

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu
Wydział Komunikacji Multimedialnej

WETMEWILD'S AUGMENTED ADVENTURE

Dokumentacja części praktycznej doktoratu mgr Justyny Górskiej,
2019.

Praktyczna część pracy doktorskiej dotyczy performatywnego wcielenia się w postać mitycznej, słowiańskiej boginki nazwanej WetMeWild. Praca performerska skupia się na swobodnej grze skojarzeń z mitem o rusałce.¹ Przywołany do życia na polu sztuki mit jest jego reinterpretacją i refleksji w kontekście współczesności.

Priorytetową treścią aktywności WetMeWild są zagadnienia dotyczące degradacji środowiska z szczególnym uwzględnieniem tematyki dotyczącej *aqua-ecology*, mając w ten sposób swoje symboliczne odniesienie do środowiska jej mitycznej egzystencji.

Poniżej przedstawione elementy pracy doktorskiej mają charakter eksperymentalny, pozwalają na zaznajomienie się z nową formą wyrazu, jakim jest performatywna kreacja postaci w przestrzeni realnej, wirtualnej jak i rozszerzonej rzeczywistości. Finalnym i docelowym tematem obrony doktoratu będzie performance, wieńczący poniższe poszukiwania, wykonany przed komisją.

¹ Zgodnie z mitem zielonowłose stworzenie o wyjątkowych, uwodzących właściwościach, żyjące w rzekach i leśnych strumieniach.

Instalacja site-specific “*Color of the Year 2020: Bleached Coral / P 115-1U*”
w technologii rozszerzonej rzeczywistości.



Jako WetMeWild w okresie pomiędzy 22 marca a 17 kwietnia 2019 roku, w Shefter Gallery w Krakowie, stworzyłam instalację site specific *Color of the Year 2020: Bleached Coral / P 115-1U*.

Ponieważ WetMeWild jest zaangażowana w światowe skażenie wody oraz udział w nim kapitalistycznego modelu gospodarczego, w tytule instalacji krytycznie odniosłam się do korporacji PANTONE. Firma ta monopolizująca kolory, ogłosiła 2019 - ty rokiem koloru żywej rafy koralowej - "Living Coral"². WetMeWild podszywając się pod struktury PANTONE ogłosiła rok 2020 kolorem wyblakłej rafy koralowej - "Bleached Cora", która w kolorach Pantone może przypominać szarość pod numerem P 115-1-U. Kolor ten stał się także kolorem, który w całości pokrył ściany galerii.

