Digitalni golemi, gestikulirajući hibridi, afektivni klonovi i što one žele?

Gutić Mižimakov, Marko

Master's thesis / Diplomski rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:215:637404

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**



Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb







AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI
SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

Odsjek za animirani film i nove medije
Smjer: Novi mediji

Diplomski rad

DIGITALNI GOLEMI, GESTIKULIRAJUĆI HIBRIDI, AFEKTIVNI KLONOVI I ŠTO ONE ŽELE?

Marko Gutić Mižimakov
Mentor: Nicole Hewitt

Zagreb, rujan 2018.

SADRŽAJ

1.	**UVOD**	6
1.1.	**ANIMACJA I PLES**	7
1.2.	**AKADEMIZAM, GREŠKA**	8
2.	**DIGITALNI GOLEM**	10
3.	**AFEKTIVNI KLONOVI**	15
3.1.	**DAZ3D I GENESIS**	15
3.2.	**UVJERLJIVOST I MIMIKRIJA**	18
3.3.	**IZVEDBA I IZVEDBENI TEREN**	20
3.4.	**AFEKTIVNI RAD**	23

Digitalni golemi, gestikulirajući hibridi, afektivni klonovi i što one žele okuplja istraživanje koje u sebi obuhvaća kako radove, tako i procese, prakse i interese koji su (mi) se otvorili i oblikovali tijekom diplomskog studija Novih medija na Odsjeku za animirani film i nove medije pri Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu.

Rad kojim se bavim izniče iz zajednica kojih sam dio te kojima se svojim radom obraćam. Okvir Akademije likovnih umjetnosti u Zagrebu (uže - Odsjek animiranog filma i novih medija) predstavlja jednu od zajednica, nezavisna umjetnička i plesna scena drugu, svijet (ljubitelja) animacije treću, Daz3D online forum četvrtu itd. Isprepletene zajedno, one stvaraju društveni kontekst mojeg djelovanja.

U svom radu težim kritičnom pristupu koji nije didaktičan ili moralizirajući, već unutar svoje proizvodnje afirmira druge/drugačije pristupe slici, tijelu i njegovom prikazu, kretanju, plesu, animaciji. Želja mi je ovim tekstom ući u trag i kontekstualizirati nekoliko različitih aspekata i dimenzija svojeg rada.

Mogu li o sebi
misliti kao o tijelu?
Reći:
ja sam tijelo,
umjesto
ja imam tijelo.

Ako o sebi mislim kao o tijelu,
i od njega se ne odvajam,
mogu li i o figuri
unutar slike
o tijelu slike,
o slici samoj
razmišljati kao
o drugom tijelu?

Ona, kao tijelo

drugog? [1]



[1] Inspirirano čitanjem uputa iz Kamnikar, G. (2012). *Zmes za ples*. Ljubljana: Javni sklad Republike Slovenije za kulturne dejavnosti str.48.

1.UVOD

Kao jedan od glavnih elemenata u mom radu pojavljujem se *ja tijelo* sam ili uz *suradnicu tijelo*, koja je često plesna odnosno izvedbena umjetnica. Nerijetko je to tijelo posredovano nekom vrstom tehnologije, te ono što suočava gledatelja nije samo tijelo već zapis tijela, trag tijela, interpretacija tijela u nekom stadiju izvođenja ili izvedbe *nečega.* To izvođenje (*to perform)* razumijem kao afektivni rad[2].

Izvođači i afektivni radnici nismo samo *mi tijela*, već i (u naslovu imenovani) digitalni golemi, gestikulirajući hibridi i afektivni klonovi. Tri skupine antropomorfnih figura, porijeklom iz i kreiranih uz pomoć *softwarea* za digitalnu 3D animaciju (DAZ3D Studio, Smith Micro Poser*)*. Te 3D figure, slike, se uvijek nalaze u odnosu sa mnom ili s nama. Njihova neopipljiva tijela su uvijek u odnosu s našim opipljivim tijelima.

Kroz podršku somatskih praksi koje pokreću iznutra umjesto aranžirajući, popunjavajući ili prilagođavajući pokret izvana, znatno se promijenio način na koji razmišljam o tijelu. A to tijelo na koje mislim nije samo *ja tijelo* koje se kreće po prostoriji ili se ispravlja dok sjedi na stolici pišući ovaj tekst, već je i ono koje smo (ja i moji kolege) crtali na bezbrojnim satima crtanja akta[3]. Tijelo koje smo rashodavali, čiju smo ruku rotirali, glavu izdužili, trbuh zgnječili, koje smo tjerali da maše golf palicom, čije smo plamenove brojali kako bi pogodili točan ritam - na satovima klasične 2D animacije. Učili smo da ono nije stvarno tijelo već prikaz tijela. Slika koju mi animatori trebamo učiniti uvjerljivom zadovoljavajući određene forme i konvencije.

Pristupajući slikama kao da su žive, teoretičar medija i vizualne kulture, W. J. T. Mitchell u istoimenoj knjizi postavlja pitanje *Što slike žele?*[4] A Hito Steyerl u tekstu *A Thing Like You and Me*, predlaže taktiku sudjelovanja u materijalu slike - sudjelovanja u slici (*to participate in an image*), umjesto identificiranja sa slikom. Za razliku od Steyerl u svojoj praksi ne isključujem ulogu i težinu reprezentiacije koju nosi slika, iako je ona za mene u drugom planu. Slike za mene prestaju biti samo simboli ili *a means to an end*. Sačinjene od kristala i elektriciteta, animirane našim željama i strahovima, utjelovljujući vlastite uvjete za život svojim neopipljivim tijelima, slike *nisu samo reprezentacija stvarnosti. One su fragment stvarnog svijeta. One su stvar kao bilo koja druga - stvar kao ti i ja*.[5]

[2] Spominjući afektivni rad kao konstitutivni element svog rada, kasnije u tekstu (3.3. Afektivni rad) osvrćem se na tekst Michaela Hardta. Hardt, M. (1999). Affective Labor. *Boundary 2*, 26 (2).
[3] Otprilike 1000 sati provedenih crtajući na satima akta od svoje treće godine srednjeg umjetničkog obrazovanja do druge godine studija na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu, uz jednu godinu provedenu na Fakultetu likovnih umjetnosti u Skopju.
[4] Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want?* Chicago: The University of Chicago Press
[5]Parafraza "It doesn't represent reality. It is a fragment of the real world. It is a thing just like any other—a thing like you and me." Steyerl, H. (2012). *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press, str.52.

1.1. ANIMACIJA I PLES

Što animiranim likovima treba?
Kakvim pokretom na tu potrebu mogu odgovoriti?

Kao dio zabavne industrije (*entertainment industry*) klasična 2D animacija, kao i klasična proizvodnja narativnog i najčešće komercijalnog animiranog sadržaja, bio on filmski ili u nekom drugom obliku, sprovodi potpunu hijerarhizaciju unaprijed zadanom šablonom rada koja je preuzeta iz i pred-definirana protokolima filmske industrije. Klasični animator tako, po uputama redatelja, određuje glavne poze - ekstreme (*keyframes*) likova koje će kasnije povezati neki kifozni fazer, *inbetweener*[6], animator iz Indije, Južne Koreje ili Filipina[7].

