

Can you see me now?

Blast Theory in collaboration
with Mixed Reality Lab, University of Nottingham

www.blasttheory.co.uk/work_cysmn.html

Can you see me now? has been presented at the Dutch Electronic Art Festival in association with V2 in Rotterdam, 2003 as a partnership with the Mixed Reality Lab, University of Nottingham, England.

Can you see me now? draws upon the near ubiquity of handheld electronic devices in many developed countries. Blast Theory are fascinated by the penetration of the mobile phone into the hands of poorer users, rural users, teenagers and other demographics usually excluded from new technologies. Some research has suggested that there is a higher usage of mobile phones among the homeless than among the general population. The advent of 3G brings constant Internet access, location based services and massive bandwidth into this equation.

Can you see me now? is part of a sequence of works that attempt to establish a cultural space on these devices. A future version of the game might allow the public to play on the streets using their own devices, as well as online.

These social forces have dramatic repercussions for the city. As the previously discrete zones of private and public space (the home, the office etc.) have become blurred, it has become commonplace to hear intimate conversations on the bus, in the park, in the workplace. And these conversations are altered by the audience that accompanies them: we are conscious of being overheard and our private conversations become three-way: the speaker, the listener and the inadvertent audience. *Can you see me now?* takes the fabric of the city and makes our location within it central to the game play.

The piece uses the overlay of a real city and a virtual city to explore ideas of absence and presence. By sharing the same "space", the players online and runners on the street enter into a relationship that is adversarial, playful and ultimately, filled with pathos.

As soon as a player registers they must answer the question: "Is there someone you haven't seen for a long time that you still think of?" From that moment issues of presence and absence run through *Can you see me now?*. This person-absent in place and time—seems irrelevant to the subsequent game play; only at the point that the player is caught or "seen" by a runner do they hear the name mentioned again as part of the live audio feed from the streets of Rotterdam. The last words they hear are "Runner 1 has seen ...".

Can you see me now? wurde erstmals beim Dutch Electronic Art Festival 2003 in Rotterdam in Zusammenarbeit mit V2 und als Gemeinschaftsprojekt mit dem Mixed Reality Lab der University of Nottingham, England, vorgestellt.

Can you see me now? baut auf der fast uneingeschränkten Verfügbarkeit mobiler elektronischer Geräte in vielen entwickelten Ländern auf. Die Gruppe Blast Theory ist fasziniert davon, welchen Verbreitungsgrad das Handy auch bei ärmeren Usern – z. B. bei der Landbevölkerung, bei Teenagern und anderen gesellschaftlichen Gruppen – gefunden hat, die üblicherweise von den neuen Technologien eher abgekoppelt waren. Untersuchungen deuten darauf hin, dass der Nutzungsgrad von Mobiltelefonen etwa bei Obdachlosen höher ist als bei der Durchschnittsbevölkerung. Die Einführung des 3G-Standards bringt konstanten Internetzugang, ortsbezogene Dienste und eine große Bandbreite in diese Gleichung ein.

Can you see me now? ist Teil einer Serie von Arbeiten, die einen kulturellen Raum auf Basis dieser Geräte aufbauen wollen. In einer zukünftigen Version des Spiels werden die Mitspieler auf der Straße mit ihren eigenen Geräten ebenso wie online spielen können.

Diese sozialen Kräfte haben dramatische Auswirkungen auf die Stadt. In dem Maße, in dem die Grenzen zwischen den ehemals getrennten Bereichen von privatem und öffentlichem Raum (Zuhause, Büro usw.) verschwimmen, wurde es immer üblicher, private Kommunikation im Bus, im Park, am Arbeitsplatz mitzuhören. Und diese Privatgespräche verändern sich allein schon dadurch, dass jemand mithört: Wir sind uns bewusst, dass jemand mithört, und gestalten unsere Konversation zu einer Drei-Wege-Kommunikation um, mit Blickrichtung auf den Sprecher, den Konversationspartner und das zufällige Publikum. *Can you see me now?* bedient sich des Gewebes der Stadt und macht unsere Position innerhalb der Stadt zum zentralen Punkt des Spiels.

Ausgehend von der Überlagerung einer realen und einer virtuellen Stadt untersucht das Spiel die Problematik von An- und Abwesenheit. Da die Online-Spieler und die Läufer auf der Straße den gleichen „Raum“ nutzen, treten sie in eine gegnerische Beziehung zueinander, die aber auch ihre spielerischen und letztendlich fast pathetischen Seiten hat.

Wenn sich ein Spieler zu *Can you see me now?* anmeldet, muss er folgende Frage beantworten: „Gibt es jemanden, den Sie schon lange nicht mehr gesehen haben, an den Sie aber noch denken?“ Von diesem Augenblick zieht sich An- und Abwesenheit als Thema durch das ganze Spiel. Die – zeitlich und örtlich abwesende –





With the advent of virtual spaces and, more recently, hybrid spaces in which virtual and real worlds are overlapping, the emotional tenor of these worlds has become an important question. In what ways can we talk about intimacy in the electronic realm? In Britain the Internet is regularly characterised in the media as a space in which paedophiles "groom" unsuspecting children and teenagers. Against this backdrop we can establish a more subtle understanding of the nuances of online relationships. When two players who know one another place their avatars together and wait for the camera view to zoom down to head height so that the two players regard one another, what is going on? Is this mute tenderness manifest to anyone else and should it be? And alongside these small moments, there is a

