Next Level:

Dominic Hawgood

12.7.19 – 13.10.19

Casting Out The Self

CG visualisation, 2019 © Dominic Hawgood

Hallucinating the Real

By Mirjam Kooiman, Foam curator

Upon googling ‘Dominic Hawgood’ and ‘Foam’, Google Images depicts a solo exhibition of the artists in Foam’s front rooms, the gallery spaces on the front side of the building. The search results lead to the artist’s website, dominichawgood.com, where they gather under the title *Chasing Demons in the Night*, filed under the tab ‘Exhibitions’. From the cracks in the hallway’s characteristic marble floor to the ceiling’s historic ornaments, to the framed mirrors above the chimneys and the parquet flooring - every detail matches the reality of Foam. Yet these pictures are not real installation shots. They are hallucinations of a show that never took place.

In 2017, Hawgood meticulously photographed these exhibition rooms at Foam, from which he could manually create a 3D model of these spaces on his computer. None of the objects depicted in this digital exhibition existed physically at the time. Hawgood designed the artworks and exhibition layout freely, unencumbered by the physical and practical constraints that typically crop up when designing an exhibition. This virtual exhibition took on a digital life of its own. Online, Hawgood doesn’t need the physicality of the museum to create his own reality as an artist. The simulacrum Hawgood created through a combination of photogrammetry and 3D rendering feeds into the ideas of the French philosopher Jean Baudrillard (1929-2007), who argued that our current society has replaced all reality and meaning with symbols and signs, and that human experience is a simulation of reality. What we call reality *is* the simulacrum: from watching the news to infinite scrolling online, we see a world interpreted, designated and rationalized by the screen. It’s what is called hyperreality: our inability of consciousness to distinguish reality from a simulation of reality.[1] Artist and journalist James Bridle uncovers in his BBC podcast series *New Ways of Seeing* the invisible networks behind our digital reality. Through its seeming ethereality, most of us don’t understand how it works, while it deeply affects our lives in almost every aspect imaginable. It’s a reality behind our screens, elusive like a “cloud”, programmed in such a way that only people who speak the language of computer code can read and dissect it.[2] Constantly switching between the online and offline, the boundary between the physical and digital reality seems to dissolve. While society seems to accept this as a fact of life, an increasing use of psychedelics like Dimethyltryptamine (DMT), that is associated with ancient shaman rituals like ayahuasca ceremonies, shows an increasing tendency in western societies towards spiritual experiences. In the midst of a digitized world, surrounded by our technical devices, psychedelics seem to gain popularity as an antidote to the disconnect with our psychical environment.

In his project *Casting Out The Self*, the physical, this time very real exhibition that Dominic Hawgood is presenting at Foam (in other rooms than those in which he designed *Chasing Demons in the Night*), the artist’s own experience with DMT has become a conceptual starting point to research how we experience realism through imaging technologies and light capture techniques. As such, Hawgood seems to connect the dots between two seemingly unrelated scientific fields that picked up pace in the early 1990s. A small group of scientists started to revive the research into psychedelics, after the moral panic surrounding drugs in the 1960s and its subsequent cultural and scientific denouncement. Well out of view, these researchers started testing psychedelics’ potential to heal mental illnesses such as depression, anxiety, trauma, and addiction, but also to explore links between brain and mind, hoping to unravel some of the mysteries of consciousness.[3] At the same time, computer graphics scientists developed ‘computational photography’. Computational photography refers to digital image capture and processing techniques that use digital computation instead of optical processes. The result is imagery that looks as real as traditional photographs, but the real world, as well as the camera, has become increasingly obsolete in the process. By combining imaging and computation, it enables new and enhanced ways of capturing, representing, and interacting with the physical world.

While psychedelics like DMT hold the power to open our minds to alternate forms of consciousness and new accounts of reality, in 1999 the field of computer graphics introduced the concept of ‘*bullet time*’ to the masses with the release of the ground-breaking science fiction film *The Matrix*. Bullet time is a visual effect of detaching the time and space of a camera (or viewer) from those of its visible subject. Its roots can be traced right back to a British photographer Tim MacMillan, who is the inventor of the so-called ‘Time-Slice camera’. In the 1980s, he developed several still cameras with which he could record on one image more than a normal camera allowed: a 360-degree shot, for instance, or a shot lasting 90 seconds showing a spiral of consecutive moments.