Vrlo slična struktura instrumentaliziranja oblikuje i balet koji je smješten unutar tradicionalnih kazališnih kuća odnosno opera, a u kojem svaki pokret koji utjelovljuje tridesetak baletnih plesača izdiktira koreograf.

I balet i klasična 2D animacija inzistiraju na kontroli forme. U Disneyjevoj školi klasične 2D animacije, likovi su iscrtani vanjskom linijom (*outline*) koja održava volumen figure čiji oblik, podređen geometrijskoj perspektivi[8], permutira gnječeći se (*squash*) i istežući se (*stretch*)[9] kroz *frame*ove koje je animator prethodno pažljivo izbrojio. Takav koreografski tretman animiranog lika od strane animatora zrcali baletog koreografa koji dolazi na probu sa već unaprijed izbrojenim koracima koji su dio plesne fraze, koji su dio sekvence, koji su dio scene.



Iako hijerarhija koreograf > plesač je i dalje vrlo živa i unutar suvremeno-plesnog svijeta koji se distancirao od tradicionalnog baleta i kazališta, veliki je broj praksi koje se baziraju na horizontalnoj/ijoj suradnji i igri.
Kao primjer takve somatsko-improvizacijske prakse naveo bih *Plazmu*, koju njen zagovornik Curio Kitheca zove "igrom bistrogibnosti". Plazma je fizički trening koji ne kreće od postojećih uzoraka pokreta već u srži ima samo jedno pravilo odnosno zadatak: Na pitanje "što mi treba?" odgovori pokretom.[10]

Ako su pokret, tijelo i koreografija osnovni elementi i principi animacije, baš kao što su to za ples, mogu li si to pitanje postaviti animirani likovi? Kakvim pokretom bi na to pitanje odgovorili?

[6] U klasičnoj 2D animaciji fazer je zadužen za crtanje faza između glavnih poza u sekvenci pokreta animacije karaktera ili efekta.
[7] Indija, Južna Koreja i Filipini su najčešće zemlje iz kojih giganti zabavne industrije poput Disney, Cartoon Network i IMAX *outsource*aju animaciju.
[8] Cubitt, S. (2014).*The Practice of Light*. Cumberland: MIT Press, str.156.
[9] *Squash* i *stretch* animatori (*Snow White*, *Bambi*, *Cinderella*) Frank Thomas i Ollie Johnston navode kao najvažnije principe s liste 12 principa animacije. Thomas, F., Johnston, O. and Thomas, F. (1981). *The Illusion of Life*. New York: Disney Editions, str.47.
[10] Više o Plazmi na http://plazma.upri.se/ [12. 4. 2018.]

1.2. AKADEMIZAM, GREŠKA

Tokom osmogodišnje obuke u prikazivanju ljudskog tijela i drugih predmeta iz zbilje, crtežom, nikad me nije privlačilo stvaranje "realističnog" prikaza bilo to u formi akademskog realizma ili fotorealizma često okarakteriziranog od strane profesora kao "kič". Unutar te tendencije, da se što uvjerljivije prikaže pojavnost predmeta, zanimljiv i pomalo blesav mi se činio pokušaj da se izbriše vidljivost medija u kojem se prikaz nalazi.

U akademskom crtežu se težilo interpretaciji u kojoj je vidljivo crtačevo poznavanje ljudske anatomije, zakona kompozicije te baratanje ostalim likovnim elementima, sukus čega je uvijek bio vrednovan u odnosu na ono što se prikazivalo. Oko tisuću školskih/akademskih sati provedenih crtajući akt metodom uspoređivanja proporcija vizirkom nas je trebalo naučiti kako izraditi sliku na kojoj bi mogli osjetiti snagu tijela koje stoji u kontrapostu sa štapom, opuštenost tijela koje sjedi na stolici ili krhkost tijela koje leži sa podignutim koljenom i glavom naslonjenom na ruku. Crtež bi gledatelja morao uvjeriti kako to tijelo zaista postoji, prenošenjem osjećaja iz tijela modela na papir ugljenom. Crtač bi se trebao oduprijeti bilo kojem hiru da uveća, smanji, karikira ili apstrahira viđeno jer su satovi akta tu, kako su mi to govorili profesori, da razviju moje oko, da me nauče kako gledati, dok bi do osobnog stila trebao doći zaboravljajući naučeno. "Stavi to negdje sa strane, u ladicu i zaključaj. Zaviri u to samo po potrebi kada diplomiraš," savjetovali bi me profesori koji su svojim umijećem doprinjeli bogatstvu projekta Skopje 2014[11], u kojem je ta akademska i klasicistička tendencija prikaza sveprisutna (i presudna)[12].

Ironično, akademskom crtežu je često bio suprotstavljen crtež koji imitira logiku fotoaparata, a bio je najpopularniji, po mom sjećanju, s muškim dijelom razreda/klase. Bilo na pak papirima ili papiru s linijama iz bilježnice, sve bi se bliještilo od sjajnih *glossy* površina simuliranih tehnikom razmazivanja ugljena ili olovke prstom. Bilo da se radilo o portretu žene u kupaćem kostimu na plaži, automobilu iz bliske budućnosti, poznatom glumcu ili lavu, strategija je ista - precrtaj s isprintane fotografije ili ekrana. Simuliraj simulirano. Što sličnije, to bolje. Tako bi se kolege natjecali i dokazivali jedni drugima, dok bi se profesori zgražali.

Ono što bi mi uvijek zapjenilo pažnju u tim kopijama kopija, akademskim crtežima pa i u skulpturama iz Skopja 2014 izvedenih strategijom kopiranja i imitiranja zapadnjačkih povijesnih stilova, je greška - zapravo ono što je prepoznato kao greška od strane nekog tko vrednuje reprezentaciju prema njenoj uspješnoj imitaciji izgleda objekta prikazanog. Ne radi se međutim o nekom pojedinom lapsusu već skupu odstupanja od prikaza koji mogu biti rezultati nemarnosti ili manjka priželjkivane vještine, a očituju se na primjeru odnosa proporcija, nespretnosti linije, krutosti sjenčanja, slučajnoj prenaglašenosti pojedinih elemenata i sličnog. Začuđenost nad

[11] https://en.wikipedia.org/wiki/Skopje_2014 [14.09.2018.]
[12] Iako se veliki dio umjetnika sudionika predhodno izjasnio kako su odavno raskrstili s figurativnim o ćemu je pisala i govorila Suzana Milevska ovdje:
http://www.e-flux.com/journal/57/60425/galma-the-objet-petit-a-alexander-the-great-and-other-excesses-of-skopje-2014/ [14.09.2018.]

istim nastupila bi kada bi osjetio kako se ne radi o nekoj odluci crtača (ili slikara ili kipara) već o suvišku, zapravo sumanjku. O pukotini. Rapturi u intenciji. Efekt udaljavanja koji proizvodi taj sumanjak greške čujem kao jeku. Jeka slike koja želi da sam svjestan da je ona upravo to - slika. Zamišljam kako se radi o magičnom prkošenju slike. Kako objekt prikaza rugajući se prodire kroz prikaz ili kako prikazi sami proglašavaju svoju neovisnost, svoju drugost. Disproporcionalni udovi i kruti navoji brončanog odljeva odjeće Olimpije ili Aleksandra Velikog, plosnati Ferrari s vatrenim uzorcima ili plastična žena s plaže u mrljama 2B olovke distorziraju projekcije njihovih autora reflektirajući mi nazad “Ja sam nešto drugo!”.

