

Nominis 0.00#

Knežević, Josip

Master's thesis / Diplomski rad

2023

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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:130377>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-08**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu

Diplomski rad

Nominis 0.00#

- **Odsjek:** Animirani film i novi mediji
- **Smjer:** Novi mediji
- **Mentor:** Ivan Slipčević
- **Student:** Josip Knežević
- **Datum:** 7. Veljače 2023. Godine

Nominis 0.00#
2023

Sadržaj:

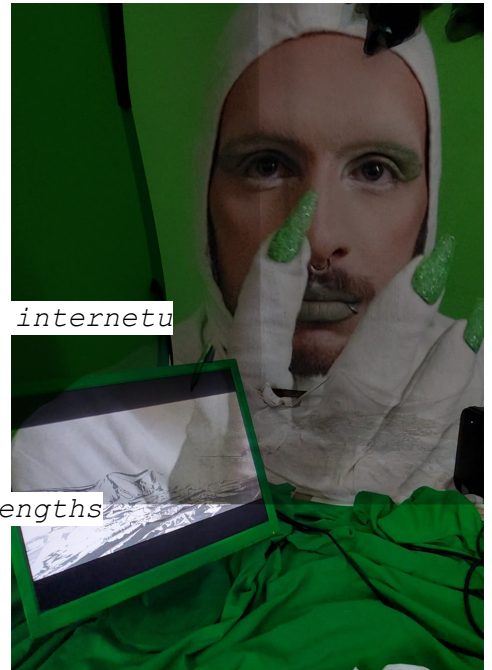
- Artist statement	Str. -
	3
- Nominis 0.00# - Kratki opis	Str. -
	4
- Nominis ZAPIS, struja svijesti	Str. -
	5
- Glitch	Str. -
	6
- Iz materijala	Str. -
	8
- INVENTAR	str. -
	9
- OPIS	str. -
	10
- POSTAJANJE RADA	str. -
	12
- POSTAJANJE PROFILOM	str. -
	14
- Nominis KOSTIM	str. -
	18
- Nominis o "DRAGU"	str. -
	20
- Nominis TORBA, disk, gličččh	str. -
	21
- Literatura	str. -
	22

Nominis 0.00#

Nomi ACCOUNT# -----

*Lik-ica/avatar/drag queen/Identitet/profil na internetu
/šljokice/staklo/ekran/piksel/artefakti
Nokti/šminka/Štikle
mač/ogledalo/čekić
Kostim/tijelo/tkanina
efekt/edit/postavke/Izmjenjivost/stanja/wavelengths
Mreža/jedinice/objava/new game/level*

artist statementttt



bavim se postajanjem, nestajanjem, identitetom i stvaranjem drugih kroz stvaranje likova, alter ega i alter svjetova u instalaciji i performansu gdje priča često dolazi iz materijala i procesa kroz šivanje, objekte, videoe i animacije. Bavim se i temama glitcha i neuspjeha, kvara kao queer praksi i teorija kojima pristupam materijalu. Inspiraciju često pronalazim u pop kulturi, na internetu i u igricama, sci-fi i fantasy filmovima i serijama kao i dragu.

Nominis je moj alter ego u kojem testiram te postavke postajanja likom ili materijalom.

Svoj rad povezujem s radom drugih kroz zanimaciju za storytelling kao recimo Tai Shani, ali moja inspiracija barem trenutno dolazi više iz materijala u procesu, eksperimentiram i učim raditi lika i drag kroz radeći lika koji radi drag. Victoria Sin isto me zanima kao netko tko priča priče o drugačijim ili istim svjetovima te se bavi preispitivanjem roda i rodne binarnosti kroz drag performans. Projekt razvijam izmjenično radeći u materijalu i pišući, istražujući teme, ponekad mijenjajući smjer onoga čime se bavim ako vidim da me kroz proces vodi negdje drugdje. S projektom bi htio postići stvaranje nekih drugih priča te dijeljenja ih s drugima kroz dijeljenja procesa možda se ne fokusirajući direktno na produkt.

Medije koje koristim variraju između digitalnih i fizičkih poput videa i 3D-a nasuprot šivanju i izradi kostima, šminkanju i dragu te korištenju nađenih objekata i materijala. Instalacija u procesu mi je zanimljiva i bitna jer mogu raditi s različitim materijalima i u isto vrijeme između njih stvarati razne poveznice i razilaženja koja me kasnije vode u radu.

NOMINIS 0.00#

Nominis - fikcijska lik-ica koja se kreće i nastaje između izmišljenog online svijeta i materijala (objekata) u prostoru koji se međusobno dotiču, izmjenjuju i prelijevaju. Nominis kao alter ego stvara svoj (izmišljeni) online profil i/ili profil u igrici, Nominis nastaje u samom tom procesu. Nominis je zamišljen-a-i kao serija likova koji su nedovršeni i nastaju u procesu eksperimentacije s materijalom.

Rad Nominis 0.00# je instalacija u prostoru s video performansima prikazanim na 5 monitora koji se nalaze postavljeni unutar materijala i scene u kojima su snimljeni. U instalaciji su izloženi objekti korišteni u performansu i radni materijali, kostimi, kao i ostatci procesa šivanja, uređivanja noktiju, bojanja predmeta i razbijanja stakla, te kamera, stativ, zoom, mašina za šivanje i green screen. Green screen tehnologija korištena je za editiranje videa zamjenom zelene boje platna i predmeta animacijama i drugim videima snimljenim u prostoru.