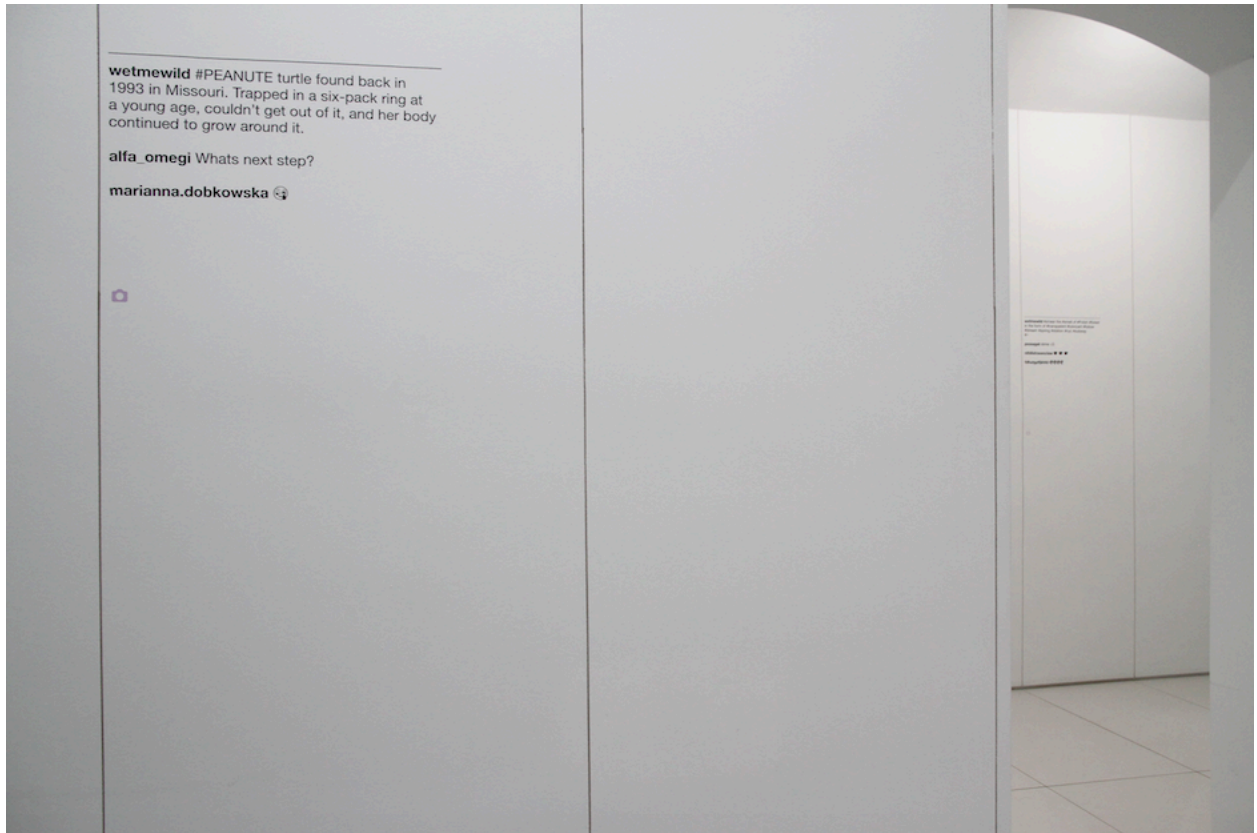
Szare i sterylne pomieszczenia zostało wzbogacone o pionowe linie przedłużające siatkę lini na posadzce. W ten sposób powstało pomieszczenie w swojej wizualności przypominające model 3D z charakterystycznym podziałem płaszczyzn, tzw. gridem.