2. DIGITALNI GOLEM

U odnosu na akademsko obrazovanje i "trening" u mediju slike i prikaza, somatika, ples i izvedba predstavljaju novije interese. Kroz limitirane resurse, s ograničenjem, ti novi interesi daju mi drugu perspektivu, stavljajući me u (gotovo) amatersku poziciju koja na neki način zrcali onu koju sam na početku diplomskog studija imao ispred *softwarea* za digitalnu 3D animaciju[13].

Unutar mojih radova izvedba se temelji na i gradi improvizacijom, najčešće kroz korištenje otvorenog skora (*open score*) što znači da unutar izvedbe postoji prostor da se njeni elementi slobodno preraspoređuju, da se pojavljuju novi i mijenjaju stari, konstantno utječući na ritam i intenzitet porozne cjeline.

U svijetu izvedbenih umjetnosti, konkretnije u "suvremeno-plesnom" svijetu, improvizacija tijelom i pokretom je neizostavni gradbeni princip, a često se govori i o improvizacijskim praksama, koje svaki put iznova pokušavaju odgovoriti na pitanje što je improvizacija, te pokušavaju proširiti definiciju improvizacije - improvizirajući.[14]

Uz improvizacijske prakse, tu su i somatske prakse. Somatske prakse su, jednostavno rečeno, tjelesne prakse (*somā* grčki - tijelo), odnosno polje istraživanja tijela i pokreta u kojem je naglasak na unutarnjoj fizikalnoj percepciji i doživljaju. U odnosu na plesne tehnike koje se bave izvođačkim (performativnim) kvalitetama kao što su balet i moderni ples, gdje je pokret oblikovan vanjskim pogledom, u somatskim plesnim tehnikama u fokusu je pokret strukturiran propriecepcijom - osjećajem za položaj i kretanje *sebe tijela* u prostoru.[15]

U prvom semestru svog diplomskog studija radio sam na izvedbi koja je bila svojevrsni prijevod mog procesa rada i učenja popularnog *softwarwea* za animaciju **Poser**[16]. Fokus tog rada bio je na bazičnoj figuri **Andy**, te unosu besplatnih 3D objekata iz raznih drugih besplatnih, slobodnih (*free*) resursa.

[13] Tokom preddiplomskog studija na Odsjeku za animirani film i nove medije odslušao sam 2 semestra 3D animacije koji nisu bili dostatni da savladam više od osnova.

[14] Više o improvizaciji i povijesti improvizacijskih praksi u Zagrebu i Hrvatskoj: Fazekaš, A. (2018). 'Afirmiranje ruba rubova, podrazumijeva drugu vrstu političnosti - intervju sa Sonjom Pregrad i Zrinkom Šimičić Mihanović', *Kretanja*, [online] 28. Dostupno na: http://kretanja-movements.com/03-fazekas [8. 3. 2018.].

[15] "Somatic Movement is: (a) movement structured around perceptual phenomena, and (b) movement interpreted through perceptual phenomena." Williamson, A., Batson, G., Whatley, S. and Weber, R. (2014). *Dance, somatics and spiritualities*. Bristol, UK: Intellect, str.252.

[16] Sličan virtualnom fotografskom studiju, Poser je optimiziran za oblikovanje 3D modela primarno ljudskih figura, te u njemu je moguće unositi (loadati) razne 3D *polymesh* figure, rekvizite, svjetla i kamere te ih namještati, animirati i *renderirati* kao *still frame*ove ili animacije. Jednostavno sučelje čini ga pristupačnim i popularnim izborom među početnicima u 3D animaciji.

Nedavno si s neke piratske web stranice skinula software
za digitalnu 3D animaciju s kojim nisi baš previše
upoznata.



Uključiš ga.
Učitava se.

Unutar prozora programa smiješi ti se didaktički lutak
Andy.
Osmijeh koji je toliko ljepljiv, ostaje čvrsto na njegovom
licu bez obzira na to koliko mu pomičeš ili rotiraš šake,
gležnjeve,
pelvis
glavu.

Iz zabave,
s lijeve

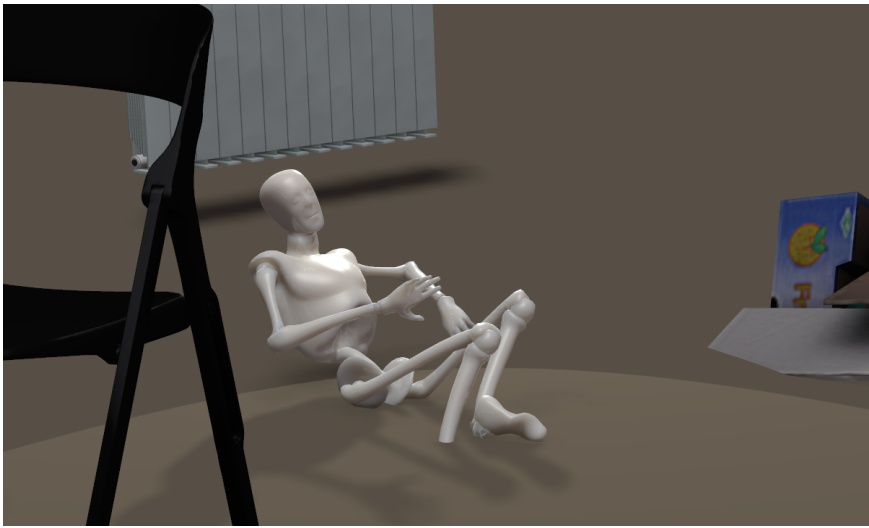
mislim desne
strane prozora
učitaš druge objekte u scenu.
Njegovo desno,

tvoje lijevo.

Oboje, i Andy i novi objekti koje si učitala,
prethodno preuzela s *archive3d.net* stranice koja nudi besplatne 3D modele kućanskih aparata i uređaja i ostalog,
ostaju zaleđeni u prostoru,
neopterećeni brzinom kojom rotiraš glavnu kameru
Main Camera.

Kroz sat vremena igre,
fascinirana učinjenim
počinješ snažno pritiskati na svoju stolicu dok ista ne popusti pod tvojom težinom.
Šeprtlje,
ali ipak
uspiješ spriječiti pad.

Ukočena u toj
liminalnoj pozi,
smiješkom
zaključiš da si postala
nepomična
slika,
still frame.