Rad nastaje kao proces stvaranja lika ili alter ega Nominis koja u ovom fiktivnom prostoru stvara svoju online/game inačicu, svoje postojanje izmjenjuje između materijalnih objekata i tijela u prostoru, te izmaštanih digitalnih prostora. Glitch kao kvar, prekid ili nečitljivost informira proces stvaranja lika i rada s materijalom. **Glitch u ovom prostoru, taj romantično-retro-hakerski multiplicira se kroz video, zvuk, nedovršenost procesa, neuspjeh i rodnu nečitljivost kroz drag praksu.** Čitanje glitcha i korištenje ga kao alata za agenciju dolazi iz knjige Glitch Feminism.¹ Zelena i bijela boja izmjenjuju se u radu te stvaraju svijet i igricu u kojoj se Nominis kreće, glitcha u kretanju, razbija staklo, te iz njega dijeli, streama i proizvodi digitalni sadržaj. Na monitorima se prikazuju ti sadržaji, video performansi gdje vidimo Nominis, obučenu u bijeli kostim preko cijelog tijela, našminkanu u zeleni make-up, sa zelenim noktima i štiklama, taj kostim je isto nastao kao dio procesa u više inačica prikazanih i izloženih u prostoru. Nominis "streama", (igra da) igra igricu, kreće se u njoj, učitava se i sprema, prijavljuje i odjavljuje, objavljuje ...

¹ Glitch Feminism: A Manifesto, Legacy Russell

Nominis ZAPIS, struja svijesti

...Ušla sam u prostor nakon tri sata šminkanja i spajanja kablova te navlačim rukavice s čijim noktima, svojim sad nezgodno tipkam po programu. Efekte namjestih i stišćem redom, camera input on render window on, record, record, record, zapisi počinju kroz uređaje Zoom, Logitech i Canon. Kada zakoračim klik klak štikla odzvanja u prostoru, poput sailor moon ili kakve ratnice koja se transformira nam pred očima u prostoru leteći štikla nestaje na monitoru i ja lebdim krećući se sad na kakvom 3D modelu, prazan prostor levela u zeleno obojan, svjetlo bez izvora i okrećem se dok se loadam kako bi si bila jasna sa svih strana u pogledu s monitora dok biram karakteristike profila i level, težinu. Krenem dalje hodajući animacija hoda me ne određuje u kretanju prostora ne predviđenog za tu biti. Zapnem i dok se pokret i dalje događa ne pomičem se iz mjesta dok mi naponi tijela i bol u štiklama ne uzmiču, postanem si smiješno i loadam opet, pauza, reload, konekcija je neuspjela. Sad u bijelom valjda prostoru jer ne vidim horizonta osim kiše pikseliziranih šljokica nevidljivih sa zelenim obrisima nalazim čekić te isprobavam nove animacije kretanja s njim, trčim opet sad jer vidim planine u kojima vadim šljokice iz 3D modela stakla i kristala tako što usitnjavam dijelove planine lomljenjem, čekić razbija te mu tekstura puca otkrivajući metalne dijelove ispod sloja bez teksture. Igricama uvijek šetah ne izvršavajući misije pa mislim da je opet takvo vrijeme te skidam i stavljam kostim na dio za kasnije, znam kad ga opet obučem biti ću na istome mjestu kao i onda. Opet prolazim, ponekad svjesna da u serverima ostavljam trag vidljiv kao game save/load ili objava sadržani u formatima i materijalima mp4, nokat ili šljokica, šljokice kao i drugi formati nepouzdati u stabilnosti i održavanju bez promjene procesima konstantnog učitavanja i pisanja. Kostim mi puca na pregibu između palca i kažiprsta, jedna linija koda ovaj konca... Tipkovnica koju nalazim u pregibu s instalacijom na komadu bijele tkanine služi mi kao karta s tipkama koja mi pomaže u kretanju, upisujem razne kombinacije znakova nadajući se da ću se sjetiti ili pronaći nekakav kod, šifru ili ključ, kada bih mogla neki cheat-kod upisati da mi pokaže gdje je moj mač? Zar sam opet u single-player modu ili igrica nije ni pokrenuta? Nalazim mač u valovitom podneblju ili nadneblju prisjećajući se nekakvih kretnji kada stisnem f ili q ili je bilo nešto i s kombinacijom r i space. Napraviti ću još šljokica od ovog stakla, čekaj pa već sam ga radila hodajući štiklama po njemu? nisam to sejala no možda nije ni bitno...



Fotografije iz jedne od probi i snimanja u Ateljeu (bez edita)

GLITCH

levels of glitch- software, hardware /glɪtʃ/

"U okviru glitch feminizma, glitch se slavi kao sredstvo odbijanja, strategija neučinkovitosti. Ovaj glitch ima za cilj ponovno učiniti apstraktnim ono što je bilo prisiljeno u neugodan i loše definiran materijal: tijelo. U glitch feminizmu gledamo na pojam glitch-kao-greška s njegovim nastankom u području strojnog i digitalnog i razmatramo kako se može ponovno primijeniti informirajući način na koji vidimo svijet AFK-a, oblikujući kako bismo mogli sudjelovati u njemu prema većoj agenciji za nas, i od nas samih"²

glitch -

kvar u digitalnoj slici, kroz kompresiju i editiranje pikseli i slika puca

glitch -

(bug, lag) kvar u igrici, u mapu igrice igrač zapinje na mjestu iz kojeg ne može izaći, prolazi kroz objekte ili sama igrica crash-a te se gasi, igrica ne performira ili ne funkcionira kao zamišljeno.

