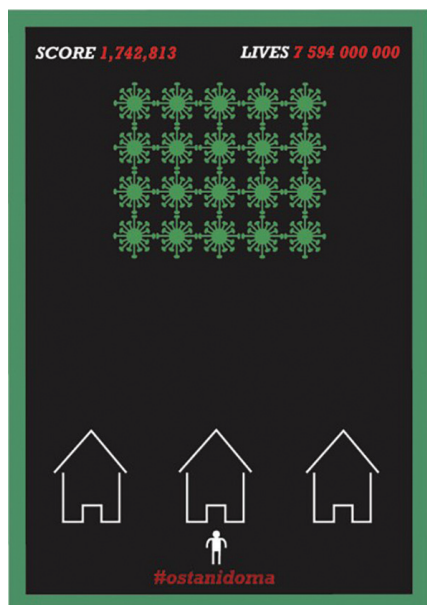
Slika 8 / Figure 8

Slika 7, 8 i 9: Stanić Doris razvila je različite dizajnerske obrasce ukazujući na različite oblike zaštite, od tradicionalnih do suvremenih.



Slika 9 / Figure 9

Slika 10: Tušek Domagoj dizajnira plakat za CORONA-19 virus kao koncept videoigre, također ukazujući na nove obrasce ponašanja.



Slika 10 / Figure 10

4. ZAKLJUČAK

4. CONCLUSIONS

Na temelju analize radova zaključujemo kako uključivanje studenata Informatičkog dizajna, kao i studentske populacije u cjelini može biti od presudne važnosti za podizanje svijesti o prijetnjama u suvremenom društvu.

Preporučujemo da svi koji planiraju aktivnosti koje podrazumijevaju inovativni dizajn s ciljem podizanja svijesti moraju uključiti skupine kojima se obraćaju kako bi postigli održivost projekta.

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.
- [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.
- [6.] Jana Žiljak Gršić, Lana Peternel, Ulla Leiner Maksan, Andrej Grgić, Davud Albous, Marin Mastelić, Andrej Peša Matanović, Zvonimir Micudaj, Marko Dijan, Marcel Čorluka, Filip Felbar, 2018. PRAKTIKUM IZ DIZAJNA I IZLOŽBA „IGRE IZA GRANICA“ DESIGN PRACTICUM AND „GAMES BEYOND BOUNDARIES“ EXHIBITION, Polytechnic & design vol6, No4, DOI: 10.19279/TVZ.PD.2018-6-4-09, en: DOI: 10.19279/TVZ.PD.2018-6-4-19

AUTORI · *AUTHORS*

● **Lana Peternel** - nepromjenjena biografija
nalazi se u časopisu Polytechnic & Design
Vol. 6, No. 4, 2018.

Korespondencija · *Correspondence*
lanapeternel@idi.hr

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

Korespondencija · *Correspondence*
jziljak@tvz.hr

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

Korespondencija · *Correspondence*
ulla.leiner-maksan@tvz.hrs