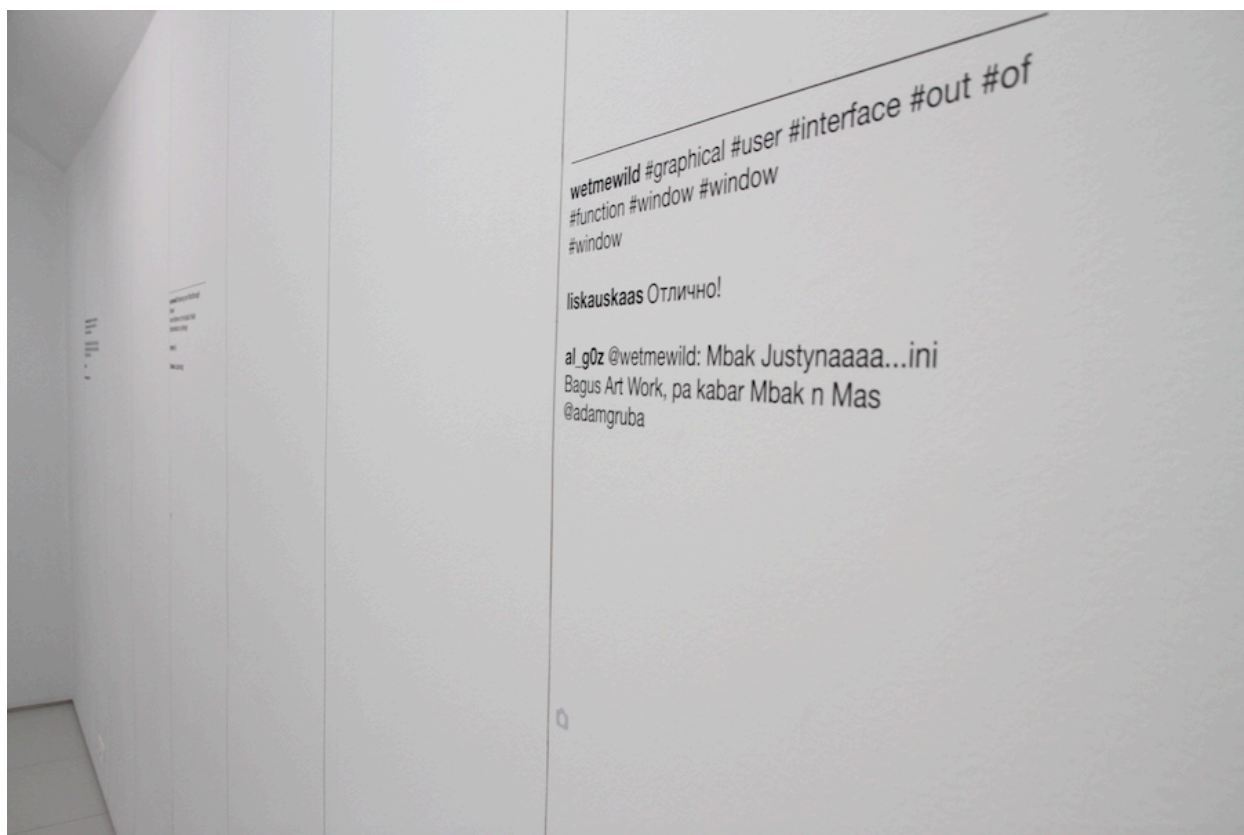


² <https://www.pantone.com/color-intelligence/color-of-the-year/color-of-the-year-2019>

Dodatkowo efekt przestrzeni wirtualnej uzyskałam autentycznymi opisami pod instagramowymi postami WetMeWild. Tym samym przenosząc treści z cyberprzestrzeni na realną płaszczyznę.



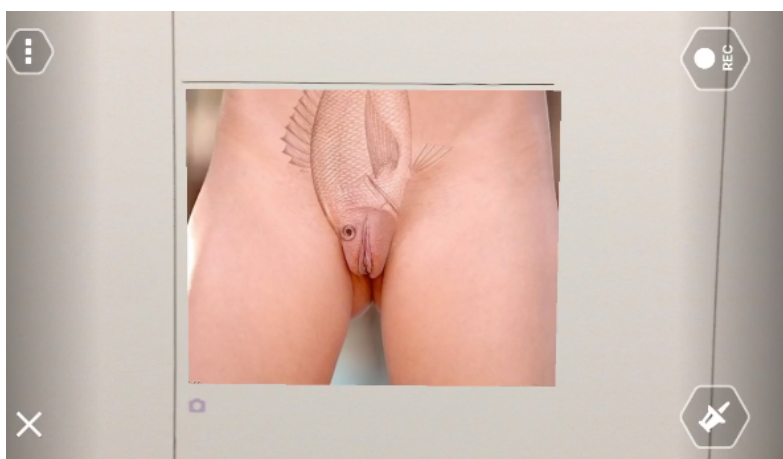
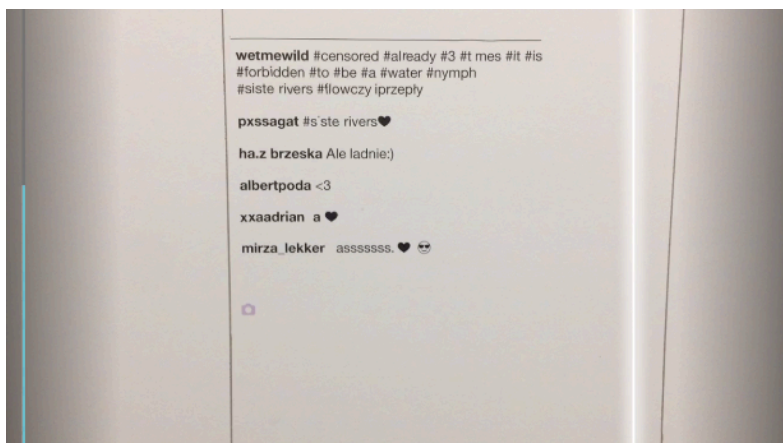
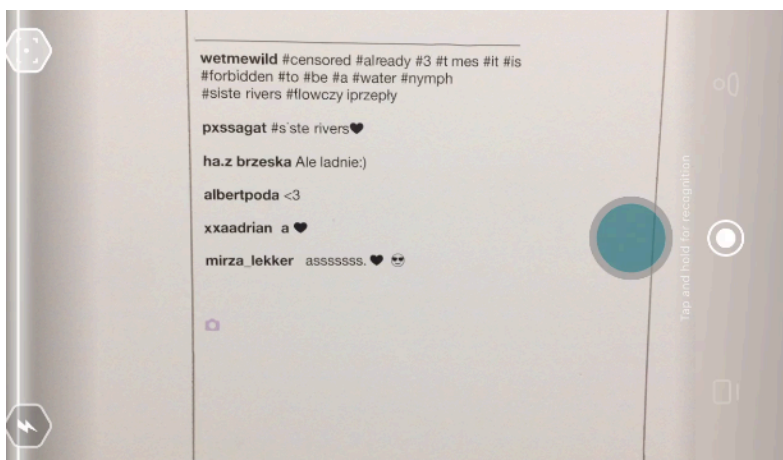