glitch -

greška u sustavu, potreban pregled sustava, moguća zamjena dijelova ili instaliranje novih

glitch -

artefakti problema nastalih u pokušaju

glitch -

mala greška koja uzrokuje promjenu u radu cijelog sustava, ponekad i prekid

glitch -

problem u napajanju, pregorijevanje transformatora, kabela

glitch -

prilika za skretanje, snalaženje

² Glitch Feminism: A Manifesto, Legacy Russell, str. 8, AFK- kratica: Away from keyboard

glitch-

nečitljivost

ne-vidljivost pre-vidljivost simultano

ne očekivani rezultat

ne uspjeh, po mjerenju, očekivanju

odljepljivanje nokta s rukavice pokušavajući zategnuti kopču
na štikli

fake running, imitiranje kretanja u mjestu kao u igrici,
iluzija istog za kameru, opet neuspješno

glagol, akcija, namjera, pridjev, opis, situacija

krivi podatak, nelogizam u sustavu, dead end



Frame iz videa Razbijanjestaklo_PRoba.mp4

Iz materijala:

tvrdooća metala i drveta umotana u tkaninu omekšava čekić koji razbija umotan sad prekida dijelove stakla koji glasno visokim tonovima pjevaju i prekidaju tišinu odzvanjajući u prostoru leti odlomivši se te se odbija od rubove tkanine, tkanina mekana upija udarce dok ne počne pucati isto šavovi pucaju tkanina se razdvaja na konce. Kostimom postaje iz hrpe nabranog materijala, obavija tijelo kreće se i stvara nabore i napore dok postaje sloj koji obavija, razdvaja se u dijelove radi lakše upotrebe, glava, ruka ulazi u nju i skupa djeluju...

staklo i šljokice odbijaju je i privlače, lomi se u njihovom odbijanju tako da oni sad svjetlucaju poput piksela, ako je piksel svijetli u dijelu prikaza, prikaz video snimke propustan pušta snimke drugih snimki ispod. zelena boja predmete i daje im magične moći nestajanja i postajanja drugim mjenjanjem mogućnosti, šminka prekriva i boja, sakriva miješa se sa znojem i ljepilom u prekrivaču kreme i pigmentata u slojevima. mač zamahujući prelazi level, 3D model neumorno se vrti dok šljokice padaju kišno po prostoru. Zašivena čeka u prostoru noktima na ogledalu, spremljena ili učitana blokira na mjestu, resetira se i razbije, sastavljen od dijelova fragmenata kao tipke na tipkovnici bez upisanih slova i znakova dok šljokice prolaze kroz tipke i upadaju u kućište. Štikla kojom gazi gazi je i usitnjava u sve manje dijelove iz plohe u kojoj je jednom sudjelovala sad je u nakupini malenih oštarih šljokica, ne više prozirnih u sitnoći prolazi kroz tkaninu dok ju kamera ne uhvati, kablovima prolazi gazeći u štiklama po basu zvučnika koji odzvanja, U mp4 formatu naslagana je u nanosima zelenih animiranih izmještenih podataka gdje se vidi na ekranu, odraz nokta koji grebe brišući mjesto za mjesto.



Fotografija iz radnog postava

INVENTAR objekti u prostoru i ostaci procesa, na podu i naslonjeni na zid:

rad se sastoji od green screen podloge za snimanje naslonjene na zid, green screen tkanine koja je rasprostrta po podu, bijela tkanina koja je rasprostrta i zgužvana po podu, produžni kablovi koji spajaju 4 monitora 3 crna i jedan zeleni koji su postavljeni po podu, polegnuti i uspravni, jedan se crni monitor nalazi na stativu, na još jednom stativu stoji kamera usmjerena prema green screenu i zvučnici. Na green screen tkanini na podu nalaze se dijelovi kostima sašivenog od bijele tkanine u komadima, rukavice, čarape, više jednodijelnih kombinezona, kapuljače. Još takvih dijelova kostima nalazi se po bijeloj tkanini od koje su i napravljeni. Po tim tkaninama i podu nalaze se i čekić koji ima sašiven kostim od bijele tkanine, razbijeno staklo u malim komadima i razbijena ogledala u većim komadima. Tu su i neuspjeli pokušaji šivanja rukavica i drugih dijelova kostima, šivaći krojevi napravljeni od papira u veličini kroja za rezanje tih čarapa, rukavica, te kombinezona. Plastični nokti zalijepljeni na papir radi bojanja sprejem i lakom za nokte u zeleno i zelene šljokice. Podloge papiri koji su korišteni za bojanje tih noktiju i drugih, na nekim od rukavica su zalijepljeni ti šljokičasto zeleni nokti. Neonski zelene kabelaške vezice povezuju kablove. Štikle, isto obojane u zelenu boju green screena te zeleni mač-igračka i zeleni filteri za reflektore, ručno ogledalo za šminkanje s drškom i okvirom isto zelenim, zeleni

papiri i zelena daska. Zelene šljokice u malenoj epruveti.
Tipkovnica i miš, selfie stick.

Na monitorima i u performansu:

na svakom se monitoru prikazuje jedan ili više video snimaka i animacija u loop-u. Video snimke prikazuju video performanse i probe snimljene kamerom ispred green screena ili u prostoru. Performanse izvodi Nominis u bijelom kostimu preko cijelog tijela osim lica koje je našminkano. Nominis u snimkama radi akcije kretanja u prostoru ispred i oko green screena dok su uključeni live color-key efekti koji mijenjaju pozadine videa. Jedna snimka prikazuje kako Nominis čekićem obučenim u bijelu tkaninu razbija staklo na bijeloj tkanini koja je editana isto u color-keyu da dijelovi videa nestaju i glitchaju. Druga snimka prikazuje Nominis kako se kreće po prostoru ili trči u mjestu (fake running) glitch kretanja u mapi igrice, color-key pozadina je video razbijenog stakla. Druge akcije su vrtnja oko svoje osi u select character/features modu kretanja i selfie stick snimke Vlogging, obuvanja štikli i prikazi noktiju. Te snimke su (over)editane zamjenom zelenih objekata (screena, štikli, noktiju, ogledala) te su overlay-ane video animacijama snimki samog green screena e.g. zelena pozadina green screen iz prostora zamijenjena je zelenim videom green screena. Videi green screena koji su korišteni nastali su animiranjem i glitchanjem snimke zelenog green screena iz prostora kroz editiranje efektima i prijelazima poput distort, displace, spin, wave i drugima. Za live editiranje tijekom snimanja korišten je program koji radi live color-key overlay s tim videima. Jedan od overlay-a je i prikaz glitchanih šljokica i flasheva svjetla koji su isto zeleni ili u color-key-u. Na monitorima se vrti i render 3D animacije Nominis-a kao 3D avatara koji se vrti oko svoje osi u zelenom prostoru te je i taj render editan kroz drugi program te su mu dodani efekti. Prijelazi videa iz jednog u drugi su isto negdje animirani s efektima. Edit on edit on edit on edit on edit on edit - Video u trenucima postaje više edit nego snimka