Bullet-time computated Tim MacMillan’s concept. While the *The Matrix* audience watched protagonist Neo (Keanu Reeves) throwing himself backward in slow motion as he dodges a range of bullets brushing by him, leaving shimmering traces in the air, the camera simultaneously arcs around him in real time. The vision of a second was stretched into a moment viewed from multiple angles in a spatiotemporal bubble. While it is now commonly employed in action films and video games, in 1999 it was the first time that advanced photogrammetry was applied to create cinematographic motion capture. *Bullet time* captures a moment in three sixty degrees without having the camera array filming itself; the concept implies that only a “virtual camera”, often illustrated within the confines of a computer-generated environment such as a virtual world or virtual reality, would be capable of “filming” bullet-time types of moments. In fact, the location of Neo’s fight was documented in 360 degrees, creating a photorealistic environment that got computer rendered in exactly the same camera path of Neo’s movement. Keanu Reeves, however, was captured in the studio in a controlled setup with cameras all around him. The studio setting was replaced by the 3D-rendered environment of the actual location of the scene, wiping out any vision of the camera array. In other words, Reeves’ body and movement got transferred into virtual reality. The real and the synthesized became entangled in a way indistinguishable to the human brain.

Research papers by hugely influential computer graphics researchers such as Paul Debevec, who headed the USC ICT Graphics Lab and is now a Senior Scientist at Google VR and Adjunct Research Professor of Computer Science, and Marc Levoy, VMware Founders Professor of Computer Science (Emeritus) at Stanford University and a Distinguished Engineer at Google, have inspired Dominic Hawgood to educate himself and acquire the technical skills needed to pursue his long-term research into our acknowledgment of the real, and truth-value in relation to digital reality. One of the main things to learn in order to make computational photographs as convincing as traditional photographs, is the technical abilities to mimic the effect of light and reflection onto surfaces as true to life as is possible. Around 1993, Marc Levoy started to apply his computational experiments on a Buddha statue. The object appeared in several research papers in which he shared his results, making the Buddha a standard 3D test model and render primitive. It also featured in his paper “Light Field Rendering” (1996, for SIGGRAPH[4]), which forms the basis behind many image-based rendering techniques in modern-day computer graphics. For the layman, these computational photography research papers are complete riddles. The texts consist of scientific terminology, intersected by mathematic formulas that read like a foreign script. Pictures illustrating the texts show studio setups with camera rigs, mirroring balls on sticks, surrounded by arrow-like shapes. These are the documents of digital rituals, leading to higher states of the image.

Dominic Hawgood connects society’s growing quest for spiritual meaning and a renewed sense of the self with the rituals behind computational photography. In *Casting Out The Self*, the Buddha becomes an ambiguous icon. Throughout the exhibition, it keeps recurring in different states: as a lenticular print, a 3D scan, a 3D print, and as a 3D animation. It is a copy of a copy with a photographic lineage, but which would not exist in these shapes if it were not for the pioneering work of the research it references. The pink, purple and blue colour palette of the exhibition references image-based lighting techniques found in 3D computer graphics, such as ‘normal mapping’, which exploits colour information within photographs to compute surface detail within software. Hawgood adapts these techniques by utilising them in animation work and harnessing them in the creation of imaging elements, both employing and commenting on the computer graphics he applies.

If our analogue understanding of photography is ‘drawing with light’, computational photography directly feeds into this notion, albeit in completely different ways. The science behind visual computing lies in a deep understanding of the nature of light and the effect of optics, and how surface texture and reflection in different light situation enhances realism in computer-generated imagery. The Czech philosopher Vilém Flusser (1921-1990) never made any distinction between computer-generated images and photographs. In his essay *Into the Universe of Technical Images* (1985), he distinguishes two types of images: traditional images as depictions made by the human hand (like paintings), and technical images, which are produced by an apparatus, like a camera or a computer. All technical images are visualisations made up by particles (chemical or electronic). Both are representations of something calculated by the apparatus.[5]