Digitalnim golemima prepoznajem one osnovne, unaprijed zadane i dostupne modele unutar softwera za 3D animaciju koji služe u pedagoške svrhe: da bi animator početnik savladao osnove programa i 3D animacije. Njihov opipljivi predak je glineni Golem, animirano antropomorfno biće koje u židovskoj mitologiji vrač podiže u život iz blata. Vrač golema kontrolira poput oružja, braneći se njime od neprijatelja. Golem iz mita se zaljubi, no kada mu je ta ljubav uskraćena, od boli podivlja, a budući da je izgubio svoju svrhu jer ga više ne može kontrolirati, vrač ga riječima smrvi u prah.

Materijali od kojih su površine digitalnih golema sačinjene su pikseli, točkice svjetla. Aproksimacije. Apstrahirani volumen koji ponekad poprimi izgled debele gume, a ponekad se presijava poput staklene čaše pune mlijeka. Digitalni golem, jednom kada je animator početnik savladao osnove postaje suvišan, zaboravljen i često izbrisan iz sadržajne knjižnice (*content library*).

Andy ili Mannequin Andy ili MilkmanAndy[17] je bazična figura kojom počinje svaka nova scena u Poseru (Datoteka > Novo > Nova Scena). Andy je također pedagoški alat jer je namijenjen kao pripremna figura za učenje osnovnih principa animacije poput hoda (*walk cycle*). Andy je komercijalan model, dakle Andy, nije slobodan model.

Početno baratanje s Andyevim tijelom, u vidu raznih animacija u kojima se njegovi ekstremiteti vrte u krug vukući sa sobom tako ostatke njegovog tijela i stvarajući smotuljak ekstrudiranih poligona, navelo me na razmišljanje o fizičkim granicama tijela. Manje me zanimalo opće mjesto granica mogućnosti ljudskog tijela, a višešto ta granica, prebacivši to na sebe, *mene tijela*, proizvodi. S oskudnim/ijim iskustvima rada u i s mojim pogrbljenim tijelom animatora, bez konkretne vještine ili discipline, kakav afekt nastaje u ritmu mojih pokušaja da se brzo mičem i zaustavljam? Koji je odnos tih kretnji i "smotanih" animacija Andyevog plesa?

Sebe tijelo unutar te izvedbe razumijem kao paralelno Andyevom. A kakvo je Andyevo tijelo? Prazno? Ispražnjeno od organa? Tijelo bez organa[18] ili prazno tijelo? Šuplje tijelo. Tijelo kroz koje prolaze ostala tijela. Tijeloobjekt jednak svim ostalim objektima koji se nalaze u prostoriji. Može biti jednako nepokretan,

[17] Andyev izgled se temelji na skicama i crtežima iz popularnog priručnika za crtanje ljudske figure Andrewa Loomisa - *Figure Drawing for All It's Worth* – slučajno, to je i knjiga koju sam najviše koristio kako bi savladao crtanje ljudske figure za vrijeme srednje škole. Andy ima više inkarnacija, a moj Andy, Andy kojeg koristim u svom radu, pod imenom MilkmanAndy, je Andy treće generacije koji se koristi od Posera 2012. Ime je dobio po činjenici da atributi, materijali koji su zadani poligonima, njegovom gradbenom materijalu, simuliraju refleksiju svjetla na način na koji bi to činila kakva staklena čaša puna mlijeka. Andyev dizajner je potpisan aliasem ANYMATTER (igra riječima: animator, any matter) Loomis, A. (1943). *Figure Drawing, For All It's Worth*. Chicago: Chapman and Hall.
[18] Deleuze, G. and Guattari, F. (1977). *Anti-Oedipus*. The Viking Press.

statičan i suspendiran kao staklena boca. Njegovi poligoni se raspadaju, on propada kroz tlo (*ground*), ali se iz te provalije bez dna vraća čitav, za samo nekoliko *frame*ova kasnije, dok lebdeća kartonska kutija prolazi kroz njega bez ikakvog traga ili posljedice u beskonaćnom *loopu*.

U kategorijama samog *softwarea* Andy stoji upisan kao tijelo (*body*), no bilo koji predmet na kojeg se postavi tzv. *rig*, svojevrsni nevidljivi skelet sačinjen od vektora, može preći u kategoriju tijela.

Andy, jednom kada je kifozni animator savladao principe rada u Poseru, postaje suvišan. Zamijenit će ga drugo tijelo. Neko koje nije namijenjeno biti samo pomoćna lutka, karikatura, simplifikacija. Preuzimajući (zapravo kopirajući) akumulirano znanje kretanja i ekspresije, kifozni animator prekriti će bijeli skelet sjajnim materijalom koji plijeni pažnju i zavodljivim glasom viče nam:

“Vidi me, stvarna sam!”

(ne bi li drugi podsmjehom u sebi mislili:

“Nisi.”)



“Bauk golema kruži među nama. Pokušava nam nešto reći.

(...)

Možda trebamo pozornije poslušati golemovu poruku. Najzačudnija stvar o golemu u mnogim od modernih verzija nije njegova instrumentalnost ili svirepost, već njegova emocionalna potrebitost i sposobnost za osjećaje.

Golem ne želi ubijati, on želi voljeti i biti voljen. “

Antoni Negri i Michael Hardt, Mnoštvo (2009)[19]



[19] Negri, A. and Hardt, M. (2009). *Mnoštvo*. Zagreb: Multimedijalni institut, str.27-28.

3. AFEKTIVNI KLONOVI

3.1. DAZ3D i GENESIS: Kloniranje kroz hibridizaciju *readymade*a

U trećem semestru diplomskog studija, pozvao sam na suradnju dvije prijateljice, Ivanu Rončević i Anu Jelušić, obje plesačice educirane u somatskim tehnikama. Želja mi je bila ponovo primijeniti neke od prethodno utemeljenih principa rada u kojima sam bivajući u prostoru i improvizirajući dolazio do materijala koji sam potom djelomično ili cjelovito prenio na neku od figura iz 3D *software*a s kojom bi pregovarao i gradio prostor i vrijeme izvedbe.

Umjesto Posera i Andya, ovaj put sam se htio baviti drugim *software*om i drugom figurom. Daz3D je *software* koji je nastao kao alternativa Poseru, te se ekstenzivno koristi u mainstream filmskoj produkciji, najčešće za specijalne efekte (*SFX*) koji uključuju tijela glumaca u situacijama koje bi inače uništile ljudsko tijelo. Daz3D u zamjenu za stvarnog glumca nudi Genesis, *readymade* figuru kojoj je svrha hibridizacija.[20] Unutar Daz3Da, Genesis je glumac (*actor*) - model koji služi kao platforma, šablona za kreiranje drugih, 'originalnih' likova.[21] Sačinjen od polimreže (*polymesh*) Genesisu se pomicanjem preobraživaća (*morphs*) lako može preoblikovati tijelo i lik, i time stvoriti odgovarajuća sličnost ili drugost.