_____#

OPIS

instalacija izgledom podsjeća na improvizirani snimateljski studio s kamerom i green screenom, te radni prostor s materijalima za šivanje, izradu kostima, noktiju i šminkanje. To sve sugerira i podrazumijeva opremu današnje virtualne blogerice ili stream-erice na društvenim mrežama i u igricama. Svi ti predmeti i drugi poput čekića, stakla, mač-a i zooma u neurednoj konstelaciji po prostoru sugeriraju prošle/buduće akcije i snimanja koja se odvijaju u prostoru.

Na monitorima vidimo snimke iz tog prostora koje postaju snimke iz novog prostora, editanog, virtualnog prostora zamjenom zelene boje i layeranjem snimaka. Efekti koji su korišteni i sami monitori imaju estetiku retro internetskog prostora, zbog formata ekrana, zbog efekata koji sliku vrte, komprimiraju, fragmentiraju i displace-aju te na takve načine rade i prijelaze između video snimki i animacija. Sama 3D animacija avatara koji se vrti oko svoje osi, 3D model tijela s bijelom teksturom poput kostima, kojem sam dodao 3D sken svoga lica da dobijem 3D Nominis, renderan je pojednostavljenim alatom gdje je slika koju dobivamo bliže starim low-graphics igricama nego današnjim hiper-realnim 3D Avatarima koji se koriste u igricama. Napravio sam i 3D modele samih monitora koje koristim u prostoru, te tako i njih prenio u virtualni svijet igrice gdje se oni multipliciraju i kamera prolazi kroz njih. Oni su sami po sebi produkt nekog drugog vremena u kojem je internet bio više optimističan, sačinjen od pojedinaca koji su ga radili za sebe i druge, hakerski i društveni prostor. Danas je to vrlo komodificiran prostor, pretvoren u mjesto za prodaju informacija i monopol partivrtki koje upravljaju većinom sadržaja. Glitch u ovom prostoru, taj romantično-retro-hakerski i dalje može funkcionirati kao alat za odupiranje, kvarenje, i otpor nad strukturama koje naše informacije prikupljaju i prodaju. Dok u isto vrijeme ostajemo u tom prostoru dominantnih društvenih mreža i korporativnog interneta, glitchanjem istog stvaramo kvar u toj razmjeni informacija, kroz naše glitchane accountove na internetu, kroz ispunjavanja profila koji naše informacije preuzimaju na drugačije načine stvaramo glitch.

Također, ta glitch-internet estetika sadržana i u načinu obrade videa kroz over-editing i kompresiju dok slika ne počne pucati, glitchati na razne načine nastala je kroz dijeljenje raznih vizualnih sadržaja na internetu smanjujući samu kvalitetu slike, na način koji Hito Steyerl opisuje u eseju: "U obranu loše slike":

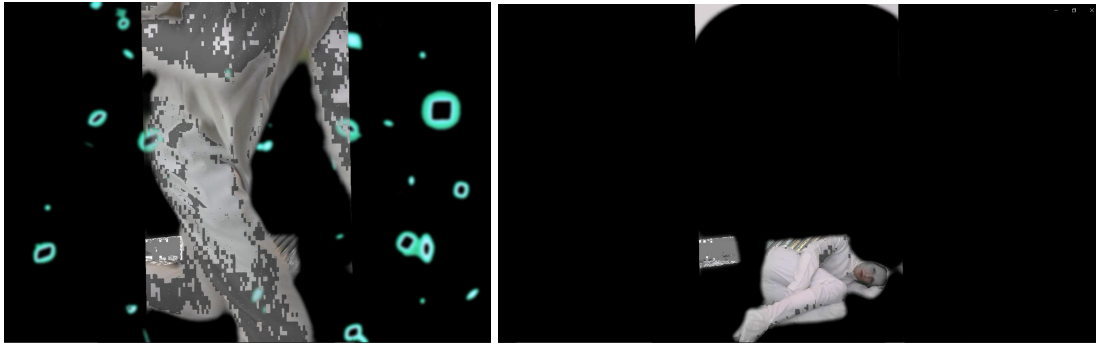
'Loša slika je dronjak ili poderotina, AVI ili JPEG, lumpenproleterka u klasnom društvu privida, ocjenjivana i vrednovana prema rezoluciji. Loša slika se stavlja na internet, skida s interneta, dijeli, reformatira i retušira. Pretvara kvalitetu u pristupačnost, izložbenu vrijednost u kulturnu vrijednost, filmove u isječke, promišljanje u rastresenost. Slika je oslobođena iz sefova kinodvorana i arhiva te je gurnuta u digitalnu neizvjesnost na račun vlastite supstance. Loša slika teži apstrakciji, ona je vizualna ideja u samim svojim promjenama'³

Tu estetiku loše slike, internetskog sadržaja koji postaje i raspada se, te u tom trenutku ima potencijal postati nešto drugo,

³ HITO STEYERL, U obranu loše slike, str. 9, biblioteka 0 Općenito

ubrzati se, podijeliti i biti izbrisana od originalnog konteksta, te ideje sam koristio kao i u editiranju videa, tako i u stvaranju samog lika Nominis, koja postaje i dijeli se u virtualnom internetskom svijetu.