The question shouldn’t be so much whether what Dominic Hawgood’s enigmatic images depict is photographed or computer-generated, but what they convey about our perception of reality. Vilém Flusser stated that one shouldn’t ask what technical images show. It’s not about whether the depicted object is really out there in the world or not, or about what’s true or false. According to Flusser, one should look at what they are projected from: they signify instructional programs, about the way society should experience, perceive, evaluate and behave. The apparatus does what its operator desires, but the operator can only desire what the apparatus is capable of. Dominic Hawgood reveals the instructional program of computational photography (between lens and screen), but while doing so only leads us into an even more mystical and ethereal state on how to deal with the digital. In the ceremonial atmosphere of the exhibition, spirituality is endowed with digital features so that digital reality also appears to be idolised. In this way, Hawgood visualizes the ambivalence of the digital reality we live in: the magic of infinite possibilities contrasts sharply with our brief attention span, information overload, persistent distraction, loneliness and seclusion. Casting Out The Self is the translation of contemporary feelings, grappling with notions of the self in relation to technology that goes beyond our understanding of reality as we knew it. By now, we might have come to the awareness we are living in a *The Matrix*-like simulacrum, but we are still far removed from Buddha’s true meaning: to be awakened.

[1] Baudrillard, J. (1981) *Simulacra and Simulation*.
[2] Bridle, J. *New Ways of Seeing*, Ep1: ‘Invisible Networks,’ BBC Radio 4, released on Wednesday 17th April 2019. For a transcript of the podcast, see: <http://jamesbridle.com/files/R4_NWOS_Episode_01_Script.pdf>
[3] Pollan, M. (2018) *How To Change Your Mind: The New Science of Psychedelics*.
[4] SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer GRAPHics and Interactive Techniques) is the annual conference on computer graphics (CG) convened by the ACM SIGGRAPH organization. The first SIGGRAPH conference was in 1974. The conference is attended by tens of thousands of computer professionals. Dozens of research papers are presented each year, and SIGGRAPH is widely considered the most prestigious forum for the publication of computer graphics research.
[5] Flusser, V. (1985) Into the *Universe of Technical Images*.

Dominic Hawgood (1980, UK) is a cross-disciplinary artist whose practice has emerged out of photography’s expanded field, and progressed towards site-specific installation. His work spans both still and moving image, with an increasing use of digital media informed through an interest in visual computing, perception, and the role of the lens within VFX. Since graduating from the Royal College of Art in 2014, Dominic has had solo exhibitions at TJ Boulting, London, UK; Oonagh Young Gallery, Dublin, Ireland; and the Brighton Digital Festival X British Science Festival, Brighton, UK. He has also won the British Journal of Photography International Award in 2014 and was selected as a Foam Talent in 2015. Dominic Hawgood lives and works in London, UK.

Next Level
Since 2015, Foam presents the exhibition series *Next Level*, with the support of Ammodo. The series is aimed at introducing the wider public to innovative art by relatively young artists who are making radically new use of the medium of photography. After the first series in which four Dutch artists were presented Dominic Hawgood is the first international artist in the follow-up series of *Next Level*.

Next Level: Dominic Hawgood – Casting Out The Self is made possible by Ammodo and the Gieskes-Strijbis Fonds.

AMMODO
GIESKES·STRIJBIS FONDS

Foam thanks Stichting Foam Friends and Foam Fund for their generous support of this exhibition.

Foam is supported by the BankGiro Loterij, De Brauw Blackstone Westbroek, Foam Members, Gemeente Amsterdam, Olympus and the VandenEnde Foundation.

foam
Keizersgracht 609
1017 DS Amsterdam
+31 20 5516500
www.foam.org

Een hallucinatie van de werkelijkheid

Door Mirjam Kooiman, curator van Foam

Wie ‘Dominic Hawgood’ en ‘Foam’ googelt, ziet in Google Afbeeldingen een solotentoonstelling van de kunstenaar in de voorzalen van Foam, de tentoonstellingsruimten aan de voorzijde van het gebouw. De zoekresultaten leiden naar de website van de kunstenaar, dominichawgood.com, waar ze op de pagina ‘Exhibitions’ verzameld zijn onder de titel *Chasing Demons in the Night*. Van de scheuren in de karakteristieke marmeren vloer van de hal tot de historische ornamenten van het plafond, de omlijste spiegels boven de schoorstenen en de parketvloer: elk detail komt overeen met de werkelijkheid. Toch zijn dit geen echte tentoonstellingsfoto’s. Het zijn hallucinaties van een tentoonstelling die nooit heeft plaatsgevonden.