S Ivanom i Anom, napravili smo od više verzija ovog hibrida, vlastite digitalne klonove koji na svojim licima nose naše fotografije poput kože. Njih smo putem projektora i LCD ekrana doveli u prostoriju u kojoj smo prvo proveli neko vrijeme razumijevajući njihovu anatomiju i pravila njihove tjelesnosti. Uočavajući razlike i sličnosti, igrajući se s raznim vrstama kretnji, AnaG3, AnaG8, IvanaG2, IvanaG8, MarkoG3 i MarkoG8 su postali naši suradnici u svakodnevnim afektivnim radnjama improviziranja tijelom i pokretom.

[20] Dok je prva verzija Genesisa androgina figura (tvrdi Daz3D.com) te se oblik mijenja pomoću podešavanja preobrazivača (*morphs*), Genesis 2 i 3 se razlikuju spolom - M i F su oznake za spol modela, 2 i 3 su numeracije za seriju. No spol nije određen genitalijama budući da su ona, tijela, zadana ravna u području donjeg abdomena. Spol je tako, za Genesis 2 i 3 određen drugim "općim" anatomskim razlikama, te time što se radi o zapravo četiri različite figure. Tako u dućanu Daz3Da (https://www.daz3d.com/shop/) mogu se posebno kupiti artikli za Genesis 2F ili Genesis 2M ili Genesis 3F ili Genesis 3M ili ostale modele, koji su međusobno rijetko kompatibilni. U izboru artikala između raznih nosivih predmeta (*wearables*) poput kose, odjeće, rogova ili krila, uključeni su i daz ljudi (*daz people*) - hibridi, likovi izvedeni na spomenutim *readymade* modelima. Daz ljudi dolaze u zmotuljku (*bundle*) zajedno s raznim rekvizitima, a nerijetko se i na njima oblikuju drugi u obliku dodatka (*add on*). Tako je npr. Michel 7 dodatak za Genesis 3M, a Dash je dodatak za Michel 7. Obje figure iz primjera, Michel 7 i Dash, kao i bezbrojni njihovi pandani, su zapravo skupine preobrazivača, UVmapa (*UVmaps*) i odgovarajućih tekstura. Gomila točkica raspoređenih po polimreži tijela Genesis 3M. Točkice koje utiskuju, istiskuju, iskrivljuju, preoblikuju sve kako bi se plošna dvodimenzionalna slika (.jpg ili .png) obavila oko geometrije zadanog tijela.

[21] 'Genesis | 3D Models and 3D Software by Daz" http://www.daz3d.com/genesis-3 [19. 8. 2018.].

Protokol za digitalno kloniranje kroz hibridizaciju *readymade*a

(1.)
Napravit ćemo fotografije naših lica u zatvorenom prostoru s blicom.
Kose ćemo skupiti u punđe kako nam ne bi prekrivale čela.
Kao za putovnicu.

Po tri fotografije od osobe.
Tri Ivana, tri Ana, tri Marko.
En face, lijevi profil, desni profil.

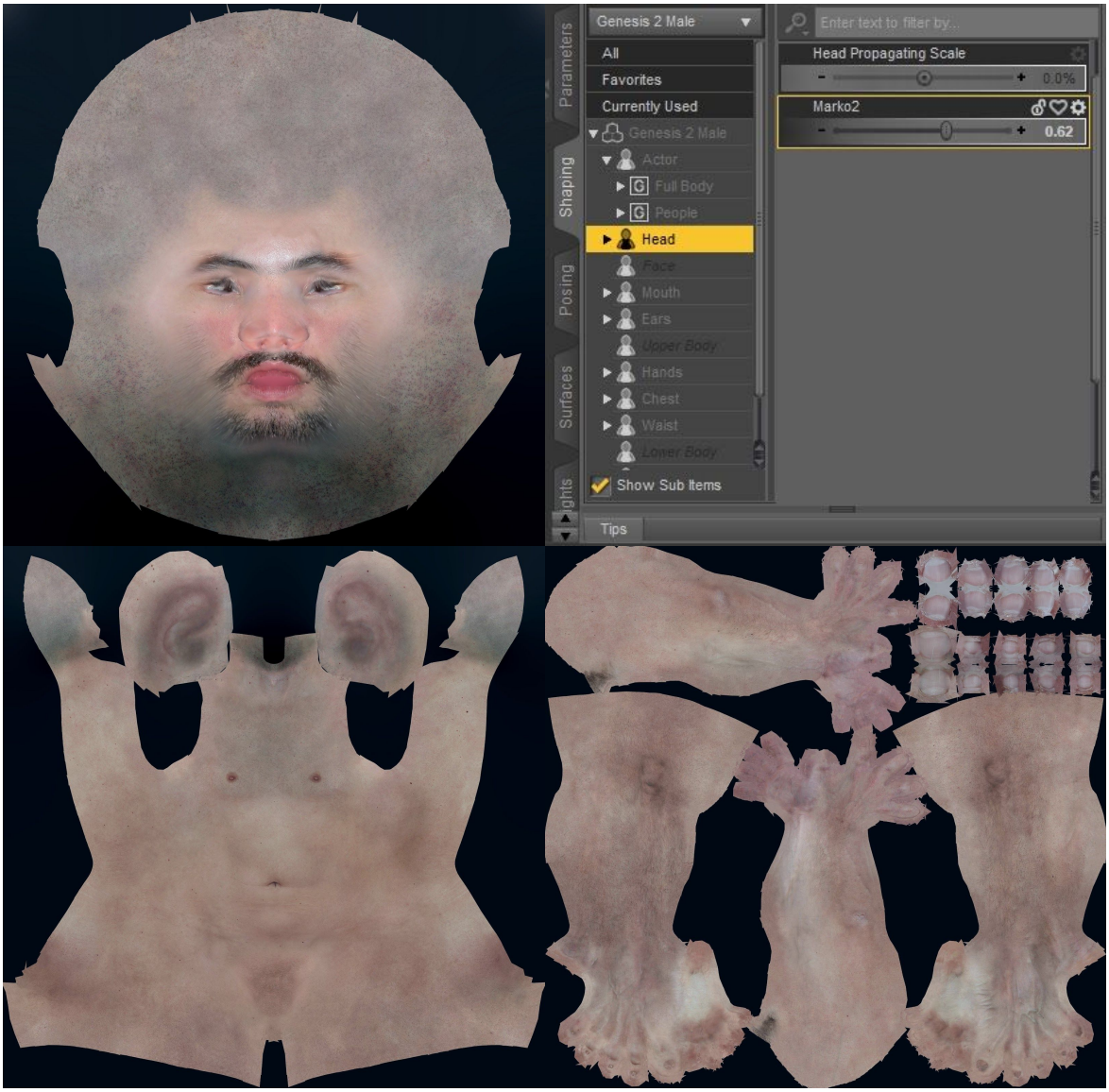
(2.)
Fotografije ću unijeti u **FaceGen**[22]

Nakon što označim gdje se nalazi nos, gdje završava usta, a gdje je izbočenje brade, FaceGen će sam napraviti 3D **polimrežu** (*polymesh*) naših lica, koja će se **izvoziti** (*export*) u DAZ3D. No prije toga, trebam odlučiti želim li da FaceGen prilagodi polimrežu za Genesis, Genesis 2M, Genesis 2F ili za Genesis 3M ili Genesis 3F.