stvaranje/brisanje priče, upisivanje opisivanje, synopsis/sadržaj, failure



Frame-ovi iz live edit snimanja Snimm2.0.mov, Snimm3.0.mov

POSTAJANJE RADA

priča o samoj Nominis, ako lik mora imati priču, nakupina je materijala, procesa i prostora u kojima obitava. Ona je lik koji je tek u procesu nastajanja, dok su ti procesi nastajanja u igrici, nastajanja na internetu i nastajanja u materijalu elementi koju ju u tom procesu određuju kao lika. Autoreferencijalno na te prostore ona ih u isto vrijeme kviri, glitcha u njima preispitujući njihove granice i točke dodira. Postav instalacije postaje njen svijet, koji ona dalje kreira svojim akcijama kojima ulazi i prelazi u digitalno, virtualno, online i gaming fikcijske prostore. U zamišljanju takvih prostora kroz materijale, objekte i akcije iz samih probi dolaze elementi stakla i čekića koji ujedno postaju dio igrice kao i glitch u igrici. Elementi snalaženja u tom prostoru se referiraju na klipove učitavanja likova u igricu gdje vidimo grafiku lika koji se vrti oko svoje osi, te mu u tom prostoru između samog igranja igrice i odabira lika pregledavamo karakteristike, isprobavamo oružje/oruđe kostime i prilagođavamo lika svojim željama. Mač i čekić postaju njen alat za glitchanje igrice u kojoj se nalazi. Štikle koje nosi, ponekad nevidljive i glitchane također određuju njen način kretanja, trčanje u mjestu, hodanje kroz objekte i editane prostore mape koji glitchaju. Nokti u produžetku prstiju postaju taktilni alat preispitivanja materijala i prostora, iz tijela na van hvataju, zapinju, grebu po granicama prostora. Šljokice na noktima i šljokice u prostoru postaju i mijenjaju piksele, glitchajući ih na nepredvidiv način kroz refleksiju svjetla. Isto tako staklo odbija svjetlo u

komadićima, lomljenjem svijetla plohe koja je ekran. Dužim usitnjavanjem od stakla isto dobivamo materijal vizualno srodan šljokicama. Staklo - ekran - piksel - šljokica. Kostim je jednobojna tekstura koja prekriva tijelo savijajući plohu tkanine, srodnu plohi teksture 3D modela, obje teksture savijanjem u kretanju ostavljaju otisak Nominisina lika i tijela, u prostoru i materijalu.

Ovi i drugi materijali postaju dio same igrice, profila, programa i Nominis.



Frame iz Nomi_SMOBAA.mp4

Stvaranje tog prvog lika je počelo kao rad na tome kako uopće pristupiti izradi lika te sam tu došao do strategija za transformaciju i kreaciju Nomi ACCOUNT lika koje su: upisivanje-brisanje / editiranje(uređivanje) / glitchanje(kvar) te strategije primjenjujem na materijale te s njima kroz performans stvaram prvog lika Nomi ACCOUNT#

POSTAJANJE PROFILOM

Nominis - Fictional character, avatar persona, internet profile, glitch

Poput brisanja ili stvaranja novog profila, blank profila, koji u sebi nosi postavke i pretpostavke o tome što određuje neki profil ili neki lik. Shvaćam svoju nemogućnost da taj lik ostane **blank** i neodređen pokušavajući ga tako prikazati, tu početnu točku ili liniju koja ga odvaja od čitanja i svojih konotacija, prošlosti i vremensko prostornih odrednica. Stvaranje novog profila na internetu, na nekoj mreži koja predstavlja "osobu" može biti ta točka ili granica. Te odrednice "novog profila online" kao i "neutralne" profilne slike koja nam govori da ju treba zamijeniti slikom osobe ili pitanja poput imena, godina i opisa su ono što pokušavam izbjeći ispuniti ali ih i dalje koristiti kao dio lika, taj obris ili neispunjeni prostor.

U *Glitch feminism Manifesto*-u, Legacy Russell piše o tome kako nas stvari poput upitnika i ispunjavanja profila određuju: "On-line i offline, kućice koje označavamo, obrasci koje ispunjavamo, profili koje gradimo - ništa nije neutralno. Svaki dio sebe označavamo sa X."⁴

U nemogućnosti stvaranja blank profila (neka pitanja su skoro uvijek obavezna) *Glitch Feminism* predlaže glitch i error kao alat za postojanje u takvim prostorima koji određuju i upisuju značenja u tijelo/tijela. Tim odrednicama vrše kontrolu i selekciju te održavaju hegemoniju, rodnu binarnost i opresiju nad tijelima i samim značenjem tijela.

*"Mi koristimo "tijelo" da damo materijalni oblik ideji koja nema formu, sklopu koji je apstraktan. Koncept tijela u sebi sadrži društvene, političke i kulturne diskurse koji se mijenjaju ovisno o tome gdje se tijelo nalazi i kako se čita."*⁵

Nominis kao lik, kao tijelo, kao online profil kreće se između tih kućica i izbornika pokušavajući ih glitchati i testirati, zapinjući na njima pokušavajući ih preskočiti.

Za stvaranje fikcijskih tijela (lik lik-ica) inspiriram se i krećem iz digitalnog u materijal i materijalno i kroz više dimenzija 2D3D. Društvene mreže, internet, igrice koje u materijalno prelaze kroz šivanje, objekte i drag. To su sve mjesta koja su vrlo pogodna za igru identiteta i stvaranje novih.

⁴ Glitch Feminism: A Manifesto, Legacy Russell, str. 73, prijevod autora

⁵ Glitch Feminism: A Manifesto, Legacy Russell, str. 8, prijevod autora

Russell piše o tome kako nam internetski prostor daje priliku za igru i istraživanje različitih sebstava u različitim godinama, imenima, rodovima, korporealnosti, te kako to istraživanje može potaknuti i osnažiti djelovanje u svijetu AFK "away from keyboard". AFK i IRL po njoj se razlikuju jer za nju su prostori "online" i IRL povezani i isprepleteni, utječući jedan na drugi prelazimo i prolazimo kroz njih u tome što ona naziva online-to-AFK loop.