In 2017 fotografeerde Hawgood deze zalen in Foam tot in detail en op basis daarvan kon hij op zijn computer een 3D-model van deze ruimten maken. De objecten die in deze digitale tentoonstelling zijn afgebeeld, bestonden destijds fysiek geen van alle. Hawgood ontwierp de kunstwerken en de lay-out van de tentoonstelling zonder de fysieke en praktische beperkingen die zich vaak voordoen bij het ontwerpen ervan. Deze virtuele tentoonstelling is een eigen digitaal leven gaan leiden. Online heeft Hawgood geen fysiek museum nodig om als kunstenaar zijn eigen werkelijkheid te creëren.

In het simulacrum dat Hawgood heeft gemaakt met een combinatie van fotogrammetrie en 3D rendering , sluit aan op de ideeën van de Franse filosoof Jean Baudrillard (1929-2007), die betoogde dat in onze huidige samenleving alle werkelijkheid en betekenis zijn vervangen door symbolen en tekens en dat de menselijke ervaring een simulatie van de werkelijkheid is. Wat wij werkelijkheid noemen is een simulacrum: of we nu naar het nieuws kijken of eindeloos online scrollen, we zien een wereld die door het scherm wordt geïnterpreteerd, geduid en gerationaliseerd. Dat noemen we hyperrealiteit: het onvermogen van ons bewustzijn om de werkelijkheid te onderscheiden van een simulatie van de werkelijkheid.[1] Kunstenaar en journalist James Bridle onthult in zijn BBC-podcastserie *New Ways of Seeing* de onzichtbare netwerken achter onze digitale realiteit. Vanwege het schijnbaar etherische karakter van deze werkelijkheid begrijpen de meeste mensen niet hoe zij functioneert, terwijl ze toch bijna elk denkbaar aspect van ons leven sterk beïnvloedt. Het is een realiteit achter onze schermen, een ongrijpbare ‘cloud’, zo geprogrammeerd dat alleen mensen die de taal van de computercode spreken haar kunnen lezen en ontleden.[2] Door het voortdurend schakelen tussen online en offline begint de grens tussen de fysieke en de digitale werkelijkheid te vervagen. De samenleving lijkt dit te accepteren als iets wat er nu eenmaal bij hoort, maar het toenemende gebruik van psychedelica zoals dimethyltryptamine (DMT), een stof die bekend is van oude sjamanistische rituelen zoals ayahuasca ceremonies, wijst wel op een sterker wordende hang naar spirituele ervaringen in westerse samenlevingen. Midden in een gedigitaliseerde wereld vol technologische apparaten winnen psychedelica aan populariteit, als tegengif voor het gebrek aan verbinding met onze omgeving.

In zijn project *Casting Out The Self,* de fysieke en deze keer zeer werkelijke tentoonstelling die Dominic Hawgood presenteert bij Foam (in andere zalen dan die van *Chasing Demons in the Night*), werd de eigen ervaring van de kunstenaar met DMT een conceptueel uitgangspunt om via beeldvormingstechnologie en lichttechnieken te onderzoeken hoe we realisme ervaren. Hawgood legt hiermee een verband tussen twee schijnbaar los van elkaar staande wetenschappelijke gebieden die in het begin van de jaren negentig in een stroomversnelling kwamen. Een kleine groep wetenschappers blies destijds het onderzoek naar psychedelica nieuw leven in, na de morele paniek rondom drugs in de jaren zestig en de slechte naam die drugs vervolgens kregen in cultuur en wetenschap. Deze onderzoekers begonnen ‘onder de radar’ de mogelijkheden te testen om met psychedelica geestelijke aandoeningen als depressie, angst, trauma en verslaving te genezen, maar onderzochten ook verbanden tussen hersenen en geest, in de hoop iets van de mysteries van het bewustzijn te ontrafelen.[3] Tegelijkertijd ontwikkelden wetenschappers op het gebied van computergraphics de ‘computationele fotografie’: digitale technieken om beelden vast te leggen en te verwerken, die computergegenereerd zijn en waaraan dus geen optische processen meer te pas komen. De resulterende beelden zien er even echt uit als traditionele foto’s, maar zowel de echte wereld alsook de camera raken in dit proces overbodig. Door een combinatie van beeldvorming en computerberekeningen ontstaan nieuwe en verbeterde manieren om de fysieke wereld vast te leggen, weer te geven en er nieuwe interacties mee aan te gaan.