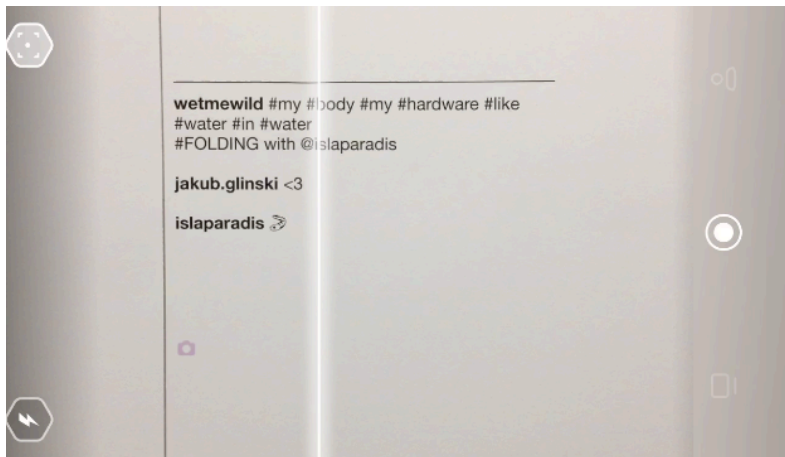
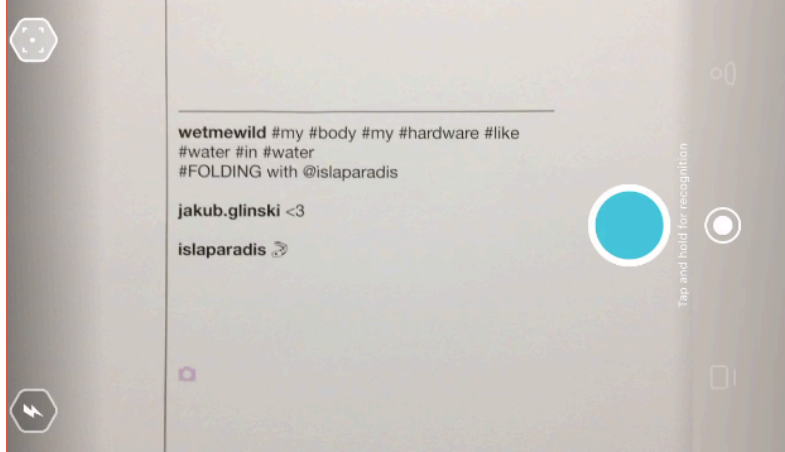