U *Hello Avatar*⁶, Beth Coleman govori o poroznosti digitalnog u fizičko(AFK). Ta poroznost i ta petlja između tih prostora je dio onog što istražujem u svom radu. Postojanje AFK i Online ja doživljavam vrlo tjelesnim i materijalnim i htio sam lik/tijelo/identitet koje stvaram da postoji i loop-a se unutar tih dimenzija i relacija.

Online-offline digitalno-fizičko virtualno-stvarno, također 2D-3D Fikcija-fikcija Stvarno-stvarno.

Tijelo u dimenziji digitalne slike, Avatara, 3D modela u kojem se naša korpo realnost ili shvaćanje nas mijenja kroz fotošopiranje, editiranje i/ili samu namještenost kadra fotografije, do starosti fotografije koja nas predstavlja iako naš današnji izgled može biti drugačiji. U igrici biramo ponuđene modele tijela i rase, roda, starosti, koji ne moraju imati veze s našim AFK. U stvaranju profila s druge strane iako možemo za profilnu sliku staviti sliku neba ili mora, možemo odabrati ne imati sliku ondje gdje je predviđena slika našeg tijela. Većinom se u profilu već nalazi prozor u kojem se nalazi "prazna profilna slika" ili vizualni prikaz koji sadrži piktogram ili pojednostavljeni prikaz onoga što bi bila ljudska "bista".

kompletni vizualni izostanak s vlastitog profila (prazna profilna slika), biti nevidljiv, profil "nedovršen" opet postaje vidljiv time da taj prostor iako prazan na profilu, ostaje vidljiv.

Materijalne fikcije na (ne)/ispunjeni profil

U stvaranju samog lika/persone/avatara Nominis krenuo sam od tih postavki (ne)ispunjenog profila i fragmentima izmišljenog lika iz igrice.

asocijacije - fiktivne semiotike

Ekran 2D > tkanina 2D/3D > kostim od tkanine 3D > 3D model kostima 3D > Render animiranog 3D kostima, video snimka performansa u kostimu -2D > prikaz na ekranu 2D

⁶ Hello Avatar, Beth Coleman

postavke medija kao mjesta među postojanja između dimenzija, u eksperimentiranju i improvizaciji između medija i dimenzija bavim se pojmovima digitalnog, virtualnog, fiktivnog

Materijalizacija lika vs digitalizacija/virtualizacija

Početni materijal koji sam koristio bila je tkanina od koje sam krenuo raditi kostim koji prekriva cijelo moje tijelo osim lica koje sam odlučio prekriti šminkom te tako izmjeniti ili izostaviti svoju fizičku pojavnost/prepoznatljivost i pretvoriti je u fikcijskog lika-icu.

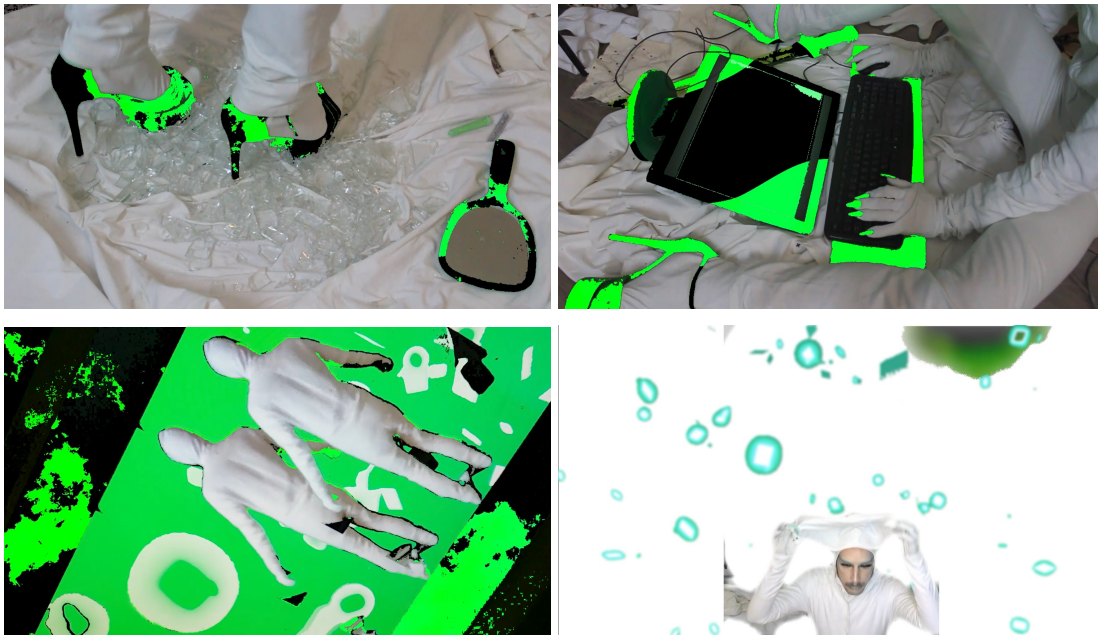
Kostim tretiram kao jednostavni 3D model bez teksture "praznu profilnu sliku" i u isto vrijeme kvar, glitch.

S obzirom da Nominis stvaram u svom studiju od određenih materijala i s opremom koju imam, smatram sve te dijelove procesa i materijala/opreme kao dio lika-ice.