Terwijl psychedelica zoals DMT de kracht bleken te hebben om onze geest te openen voor andere vormen van bewustzijn en nieuwe perspectieven op de werkelijkheid, gaven ook computergraphics een nieuwe blik op de werkelijkheid: in 1999 verscheen de baanbrekende sciencefictionfilm *The Matrix*, die het begrip *bullet time* onder de aandacht van het grote publiek bracht. *Bullet time* is een visueel effect waarbij tijd en ruimte van een camera (of kijker) worden losgekoppeld van het zichtbare subject. De basis hiervan is in feite gelegd door de Britse fotograaf Tim MacMillan, de uitvinder van de zogenaamde *Time-Slice* camera. In de jaren tachtig van de vorige eeuw ontwikkelde hij diverse fototoestellen waarmee hij in één beeld meer kon vangen dan mogelijk was met een normale camera: een 360-gradenopname bijvoorbeeld, of een shot van 90 seconden dat resulteerde in een spiraal van opeenvolgende momenten.

Bullet time was het concept van Tim MacMillan, uitgewerkt met een computer. Wanneer de kijkers van *The Matrix* zien dat hoofdrolspeler Neo (Keanu Reeves) zichzelf in slow motion naar achteren gooit en een serie kogels ontwijkt die op hem af hem vliegt en daarbij vage glinsterende sporen in de lucht achterlaat, buigt het zicht van de camera in *real time* om hem heen. Het beeld van één seconde wordt uitgerekt tot een moment, bekeken vanuit meerdere hoeken in een bubbel van ruimtetijd. In actiefilms en videogames wordt dit procedé nu vaak toegepast, maar in 1999 was het de eerste keer dat er met behulp van geavanceerde fotogrammetrie cinematografische *motion capture* werd gecreëerd. Bij *bullet time* wordt er in 360 graden een moment vastgelegd zonder dat de rij aan camera’s zichzelf filmt; het concept impliceert dat alleen een ‘virtuele camera’, vaak binnen de grenzen van een computergegenereerde omgeving zoals een virtuele wereld of virtual reality, in staat is om bullet-time-achtige momenten te ‘filmen’. In werkelijkheid werd de locatie van Neo’s gevecht werd in 360 graden gedocumenteerd, zodat er een fotorealistische omgeving kon worden gecreëerd, die vervolgens door de computer werd gerenderd langs een cameraweg die precies overeenkwam met de opname van Neo’s bewegingen. Het acteerwerk van Keanu Reeves werd echter in de studio opgenomen in een gecontroleerde opstelling met camera’s overal om hem heen. De studio-omgeving werd vervangen door de 3D-gerenderde omgeving van de eigenlijke locatie van de scène, zodat er niets meer van de camera-opstelling te zien was. Kortom: Reeves’ lichaam en bewegingen werden naar een virtuele omgeving verplaatst. Het werkelijke en het gesynthetiseerde raakten zodanig met elkaar verweven dat het menselijk brein ze niet meer kan onderscheiden.