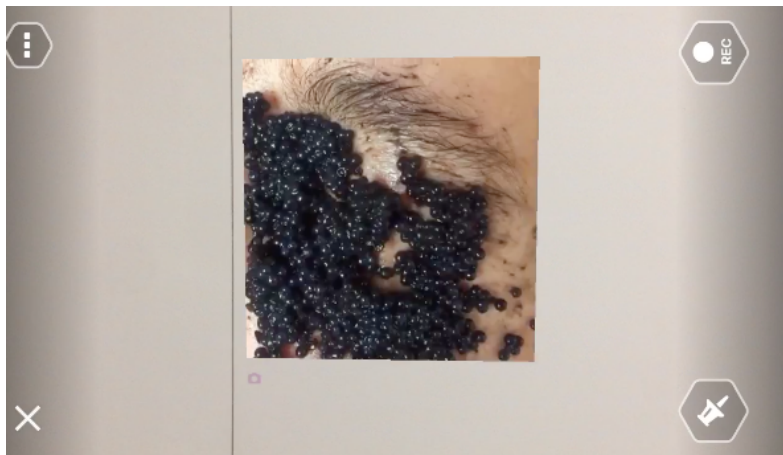
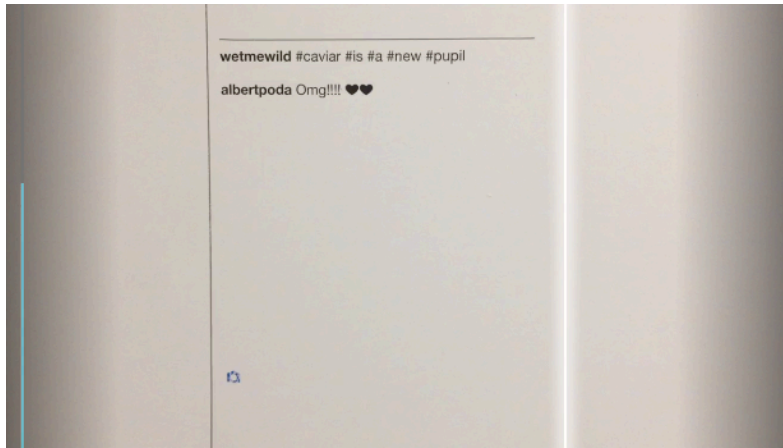
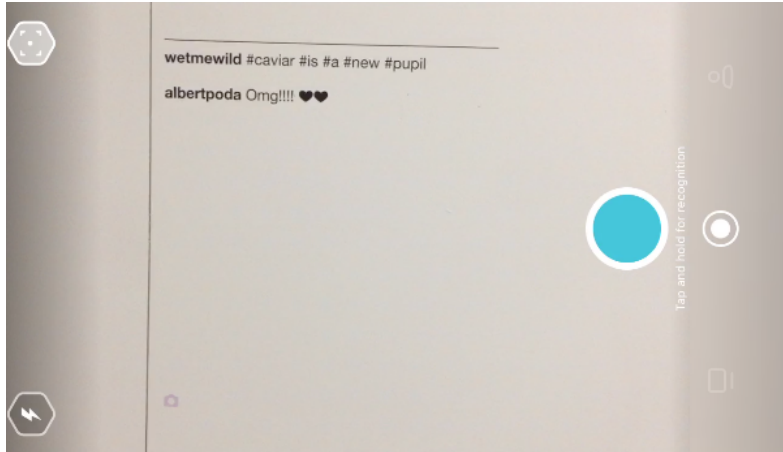
Zachwianie poczucia “realności” zostało wzmocnione poprzez wykorzystanie technologii rozszerzonej rzeczywistości. Każdy z opisów postów umieszczonych na ścianie przestrzeni był interaktywny. Poprzez darmową aplikację ROAR³ każdy z widzów z pozycji kamery własnego smartfona/tabletu mógł zeskanować tekst. Po zeskanowaniu pojawiał się na jego miejscu zdjęcie/video sprawiające wrażenie przyczepionego do realnej ściany. Te cyfrowe materiały, były faktycznymi obrazami z Instagrama WetMeWild. Obraz, który się pojawiał był zgodny z tekstem na ścianie będącym jego opisem. Dzięki koncepcyjnemu opracowaniu przestrzeni galerii, oraz poprzez wykorzystanie technologii rozszerzonej rzeczywistości, wirtualna galeria Instagrama stała się realna. Aby jednak instalacja site specific zaistniała, niezbędny był widz, który poprzez swojego smartfona/tableta inicjował rozszerzoną rzeczywistość.

