

Cover Page



Universiteit Leiden



The handle <http://hdl.handle.net/1887/44801> holds various files of this Leiden University dissertation

Author: Ernst, Sophie

Title: The magic of projection : augmentation and immersion in media art

Issue Date: 2016-12-08

Summaries

Image 93: Charles Amédée Philippe Van Loo, *The Camera Obscura*, oil on canvas, 1764
National Gallery of Art, Washington

The Magic of Projection

Augmentation and Immersion in Media Art

Since the 1960s, image projection and the cinematic have become more and more pervasive in contemporary art. My dissertation addresses the question in what manner are projections applied in contemporary art and what image traditions does this relate to.

What drives the study are my observations on the difference of immersion and augmentation in projection. I use immersion and augmentation as two distinct technical terms denoting projections that are respectively screen-based, presenting a secondary, or cinematic reality, and space based mapping an image onto space. It appears to me that this immersive mode of projection and its relation to cinema dominates projection art and large parts of the theoretical discourse around projection- and media-art. Immersion presupposes a willing suspension of disbelief, and it implies an opposition between material reality and imagination. In case of a projection mapped onto a three-dimensional object, the 'screen reality' and 'material reality' are merged into a 'mixed reality'; we perceive the projection as 'augmenting' the object.

Augmentations can be experienced as magical. Augmentations make our everyday world strange. Magical encounters can create distance by making strange. I see augmentation as a technique in art to 'make strange' and create a distance that can be either pleasant or unsettling. The technique of distancing is an essential method in art making. It lets us imagine things differently. Augmenting projections are meant to be persuasive, not because they are materially 'real', rather because they make visible what we could imagine as real.

De magie van de projectie

Het immersie en toevoegende (augmentatieve) in de media kunst

Sinds de jaren zestig van de twintigste eeuw nemen in de hedendaagse kunst videoprojecties en het bewegende beeld een belangrijke plaats in. Dit onderzoek beoogt de volgende vragen te beantwoorden: op welke manieren worden projecties als beeldend materiaal worden ingezet in de hedendaagse kunst, en uit welke beeldtradities komen deze voort?

Mijn insteek berust op een onderscheid tussen ‘onderdompelende’ (immersive) en toevoegende (augmentative) projecties. Onderdompelende projecties domineren op het moment de projectiekunst en grote delen van het theoretische discours. Zij produceren een filmische realiteit. Ze impliceren een tegenstelling tussen de ‘echte’, materiële werkelijkheid en een fictieve werkelijkheid. In een onderdompelende projectie zet de kijker haar scepsis opzij en geeft ze zich tijdelijk over aan de verbeelding. Toevoegende projecties daarentegen vinden expliciet in de ruimte plaats: een bewegend beeld wordt op een driedimensionaal object geprojecteerd. De realiteit van het object en de werkelijkheid van de projectie vloeien daardoor samen.

Toevoegende projecties kunnen als magisch worden ervaren, doordat zij onze dagelijkse wereld ‘vervreemden’ en afstand creëren tussen ons en de werkelijkheid zoals we die kennen. Augmentatieve projecties kunnen ons het dagelijkse, het overbekende, opeens vreemd doen lijken en opnieuw laten bekijken. Ik betoog dat de techniek van afstand nemen om een nieuwe of andere blik op de werkelijkheid mogelijk te maken een essentiële eigenschap is van beeldende kunst. Toevoegende projecties willen overtuigen, niet omdat ze de werkelijkheid tonen, maar omdat ze een mogelijkheid in de bestaande werkelijkheid laten zien.