Person scheint für das folgende Spiel zwar irrelevant zu sein; erst in dem Moment, in dem der Spieler von einem Läufer gefangen oder „gesehen“ wird, hört man den Namen als Teil der Live-Audio-Zuspielung aus den Straßen von Rotterdam wieder. Die letzten Worte, die der Mitspieler hört, sind: „Läufer eins hat ... gesehen.“ Mit dem Auftauchen virtueller und neuerdings hybrider Räume, in denen sich virtuelle und reale Welt überlappen, ist der emotionale Tenor dieser Welten zu einer wichtigen Frage geworden. Auf welche Weise können wir im Reich der Elektronik über Privates, über Intimes sprechen? In Großbritannien wird das Internet in den Medien regelmäßig als ein Raum beschrieben, in dem Pädophile sich um nichtsahnende Kinder und Jugendliche „kümmern“. Dem können wir ein etwas subtileres Verständnis der Nuancen von Online-Beziehungen entgegenstellen. Wenn zwei Spieler, die einander kennen, ihre Avatare zueinander

stellen und warten, bis die Kamera auf Kopfhöhe hinunter fährt, sodass die beiden Spieler sich anblicken – was geschieht da? Kann ein Dritter diese stumme Zärtlichkeit überhaupt wahrnehmen? Ja, sollte er sie überhaupt wahrnehmen?

Neben diesen kleinen Augenblicken gibt lautere und kraftvollere Interaktionen zwischen Läufern und Spielern, die auf Beschimpfungen, Necken, Anstacheln und Humor aufbauen. Diese öffentlichen Erklärungen scheinen friedlich mit den privaten Momenten zu koexistieren, die einem Zufallsbetrachter marginal erscheinen mögen. Und dennoch kann dieser sozusagen demokratische Diskurs auch überraschen: Das Verständnis der Online-Spieler dafür, dass die Läufer müde sind und frieren, dass sie mit der Umgebung auf der KopVanSuid zu kämpfen haben, kann zu einer kraftvollen Emotion werden. Eine Spieler aus Seattle schrieb: „Mir blieb beinahe das Herz stehen, als mich in meiner verzweifelten Bemühung, mich nicht fangen zu lassen, plötzlich die Panik befiel, der mich jagende Läufer könnte von einem reversierenden LKW überfahren worden sein – denn genau so hat sich das, was passiert war, angehört.“

louder and more forceful set of interactions between runners and players based on insults, teasing, goading and humour. These public declarations seem to happily coexist with the private moments that appear marginal to the casual observer. Yet, this democratic discourse can also surprise: The online players understanding that the runners are tired, cold, struggling with the environment on the KopVanZuid can become a powerful emotion. A player from Seattle wrote: "I had a definite heart stopping moment when my concerns suddenly switched from desperately trying to escape, to desperately hoping that the runner chasing me had not been run over by a reversing truck (that's what it sounded like had happened)."

Can you see me now? is created by Blast Theory in collaboration with the Mixed Reality Lab at the University of Nottingham.

Group Members: Matt Adams, Ju Row Farr, Nicholas Tandavanitj

Company Manager: Helen Kirlaw

Development Officer: Catherine Williams

People involved in *Can you see me now?* Rotterdam: Blast Theory: Matt Adams, Ju Row Farr and Nick Tandavanitj with additional performers Paul Dungworth and Sheila Ghelani. Mixed Reality Lab, University of Nottingham: Rob Anastasi, Steve Benford, Adam Drozd, Martin Flintham, Chris Greenhalgh. **Blast Theory (UK)** is one of the most adventurous artists' groups in Britain making interactive performances, installations, video and mixed reality projects. Combining rigorous research and development with leading edge technologies, their work confronts a media saturated world in which popular culture rules to ask questions about the ideologies present in the information that envelops us. **Mixed Reality Lab (UK)** is an interdisciplinary research initiative at the University of Nottingham. The MRL brings together leading researchers in Computer Science, Engineering and Psychology to research new technologies that merge the physical and digital worlds, focusing on playful, artistic and educational applications. Die an der Rotterdamer Version von *Can you see me now?* beteiligten Personen waren: Blast Theory: Matt Adams, Ju Row Farr und Nick Tandavanitj mit den zusätzlichen Teilnehmern Paul Dungworth und Sheila Ghelani. Mixed Reality Lab, University of Nottingham: Rob Anastasi, Steve Benford, Adam Drozd, Martin Flintham, Chris Greenhalgh. **Blast Theory (UK)** ist eine der abenteuerlustigsten Künstlergruppen in Großbritannien und produziert interaktive Performances, Installationen sowie Video- und Mixed-Reality-Projekte. In einer Kombination aus rigoroser Forschungs- und Entwicklungsarbeit mit den neuesten Technologien stellen sich ihre Werke einer mediengesättigte, von der Popkultur bestimmten Welt und fragen nach den in der auf uns einströmenden Information enthaltenen Ideologien. **Mixed Reality Lab (UK)** ist eine interdisziplinäre Forschungsinitiative an der Universität Nottingham. Das MRL bringt führende Forscher aus Informatik, Ingenieurwesen und Psychologie zusammen, die neue Technologien zur Verschmelzung physikalischer und digitaler Welten untersuchen und dabei auf spielerische, künstlerische und erzieherische Anwendungen setzen.