³ <https://theroar.io/>

Przykładowe prace w technologii rozszerzonej rzeczywistości pokazane w 3 etapach interakcji (podgląd z pozycji aplikacji ROAR, skanowanie oraz pojawienie się przypisanego do tekstu materiału w rozszerzonej rzeczywistości).









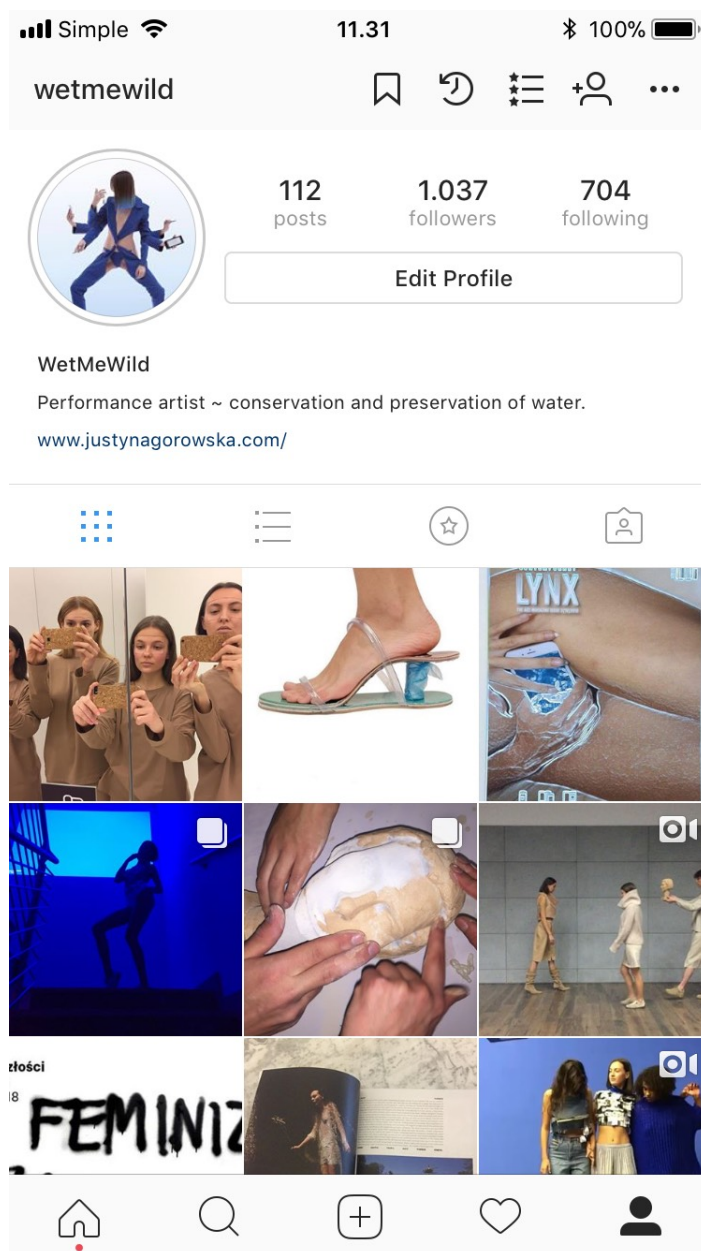


Instagram WetMeWild

Instagram prowadzony jako WetMeWild jest przede wszystkim sposobem budowania jej tożsamości online. Jest także wirtualną galerią, w której prezentuję swoją aktywność artystyczną, jak: selfi, performance dokamerowe, cyfrowe kolaże, animacje, obiekty.