Snimanjem i editanjem, 3D animacijom i green screenom dalje radim na digitalnom dijelu, inačici lika-ice, eksperimentiram s postavkama kretanja u prostoru između fizičkog i digitalnog, editanog, zamišljeni game prostor ili internet prostor daje kretnje poput vrtnje - Loadinga i glitcheva poput kretanja u mjestu. To izlazi iz improvizacije u video performansima u kojima radim performans u alter egu Nominis.

Te performanse gledam kao (Load game/Save game - Make a post/publish) u kojem kroz improvizaciju bivanja u tom liku-ici stvaram tog lika kroz improvizaciju s materijalima. Za vrijeme snimanja i performansa koristim digitalne efekte i live editiranje kroz te efekte za dodavanje i mijenjanje pozadina te izmjenu prostora koji tim editanjem i snimanjem postaje digitalan, a inačice Nominisa postaju virtualni. -

Select level select game select character features, select tools/weapons... Sign in Make your profile, select profile picture... make a post, go live, edit, publish, play, run, complete level, win round, game over...



performansi/probe/animacije/3D- na ekranu mp4 fileovi 16:9 i wav
zvuk u dva kanala

Razbijanjestaklo_Proba.mp4
BLOBCOMPLEX.mp4
BLOBSSIMPLE.mp4
green screen.mp4
GREENWAWES.mp4
lightglitchBIELA.mp4
lightglitchZELENA.mp4
monitor loop0001-1440.mp4
Nomi_GAYMMING.mp4
Nomi_GLASSHEELS.mp4
Nomi_SMOBAA.mp4
nomi3Dproba1.mp4
NomiGAMELOAD.mp4
NomiGAMESAVE.mp4
NomiSPINNNN2.mp4
NomiVLOGGING.mp4
proba.0.mp4
prvidan_cijela.mp4
SchljokeBIELA.mp4
SchljokeZELENA.mp4
zvukkkkk.wav
Snimm6.0.mov
Snimm4.0.mov

Nominis KOSTIM

naglavak, rukavica lijeva, rukavica desna, kombinezon, čarapa lijeva, čarapa desna

Vizualno

Level 1

pokrivenost tijela potpuna, osim lica, zaštitni sloj, radno odijelo, pokrivenost / skrivenost / zaštita. vizualna skrivenost, ne-golo, anonimnost,

Level2

lice šminka, nokti, štikle

Level 3

Oruđe/Oružje, ogledalo, čekić, mač, lak za nokte

Anonimnost na internetu (od drugih korisnika), tojest mogućnost prikazivanja onoliko koliko želimo da drugi vide i znaju o nama(plural) našim Avatarima i profilima.

Slika, korisničko ime,

Color key, mask, filter, effect

Procesi izrade kostima:

Počeo sam s izradom kostima uzimajući ne rastezljivu bijelu tkaninu i precrtavši kroj svojih hlača i majice na nju u kroj kombinezona koji sam šivao većinski šivaćom mašinom, rukavice sam krojio precrtavajući direktno vlastite ruke na tkaninu. Čarape ili noge te kapuljaču ili glavu sam krojio direktno omotavajući tkaninu oko svog tijela te crtajući na njoj gdje bi bili rezovi i šavovi. Prvi kostim koji sam napravio bio je vrlo širok i neuredno sašiven te sam iz njegovog kroja krenuo raditi novi, precrtavajući njega na papir, pa papir na novu tkaninu. Taj proces sam ponovio još jednom, no u svakom sam novom kostimu mjerio i sužavao, dodavao i rezao da bude više uz tijelo i ocrtava moje tijelo u potpunosti. Rukavice i čarape radio sam u više varijanti: dugačke preko laktova ili do koljena te kratke do zapešća ili gležnjeva. Kako bi kostim bio uz tijelo koristio sam čičak i kasnije patente na truhu leđima i prednjoj strani nogu. Za rukavice sam kasnije počeo raditi nokte koje sam lakirao i bojao zelenim lakovima i sprejem i ljepio šljokice na njih. Kupio sam second-hand štikle koje su otvorene poput sandala te sam ih sprejem bojao u zeleno. Uzeo sam čekić kojim sam isto sašio bijeli kostim koji se zatvara s čičkom. Prekrivanja tijela i umatanja u lika

diy/nađeni materijali

Dio mog procesa je i skupljanje materijala, otpada i odbačenih stvari na koje naiđem i odnesem ih do ateljea. U ovom radu ima dosta takvih materijala: 5 starih 4:3 monitora našao sam skupa s starim kompjuterom, printerom i ostalom računalnom periferijom kraj kontejnera te kad sam ih odnio u atelje sam skužio da sve od tih stvari rade. Koristio sam ih za prikazivanje video materijala i uključio ih u rad kroz testiranje odnosa Nominis u materijalu / na ekranu. Na isti način prikupio sam i staklo te razbijena ogledala koja koristim u radu. Ogledala sam našao već razbijena, dok su stakla bila u komadu te sam ih kasnije razbijao. Dok ove nalaske materijala smatram slučajnima, oni nisu bili nešto izvan mog uobičajenog procesa rada koji je informiran u isto vrijeme iz materijala u ideje, kao i iz ideja u materijal. Staklo sam na primjer svjesno tražio hodajući kvartom, a usput nailazio na svakakve druge materijale koji su mi u ovom ili drugom radu bili bitni za proces. Razbijanjem stakla dobivao sam glitch, u zvuku i u slici koju sam snimao, dobivao sam i male komadiće stakla koji su mi u radu služili kao pikseli i šljokice. Šljokice su opet zatim glitchale sliku prilikom korištenja efekata za color-key i tako mijenjale piksele. Sa takvim slijedom u materijalu kroz proces sam dobio i slijed pojave Nominis u fragmentima koji se izmjenjuju iz materijala u sliku u digitalno i zatim opet u materijal kroz monitore koji vide-e prikazuju poput objava na društvenim mrežama ili stream-anja gameplay-a. Te monitore sam zatim opet snimao i editao te snimke prikazivao na njima. Koristeći takav proces loop-anja u materijalu, bavio sam se loop-anjem online-away from keyboard i materijalno-digitalno-virtualno.