Onderzoeksartikelen van invloedrijke computergraphics-onderzoekers zoals Paul Debevec, voormalig hoofd van het ICT Graphics Lab aan de University of Southern California en nu senior onderzoeker bij Google VR en adjunct-onderzoekshoogleraar computerwetenschappen, en Marc Levoy, VMware Founders-hoogleraar computerwetenschappen (emeritus) aan de Stanford-universiteit en Distinguished Engineer bij Google, hebben Dominic Hawgood geïnspireerd om zichzelf de technische vaardigheden te leren die nodig zijn voor zijn langdurige onderzoek naar onze perceptie van de werkelijkheid, en naar het concept van waarheidswaarde in relatie tot de digitale realiteit. Een van de belangrijkste dingen die nodig zijn om computationele foto’s net zo overtuigend te maken als traditionele foto’s, is de techniek om het effect van licht en reflectie op oppervlakken zo levensecht mogelijk na te bootsen. Rond 1993 begon Marc Levoy zijn computationele experimenten toe te passen op een Boeddhabeeld. Het object figureerde in verschillende onderzoeksartikelen waarin hij zijn resultaten deelde, en zo werd het Boeddhabeeld een standaard 3D-testmodel. Levoy gebruikte het ook in zijn artikel *Light Field* Rendering’ (1996, voor *SIGGRAPH*[4]), dat de basis vormt voor veel beeldgebaseerde renderingtechnieken in moderne computergraphics. Voor de leek zien deze onderzoeksartikelen over computationele fotografie eruit als pure hocus pocus. De teksten bestaan uit wetenschappelijke terminologie, afgewisseld met wiskundeformules die eruitzien als een exotisch schrift. De teksten zijn geïllustreerd met afbeeldingen van studio-opstellingen met cameraconstructies en spiegelende ballen op stokken, omringd door pijlvormen. Dit zijn de documenten van digitale rituelen, die het beeld in hogere toestanden brengen.

Dominic Hawgood verbindt de groeiende behoefte van de maatschappij aan spirituele betekenis en nieuw zelfbesef met de rituelen achter computationele fotografie. In *Casting Out The Self* wordt de Boeddha een dubbelzinnig icoon. Het iconische beeld neemt in de tentoonstelling verschillende gedaantes aan: als lenticulaire print, 3D-scan, 3D-print en 3D-animatie. Het beeld wordt zodanig een kopie van een kopie die weliswaar afstamt van de fotografie, maar die niet in deze vormen zou bestaan zonder het baanbrekende onderzoek waar het naar verwijst. Het roze, paarse en blauwe kleurenpalet van de tentoonstelling refereert aan beeldgebaseerde verlichtingstechnieken uit 3D-computergraphics, zoals *normal mapping,* waarbij kleurinformatie in foto’s wordt gebruikt om met behulp van software oppervlaktedetails te berekenen. Hawgood past deze technieken aan door ze te gebruiken in animatie en ze in te zetten bij het creëren van beeldelementen. Hij maakt gebruik van computergraphics maar geeft er tegelijk commentaar op.

Als ons analoge begrip van fotografie ‘tekenen met licht’ is, sluit computationele fotografie naadloos op dit begrip aan, zij het op een heel eigen manier. De wetenschap achter visuele berekeningen is gebaseerd op een diepgaand begrip van de aard van licht en optische effecten, en de manier waarop oppervlaktetextuur en reflectie in verschillende lichtsituaties het realisme in computergegenereerde beelden versterkt. De Tsjechische filosoof Vilém Flusser (1921-1990) heeft nooit onderscheid gemaakt tussen computergegenereerde beelden en foto’s. In zijn essay *Into the Universe of Technical Images* (1985) onderscheidt hij twee soorten afbeeldingen: traditionele, door mensenhand gemaakte afbeeldingen (zoals schilderijen) en technische afbeeldingen, die door een apparaat, zoals een camera of een computer worden geproduceerd. Alle technische afbeeldingen zijn visualisaties die uit (chemische of elektronische) deeltjes bestaan. In beide gevallen betreft het representaties van iets dat door een apparaat is berekend.[5]