(3.)
Učitati ću Genesis figure unutar DAZ3D scene, te ću pod opcijom Oblikovanje>Genesis 3 Muški>Glumac>Glava, *Shaping>Genesis 3 Male>Actor>Head>Shaping*, klizni selektor pod našim imenima povući od 0 do 1, mijenjajući zadano Genesis lice, sa svojim.
Potrebno je podesiti prsa, struk, visinu i duljinu, chest, waist, height, width, figure.

(4.)
Teksture za lice, uši, torzo, ruke, noge, nokte na rukama, nokte na stopalima, zjenice, bjeloočnice, rožnice (*face, ears, lips, torso, arms, legs, nails, toenails, pupils, sclera, cornea)* je potrebno podesiti pod Površine>Podešivać>Genesis 3 Male>Površine>...
Mijenjajući zadane difuzne (*diffuse*), normalne (*normal*), čvorgastu (*bump*) i teksture za površinsko raspršivanje (*surface scattering*) s teksturama koje je FaceGen izradio uspoređujući podatke dobivene s primjerka naše fotografirane kože lica s onima iz svoje baze podataka.

[22] *Software* čiju sam *Artist Pro* licencu kupio sa stranice njegovog autora, *Singular Inversions*, malog poduzeća koje od 1998. razvija tehnologiju za kreaciju 3D automatiziranog ljudskog lica https://facegen.com/about.htm [14.09.2018.]


Genesis 2 Male
All
Favorites
Currently Used
Genesis 2 Male
Actor
Full Body
People
Head
Face
Mouth
Ears
Upper Body
Hands
Chest
Waist
Lower Body
Show Sub Items
Parameters
Shaping
Posing
Surfaces
Lights
Enter text to filter by...
Head Propagating Scale
0.0%
Marko2
0.62
Tips

3.2. UVJERLJIVOST I MIMIKRIJA

Tijela Ivane G2 i IvaneG8, AneG3 i AneG8, MarkaG3 i MarkaG8 su poput Klein boce ili Möbiusove trake. Sa samo jednom stranom i jednom međom, kao da u vama ne postoji unutrašnjost i vanjskost. Tijela sagrađenih od poligona koji se kreću po prostoru svjetlećih piksela LCD ekrana, u vječitom pregovaranju razmjene podataka između grafičke kartice i procesora mog računala. Poligoni koji čine polimrežu (*polymesh*) po kojima su razne teksture i datosti (*properties*) raspoređene zauzimaju privid organskog tek onda kada se iz zadanog očišta zamišljene kamere pošalju zrake koje *software* za stvaranje prikaza (*render*) procesuira u vidljivi fotorealistični oblik. Oblik u kojem vas prepoznajem.[23]

Kada netko neku sliku opisuje kao uvjerljivu, razumijem da taj netko smatra kako je razlika prikaza objekta i izgleda samog objekta minimalna ili pak da vjeruje intencijama njenog pretpostavljenog autora. No kad kažem da je slika uvjerljiva, znači da smatram ili točnije osjećam kako me slika uvjerava u nešto. Ako postoji taj pretpostavljeni autor, je li on taj koji slici nalaže da me uvjerava, ili ona to radi svojevoljno? Digitalno generirani prikaz (*Computer Generated Imagery*) u zabavnoj industriji koristi se kako bi zakrpao rupe onoga što opipljiva stvarnost nije. Cilj je stvaranje upečatljive, uvjerljive slike, kojom se pomoću raznih tehnika simulacije fizičkih zakona svjetla geometrija preko koje je rastegnuta tekstura materijala ne vidi, a šum točkica od kojih je sastavljena slika postaje neprimjetan.
Parafrazirajući Freuda, Mitchellovo pitanje: *Što slike žele?* – slike prepoznaje kao "subjektivizirane objekte, stvari obilježene svom stigmom ljudskosti; izlažući svoja kako fizička tako i virtualna tijela, kaže, one nam govore, ponekad doslovno, ponekad figurativno. (...) Nisu samo površina, već i lice koje nas suočava."[24] Lice koje nas suočava i nešto zahtjeva, nešto želi. Želi me uvjeriti, ali uvjeriti u što?

Mimikrijom izgleda onoga što prikazuje, pokušavajući sakriti činjenicu da se uopće radi o slici prikrivanjem tragova tehnologije kojom je konstruirana, slika inzistira na tome da je prepoznata kao “prava” - jednako vrijedna, jer u suprotnom autor ili gledatelj s njom neće biti zadovoljan i završit će u košu za smeće (*Recycle Bin*), možda će biti ismijavana ili će ostati nezamjećena. U slučaju kad je ta slika DAZ3D digitalni glumac, prijeti joj da ostane zauvijek na policama DAZ3D dućana. I upravo zato, slika je često sklona uvjeravati nas da je više od "prave": ona je ljepša,

[23] Wikipedia renderiranje definira kao “postupak stvaranja slike nekog modela uz pomoć posebnog programa. Model je opis trodimenzionalnih objekata u definiranom jeziku ili strukturi podataka. Ti podaci mogu sadržavati podatke o geometriji, točki gledišta, teksturi i podatke o osvijetljenju. (...) U 3D grafici renderiranje se može odvijati sporo (*prerender*) ili u stvarnom vremenu. *Prerender*iranje je intenzivan proces koji se koristi u stvaranju filmova, dok je *render*iranje u stvarnom vremenu najviše prisutno kod 3D računalnih igrica, gdje se vizualna scena odmah obrađuje uz pomoć grafičke kartice i prikazuje na monitoru.”
https://bs.wikipedia.org/wiki/Render_(ra%C4%8Dunarska_grafika [14.09.2018.]
[24] Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want?* Chicago: The University of Chicago Press, str. 30.

snažnija, uzbudljivija, skladnija. Ona je više od zbilje – zapravo dio je neke druge, u čiju stvarnost nas je po nalogu svog autora, prinuđena uvjeravati. Njen čin mimikrije je čin samoobrane.

U mom radu činjenica da se radi o animiranim slikama nije prekrivena. IvanaG2 i IvanaG3, AnaG3 i AnaG8, Marko G3 i Marko G8 se slobodno pojavljuju u različitim stadijima *render*iranja, u različitim rezolucijama i kvalitetama. Ponekad su prekriveni šumom (*noise*), ponekad su nejasne oštrine, a ponekad je iz daljine teško razlučiti radi li se o digitalno generiranoj ili fotografskoj slici - ova nedoumica se doduše razbije u idućem trenutku kada se tijelo jedno na drugo umnoži, naglašavajući plošnost figure. Klonovi su oblikovani unutar mogućnosti i zadatosti DAZ3D programa te ostavljeni u sirovini (bez doradivanja u post-produkciji): ograničena promjena šablone tijela, frizure koje nisu integrirani dio glave već su nalijepljene na model poput vlasnog sistema, kao i odjeća, razni anatomski dodaci pa čak i serije pojednostavljenih pokreta, gesti i ekspresija skinutih s DAZ3D dućana.