Instagram jest także formą dziennika, w którym umieszczam wszystkie informacje dotyczące “pojawień” WetMeWild w świecie realnym, jak podczas performansów, happeningów, wystaw czy wykładów.

Poniżej znajdują się przykładowe post art, WetMeWild:





wetmewild • Obserwuj



wetmewild WetMeWild #FOUND #shoes... We all are born to be contaminated, We all are leaving in #anthropocene. Polluted by #PLASTIC

20 tyg.



Liczba polubień: 64

27 GRUDNIA 2018



wetmewild • Obserwuj



wetmewild #how #to #get #wet #and #preserve #water

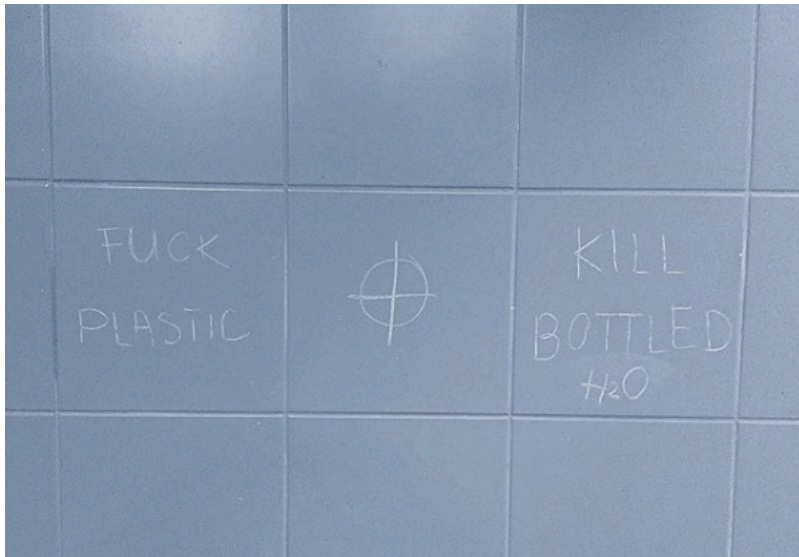
63 tyg.



Liczba polubień: 28

5 MARCA 2018





wetmewild • Obserwuj



wetmewild #fuck #plastic #kill
#bottled #H2O #let #the #water #drain
#activist #in #bathroom



69 tyg.



Liczba polubień: 33

23 STYCZANIA 2018

Kostium i artefakty WetMeWild

Performatywne wcielenie w rusalkę wiąże się z zaprojektowanym specjalnie na potrzeby projektu kostiumu i artefaktów jej towarzyszących, które pozwalają na budowanie postaci. Każdy z elementów jest zrealizowany zgodnie z ideą sustainable art, nie nad-produkując, a wykorzystując gotowe elementy z myślą o ekologii. Istotne podczas projektowania, były także przekazy i wyobrażenia związane ze słowiańską rusalką.





DIY selfie stick, 2018.



Performance #hylas z wykorzystaniem Microsoft Hololens w rozszerzonej rzeczywistości (12.04.2019).

Podczas performancu jako WetMeWild pojawiłam się przed publicznością z Microsoft Hololens na głowie. Poprzez IP routera widok z HoloLensów, czyli moja perspektywa widzenia, był streamingowany na komputer, który z kolei był podłączony do rzutnika. W ten sposób oprócz fizycznej obecności z WetMeWild można było zobaczyć moją pracę z interfejsem HoloLensów.

Podczas performancu wykorzystałam aplikację TypeInSpace⁴ zaprojektowaną w Unity na potrzeby Microsoft Hololens. Aplikacja pozwala na tworzenie instalacji tekstowej w rozszerzonej rzeczywistości, nakładanej na wcześniej rozpoznaną przez Hololensy przestrzeń realną. Sterowanie aplikacją jest możliwe poprzez komendy głosowe, oraz gesty w powietrzu wychwytywane przez Microsoft HoloLens. Kliknięcia w powietrzu działają na podobnej zasadzie jak kliknięcia myszki, tymczasem gest obu dłoni zbliżanych i oddalanych od siebie pozwala na pomniejszanie i powiększanie tekstu.