Of de raadselachtige beelden van Dominic Hawgood gefotografeerd zijn of door een computer gegenereerd zijn, is minder belangrijk dan de vraag wat de beelden zeggen over onze perceptie van de werkelijkheid. Vilém Flusser meende dat we niet moeten afvragen wat technische afbeeldingen laten zien. Het gaat niet om de vraag of het afgebeelde object al dan niet werkelijk aanwezig is in de wereld, of om de vraag of iets waar of onwaar is. Volgens Flusser moeten we kijken naar waar de afbeeldingen vandaan komen: zij duiden programma’s aan met instructies over de manier waarop de samenleving dingen moet ervaren, waarnemen en evalueren, en hoe zij zich moet gedragen. Het apparaat doet wat zijn bediener wenst, maar de bediener kan alleen maar datgeen wensen waar het apparaat toe in staat is. Dominic Hawgood onthult het instructieprogramma van computationele fotografie (tussen lens en scherm), maar brengt ons daarbij in een alleen maar mystieker en etherischer toestand met betrekking tot onze omgang met de digitale wereld. In de ceremoniële sfeer van de tentoonstelling krijgt spiritualiteit digitale kenmerken toebedeeld, waardoor de digitale werkelijkheid ook lijkt te worden verafgood. Op deze manier visualiseert Hawgood de ambivalentie van de digitale realiteit waarin we leven: het schrille contrast tussen enerzijds de magie van onbegrensde mogelijkheden en anderzijds onze korte aandachtsspanne, de overvloed aan informatie, voortdurende afleiding, eenzaamheid en afzondering. *Casting Out The Self* is de vertaling van hedendaagse gevoelens, in een worsteling met het begrip dat we van onszelf hebben in relatie tot technologie dat inmiddels veel verder gaat dan ons begrip van de werkelijkheid zoals we die voorheen dachten te kennen. We zijn ons er inmiddels misschien bewust van geworden dat we in een *The Matrix*-achtig simulacrum leven, maar we zijn nog ver verwijderd van het ware doel van Boeddha: ontwaken.

[1] Baudrillard, J. (1981) Simulacra and Simulation.
[2] Bridle, J. **New Ways of Seeing**, afl. 1: ‘Invisible Networks’, BBC Radio 4, uitgebracht op woensdag 17 april 2019. Zie <http://jamesbridle.com/files/R4_NWOS_Episode_01_Script.pdf> voor een transcriptie van de podcast.
[3] Pollan, M. (2018) How To Change Your Mind: The New Science of Psychedelics
[4] SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer GRAPHics and Interactive Techniques) is de jaarlijkse conferentie over computergraphics (CG) die wordt georganiseerd door de organisatie ACM SIGGRAPH. De eerste SIGGRAPH-conferentie was in 1974. De conferentie wordt bijgewoond door tienduizenden computerprofessionals. Elk jaar worden er tientallen onderzoeksartikelen gepresenteerd, en SIGGRAPH wordt algemeen beschouwd als het meest prestigieuze forum voor publicatie van onderzoek op het gebied van computergraphics.
[5] Flusser, V. (1985) *Into the Universe of Technical Images*.

Dominic Hawgood (1980, GB) is een multidisciplinair kunstenaar wiens praktijk is voortgekomen uit het uitbreidende veld van fotografie, waarin hij zich heeft toegespitst op site-specifieke installatie. Zijn werk omvat zowel stilstaand als bewegend beeld, waarbij hij steeds meer gebruik maakt van digitale media vanuit een sterke interesse in visual computing, perceptie en de rol van de lens binnen VFX. Sinds zijn afstuderen in 2014 aan het Royal College of Art in Londen heeft Hawgood solotentoonstellingen gehad bij TJ Boulting, Londen, GB; Oonagh Young Gallery, Dublin, IE; en het Brighton Digital Festival X British Science Festival, Brighton, GB. In 2014 won hij de British Journal of Photography International Award 2014. In 2015 werd hij geselecteerd als Foam Talent. Dominic Hawgood woont en werkt in Londen, GB.

Next Level
Vanaf 2015 organiseert Foam met ondersteuning van Ammodo de tentoonstellingenreeks *Next Level*, die een breed publiek kennis wil laten maken met vernieuwende kunst van relatief jonge beeldmakers die vooruitstrevend zijn in hun gebruik van het medium fotografie. Na de eerste reeks waarin een viertal Nederlandse kunstenaars zijn gepresenteerd is Dominic Hawgood de eerste internationale kunstenaar in de vervolg-reeks van *Next Level*.

Next Level: Dominic Hawgood – Casting Out The Self mede mogelijk gemaakt door Ammodo en het Gieskes-Strijbis Fonds.

AMMODO
GIESKES·STRIJBIS FONDS

Foam dankt Stichting Foam Friends en Foam Fund voor hun genereuze bijdrage aan deze tentoonstelling.

Foam wordt ondersteund door: the BankGiro Loterij, De Brauw Blackstone Westbroek, Gemeente Amsterdam, Olympus en VandenEnde Foundation.

Cosmic Chakra, 2016 © Dominic Hawgood