Nominis o "DRAGU"

Ona je drag queen ukoliko performa, nosi, izgleda, koristi materijale kao dio identiteta koji prikazuje, fiktivni identiteti i fiktivi genderi nečitljivi u glitchu performansa glitchaju sa štikom koja nestaje, šminkom koja pokriva, čekić u tkanini zamotan pita se koliko je tvrd taj prikaz koji sad omekšan postaje vidljiv koliko želimo i koliko smo spremni ga čitati. Njeno tijelo prekriveno, nije haljina već šljokica i efekt u kojem se odrazi iskrivljuju.

Drag queen kao riječ ne nalazim odakle dolazi u literaturi, od teatra u kojima muškarci igraju uloge žene, jer žene to nisu smjele, ili od pogrdnog naziva za homoseksualce koji se oblače u prenaplašenu verziju žene te im se haljine vuku po podu. Ta jednadžba muškarca u ženu po Butler⁷ nije ni subverzivna u tome da sadržava i opet kao realnost prikazuje jedan ili drugi rod, uzimajući onaj "realni" kao pravi i ovaj prikazani kao "lažni" ako znamo da se radi o drag queen performansu. Ako ne znamo, taj performans postaje istinit u tome da pokazuje laž koju čitamo kao istinu, te na kraju dolazimo do zaključka da je i sama istina laž kao takva i time se denaturalizira. No u praksi većina draga koju gledam ne prikazuje "ženu" ni neku istinitost rodnog identiteta kao prikaz, već prenaplašavanjem samih postavki rodnog identiteta i igranjem s performanjem stereotipa daje sliku nečeg kompletno drugog. Ne muškarca/žene/drugog koja se prikazuje kao žena, nego performerice koja se prikazuje kao Drag Queen koja time prikazuje rodni glitch tijela u performansu koji se poigrava s postavkama čitljivosti i nečitljivosti rodnih ekspresija.

Nisam uspio u traženju smislenog prijevoda za izraz "Drag queen" u hrvatskom jeziku i mislim da takav izraz u hrvatskom ni ne postoji, dok prevoditeljski servisi nalažu riječ "transvestit", riječ koja iako ima značenje muškarca koji se oblači u ženu, često je povezana s heteroseksualnim muškarcima koji iz takve prakse dobivaju seksualne užitke. Od drugih servisa za prevođenje dobivam izraz "povuci kraljicu" ili "kraljica vučenja" jer sam izraz "drag navodno referira na haljinu koja se šekspirijanskim glumcima vukla po podu"⁸ kako je to rekao Marko. U ovim prijevodima povuci i vučenja kao glagoli imaju mi smisla opisujući Drag kao radnju, kao nešto što se događalo ili će se tek događati, kao performans. Čitajući "Nevolje s rodom" u prijevodu na hrvatski i usporedno gledajući englesku verziju primjećujem kako je u hrvatskom prijevodu *drag* i *drag queen* prevedeno kao *transvestit*, ne slažući se s takvim prijevodom na kraju odlučujem izraze *drag* i *drag queen* nastaviti koristiti bez prijevoda.

Nominis kao drag queen ipak, u zamjenicama većinom nazivam ona, osvještavajući razliku između toga da je ne prikazujem kao ženu

⁷ Judith Butler, "Nevolje s rodom" Hrv. str. 137/138, Eng str. 174/175

⁸ Marko Gutić Mižimakov, Iz teksta za katalog izožbe "Nominis 0.00#"

zbog toga, već kao glitch, kao pokušaj nečitljivog tijela koje se izmiče i kviri u prezentaciji rodne ekspresije.

prekrivanje lica šminkom, na neki način editiranje, brisanje obrva, iscrtavanje drugačije strukture lica i njegovih obilježja.

Drag - drag queen - character - Glitch -

materijal postaje drag postaje tijelo postaje objekt postaje materijal

performativnost materijala kao drag?

Nominis TORBA, disk, gliččh

Glitched character, failed character creation, missing story of a hero
carrier bag theory of fiction - hard drive/cloud theory of fiction

Ursula K. Le Guin u svom eseju "Carrier bag theory of fiction" predlaže bocu kao junaka priče. Bocu, vreću ili torbu kojom opisuje kako roman kao torba ili knjiga sadrži riječi, riječi nose stvari, nose značenja, držeći stvari u specifičnom, snažnom odnosu. Time se zalaže za pričanje priča, ne o junacima nego o ljudima, malim i velikim stvarima ne uzimajući konflikt kao glavni element koji vodi priču o junaku, koji je često muškarac s oružjem, nego o nesvakidašnje svakodnevnim stvarima poput skupljanja žita ili prepričavanja vica.⁹

Uzimajući tu teoriju torbe razmišljam o Nominis kao torbi, kao hard disku, kao tkanini koja umotava komadiće stakla, priče koju povezuje između stvari koje je uspjela spremi u mp4 format, nestabilnih, koje u dijelovima uspijeva prikazati u torbi koja je ova instalacija. Neuredni džep kostima koji povezuje Nominisina skupljanja fragmenata priče.

⁹ Ursula K. Le Guin, "Carrier bag theory of fiction"

Literatura, izvori:

Russell, Legacy, "Glitch Feminism: A Manifesto", Verso 2020, London

Steyerl, Hito, "U obranu loše slike", biblioteka 0 Općenito, 2020, Zagreb

Coleman, Beth, "Hello Avatar", The MIT Press, 2011, London

Butler, Judith, "Gender trouble", Routledge, 1999, New York, London
Prijevod "Nevolje s rodom", Ženska infoteka, 2000, Zagreb

Le Guin, K. Ursula, "Carrier bag theory of fiction" iz "Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places", Grove Press, 1989