Tekst, który wykorzystałam podczas performancu to wiersz Maćka Topolskiego, do którego inspiracją była WetMeWild. Performance polegał na układaniu w przestrzeni galerii wersów tworząc hipertekstualną instalację w rozszerzonej rzeczywistości. Następnie każdy z widzów mógł doświadczyć powstałej pracy po założeniu Microsoft HoloLens.

⁴ <https://www.microsoft.com/en-us/p/type-in-space/9pg42l79dc31?activetab=pivot:overviewtab>

[#hylas](#)

i wanted to love you
but i didn't know how

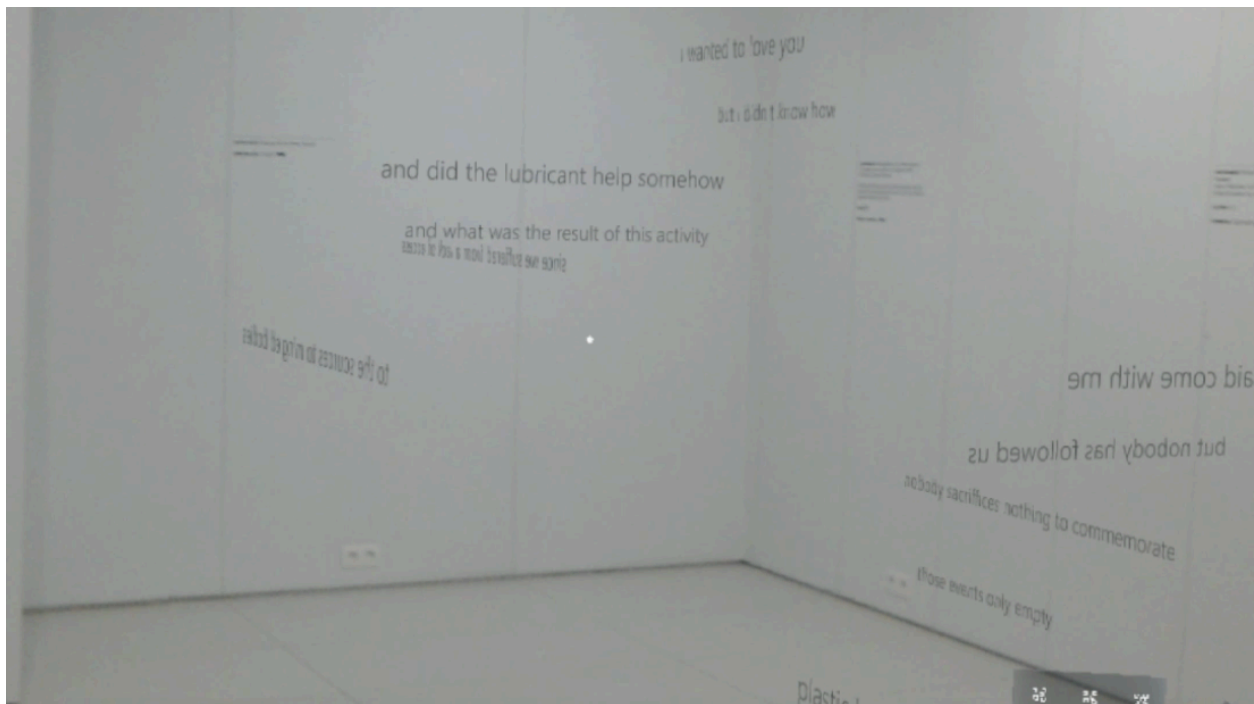
and did the lubricant help somehow
and what was the result of this activity

since we suffered from a lack of access
to the sources to mingled bodies

you said come with me
but nobody has followed us

nobody sacrifices nothing to commemorate
those events only empty

plastic bottles



Poniższa dokumentacja fotograficzna przedstawia dwa punkty widzenia, pierwsze zdjęcie to perspektywa widza, druga WetMeWild z kamery Microsoft Hololens.