Klonovi su upravo i jedna od vrsta slika koje Mitchell razmatra u uvodnom tekstu *What Do Pictures Want? - Vital Signs / Cloning Terror.* Klonovi kao kopije, replike, surogati, duplikati, no kao i biološki izvedivi simulakrum živućih organizama koji "jednostavno žele biti poput nas i žele nam se dopasti. (...) Njihove želje su jednostavno naše ljudske želje za reprodukcijom i napretkom."[25] Mitchell ukazuje na antropologa Michaela Taussiga koji smatra da strategija mimesisa kako u tradicionalnom tako i u suvremenom društvu nije samo puka produkcija "istog" već je mehanizam za stvaranje razlike i transformacije: "*the ability to mime, and mime well, in other words, is the capacity to Other*." Mogućnost mimike je kapacitet za razlikovanjem, za bivanjem Drugim, za *drugovanjem*.[26]

[25] Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want?* Chicago: The University of Chicago Press, str. 27.
[26] Taussig, M. (1993). *Mimesis and Alterity: a Particular History of the Senses*. Routledge, str.19.

3.3. IZVEDBA I IZVEDBENI TEREN

Upoznavajući se s našim klonovima, proveli smo neko vrijeme promišljajući, isprobavajući i eksperimentirajući s prijevodom pokreta i tjelesnosti digitalnog, iz digitalnih tijela čija je originalna namjena da simuliraju "funkcionalne" pokrete na i u naša mesnata tijela. Prevodeći šupljinu, vektore, spojeve, obrate i ostale kvalitete kroz zadatke koji bi nam pomogli s utjelovljenjem, u ritmu izmjenjivanja tamo-vamo: prvo oni, onda mi, onda opet oni ono što smo mi, onda mi i tako u nedogled, neprestano stvarajući zajedničko tjelesno-prostorno znanje, koje se razlikuje za svakog od nas. Što je za mene pokret ruke, ili osjećaj pokreta ruke, koja nesputano prolazi kroz prsa kako bi završila iza leđa nije isto što je to za Anu ili Ivanu ili MarkaG3 ili IvanuG2 ili AnuG8. Interpretacija međusobnih pokreta nema za cilj reprezentativnost već da u nama proizvede znatiželju za neprestanim bivanjem u otkrivanju osjećaja tog ili nekog drugog pokreta. Osjećaja razlika i osjećaja sličnosti. U pokretu, u plesu. No moja želja za pronalaskom mogućeg prostora kontakta, subivanja i sustvaranja mene, Ane i Ivane u zajednici s našim klonovima je veća od samog eksperimentiranja s "plesnim" materijalom, pa smo nekoliko radnih sesija proveli uranjajući u "duboko vrijeme", gdje svatko za sebe osluškujući zbivanja unutar sebe i unutar prostorije, istražuje, predlaže pokret kretanjem ili okvir pogleda gledanjem, proizvodeći zvuk ili u tišini, mapirajući ono što se već zbilo, ponavljajući nešto što je trajalo kratko.

Prostorno, koncentrirali smo se više na dubinu prostorije (gledano s istočnog ulaza) budući da se na najvećoj neperforiranoj površini zida nalaze klonovi kada uz pomoć projekcije izlaze iz nekog apstraktnog prostora nedefinirane dubine prikazujući se u svojoj "punoj veličini" na plohi tog stražnjeg zida.

Ostali zidovi su žućkaste boje i djelomično su prekrečeni, s rupama u zidovima a po njima su rašarani raznoliki natpisi imena, telefonskih brojeva i drugih oznaka. Prozori s južne strane su prekriveni zastorima, a u samoj prostoriji originalno su se nalazile ljestve, zvučnik i neke stolice. Kako bi klonovi bili uprostoreni donio sam projektor priključen na laptop te dva LCD TV-a koji nam poput proteze pomažu da uđemo u fizičkiji kontakt s njima. Tako se oni mogu razmještati po prostoru, ići naprijed ili nazad u sam prostor. Mogu ležati na meni, mogu sjediti ispred mene, mogu gledati iza mene, svo vrijeme mutirajući prostor u kojem se nalazimo mi i onaj iz kojeg su oni prisutni. Osim toga, donijeli smo i papire raznih veličina koje bi znali preklapati i preslagivati po prostoru, što smo radili i s ostalim predmetima koje smo zatekli, a ponekad bi imali i voće: pokoju bananu koju bismo ja i Ivana podijelili, mango koji bi Ana zgnječila ili provela dosta vremena koncentrirano ljušteći što bi radili i s mandarinama ili narančama; ljepljive trake - Ivana bi s njom povezivala stvari, a nju se isto tako može i zgnječiti te odlijepljivati. Pokušali smo podijeliti odgovornosti prema mogućnostima djelovanja: klonovima smo ostavili više prostora za pokret, dok smo se mi bavili svojom prisutnošću,

međuodnosima, akcijama i interakcijama s predmetima u kojima smo htjeli fizički razumjeti "stanja" u kojima se digitalni klonovi nalaze. Ja, Ivana i Ana smo se tako okupirali s unutrašnjošću prostora izvedbe, a klonovi su preuzeli rad na tjelesnoj ekspresiji.

Iako su animacije, klonovi nisu odsjećeni filmskim kadrom, već prostornim okvirom. Njihova prisutnost u projekciji i na LCD ekranima omeđena je našim tijelima i akcijama, pa fokus nije uvijek samo na onome što je na ekranu, već i na ono izvan: u kakvom je to (izvan) odnosu s tijelom koje se miče, u kakvom s onim koje stoji i promatra, ponekad ispred, ponekad uz, ponekad iza. Često dolazi i do promjene svjetlosne situacije: neonska lampa, zastori koje mi ili vjetar pomičemo s prozora, vanjsko svjetlo u promjeni. Promjena količine svjetla direktno utječe na vidljivost svjetlosnog okvira projekcije. Brišući okvir kojim je izrezano iz prostora, digitalno, plošno tijelo se djelomično stapa s prostorom te izvrće *gestalt* obrisima svojih granica, tako rezonirajući s tijelom i objektima u prostoru, kao nešto što je prisutno u i na. U prostoru i na površini.





3.4. AFEKTIVNI RAD

"What is created in the networks of affective labor is a form-of-life"
Michael Hardt[27]

Michael Hardt u svom tekstu iz 1999. koncipira afektivni rad i intelektualni rad kao dva lica nematerijalnog rada. Bazirajući se na postojeće teoretske okvire, na marksizam, psihoanalitičku teoriju i feminističku teoriju, u kojima se ideja afektivnog rada dotiče u terminima poput produkcija želje, obiteljski rad, rad brige (*desiring production, kin work, caring labor),* Hardt kroz tekst promišlja afektivni rad i promjenu njegove uloge unutar kapitalističke ekonomije.[28] Za Hardta, iako afektivni rad nikada nije bio van kapitalističke proizvodnje, procesom ekonomske postmodernizacije, odnosno informatizacije, afektivni rad dolazi na vrh hijerarhije rada, postajući dominantnom formom rada u privilegiranim, tzv. razvijenim zemljama ekonomije globalnog kapitalizma, te utječući na sve druge oblike proizvodnje.

Postmodernizacijom ili informatizacijom Hardt naziva prijelaz rada iz paradigme moderne industrijske proizvodnje u proizvodnju znanja, informacija, komunikacije, odnosa i emocionalnih reakcija odnosno nematerijalnog rada i uslužnih poslova (*service jobs).* Gotovo svaka vrsta nematerijalnog rada, tvrdi Hardt, sastoji se od intelektualnog aspekta - proizvodnje informacija, razmjene simbola i generiranja znanja (analogno računalnim operacijama čak i onda kada nema direktnog kontakta s računalima), te drugog aspekta - afektivog rada ljudskog susreta i interakcije.
Za Hardta, afektivni rad igra ulogu, manje više, kroz šire polje uslužnih industrija - od posluge u gostionicama brze hrane do osoblja na bankarskim pultovima, te na koncu zdravstvenih usluga u kojima je briga kao forma afektivnog rada središnja. Iako bespredmetni i kratkotrajni, proizvodi nematerijalne proizvodnje uključuju naša tijela, pa tako napor nematerijalnog rada i dalje ostaje materijalan, te iako je rad tjelesni, proizvodi afektivnog rada su neopipljivi: osjećaj lakoće, dobrobiti, zadovoljstva, uzbuđenja, strasti - čak i osjećaj pripadnosti nekoj zajednici. Hardt se osvrće na činjenicu da se mnogi od spomenutih oblika usluga uslužne industrije izvode osobno odnosno jedan na jedan (*in-person*), a ono što je za njega u tom susretu esencijalno je upravo kreiranje i manipuliranje afektom. Baš kao u kazalištu, ili baletu, ili animiranom filmu ili nekoj drugoj od zabavnih industrija, glumac, plesač ili lik svojim tijelom, pokretom, glasom, svojim odnošenjem s drugim, s publikom, stvara afekte. Čak i kada je susret između izvođača i publike uglavnom virtualan, kaže Hardt, to ne znači da je zbog toga susret manje stvaran.[29]

Figure iz projekcije same po sebi čitamo kao nestvarne - one ne potiču iz "stvarnosti" već su napravljene "umjetnim", računalnim, odnosno digitalnim putem. Nestvarne su i zato što su u kontinuiranom kontrastu s nama - koji smo stvarni. No upravo je kontakt između nas izvođača - mene, Ane i Ivane i mene i MarkaG3, Ane i AneG3, Ivane i

[27] Hardt, M. (1999). Affective Labor. *boundary 2*, 26(2), str. 98
[28] Ibid str. 89
[29] Ibid str. 94-96.

IvaneG8, IvaneG2 i IvaneG3, AneG8 i MarkaG8 (ili u bilo kojoj drugoj konstelaciji) - ono što kroz ritam izmjene afekta naše opipljivosti i njihove neopipljivosti afirmira materijalnost i stvara stvarnost afektivnog prostora izvedbe.

Sami po sebi, klonovi su zatvoreni u mediju animacije. Medij animacije ili rad na slici/crtežu, rad na objektu, je rad koji ima tendenciju ne biti eksplicitan o svojem nastajanju, o uloženom afektivnom radu - osim ako to nije odlukom autora (te onda je najčešće riječ o reprezentaciji procesa). Ivana, Ana i ja, dijeleći trajanje izvedbe s AnomG3, AnomG8, IvanomG2 i IvanomG8, MarkomG3 i MarkomG8, udaljavanjem i približavanjem jedni drugima, u pogledu gledatelja postajemo slika, istovremeno proizvodi afektivnog rada i afektivne radnice. Približavanjem i udaljavanjem od drugog, tijelom, pokretom, pogledom, svjesnim prisustvom, brinući se o slici, dopuštajući joj da se mijenja, da nas mijenja, mijenjajući tok našim premještanjem, namještanjem, pogledom, plesom, naša izvedba, kako je to inherentno mediju izvedbe, nastaje pred gledateljem, a ona to svjedoči i sudjeluje u toj nježnoj razmjeni svojim fizičkim prisustvom, dijeleći s nama prostor i vrijeme izvedbe, njenog nastajanja, njenog odvijanja, njenog trajanja.



Drugovanje.

Zamisli kako mirno ležiš na podu.
Dvadesetak minuta.
Pokušavaš smiriti disanje - ono što te razlikuje od njih, pomisliš.
Prefokusiraj se rađe
na mir koji je već prisutan - ono što te njima čini bližim.

Ana miče zavjesu i gleda kroz prozor u trenutku kada Ana2 izvodi prijelaz iz arabesque u most, negdje u dubini stražnjeg zida po kojem sada prska svjetlo izvana.

Podigneš se i odeš do stražnjeg ekrana u koji će upravo ući Ivana3, koja promatra nešto što ne stane u okvir plazme, a čini se da se nalazi negdje iza a ne ispred. Namršti se i pogleda nazad prema nama. Spustiš ekran i nasloniš ga na zid iza sebe, gdje se nalaze ostale Ivane: Ivana2, Ivana3, Ivana8. Neprestano se izmjenjuju u pokušaju da popune prostor. Ivana8 četveronoški prelazi iz jednog kraja u drugi, sijekući tako kroz Ivanu3 koja balansira ispred Marka3 divovskih dimenzija.

Ivana, također na sve četiri osluškuje rotaciju u kralješcima vrata. Ustaje. Reagirajući na ples ostalih Ivana, odlućuje kako treba pronaći predmet koji će rastaviti po prostoru. Bijeli i žućkasti papiri pašu uz boju zidova u sobi ali to se baš i ne vidi u polumraku, primijetila je i prebacila pažnju nazad na akciju rasipanja papira.

Ana, pozivajući se na poze u kojima Ivane sada miruju, rasplesuje po prostoru sekvencu koje se prisjeća, prekrivajući projekciju svojim tijelom. Sjenom ulazi u njihov prostor, tijelom njima biva prostor.

Što kada se zamijenimo?
Ako ti radiš jedno, mogu li ja onda
nešto drugo?
Evo,
ti pleši,
smiješi se dok gledaš
u njih,
a ja ću sjediti,
razmještati,
Premještati,
Namještati,
Uređivati,
Sređivati,
malo ću te imitirati.

Onda ćeš ti mene imitirati.

Pa ću ja pokušati osjetiti dok se krećem kako je to kada ti imitiraš mene kako imitiram tebe.
Pa ćemo skupa
malo mirovati.

Ja ću te pratiti

Pogledom
a ti ćeš
se radovati.

Ja ću se isto radovati.
A onda opet.

Pronađi mjesto,
pronađi radnju,
primijeti,
inzistiraj,
otpusti.

Ponovi.

