

COLECTIVO DE ARTISTA BLAST THEORY.

BIOGRAFÍA

Blast Theory crea arte interactivo para explorar cuestiones sociales y políticas. El trabajo del grupo sitúa al público en el centro de experiencias inusuales y a veces inquietantes, para crear nuevas perspectivas y abrir la posibilidad de cambio.

Dirigido por Matt Adams y Nick Tandavanitj, el grupo se basa en la cultura popular y las nuevas tecnologías para realizar actuaciones, juegos, películas, aplicaciones e instalaciones.

Blast Theory ha mostrado su trabajo en la Bienal de Venecia, el Festival de Cine de Tribeca, el ICC en Tokio, Hebbel am Ufer en Berlín, el Barbican y la Tate Britain. Los comisionados incluyen Channel 4, el Festival de Cine de Sundance y la Royal Opera House.

Los artistas trabajan en estrecha colaboración con investigadores y científicos y han colaborado con el Laboratorio de Realidad Mixta de la Universidad de Nottingham desde 1997, siendo coautores de más de 45 artículos de investigación. Los artistas enseñan y dan conferencias a nivel internacional, incluso en la Sorbona, la Universidad de Stanford y el Royal College of Art. Fueron comisarios de la serie Screen para Live Culture en la Tate Modern.

Blast Theory ha sido nominado a cuatro premios BAFTA y ganó el Golden Nica en el Prix Ars Electronica y el premio Nam June Paik Art Center.

Fundada en 1991, Blast Theory tiene su sede en Brighton, Reino Unido.

RELACIÓN CON EL TEXTO APROPIACIONES ARTÍSTICAS DEL ESPACIO PÚBLICO.

Este grupo de artistas utiliza la realidad aumentada. Hay una proporción tanto del espacio virtual como del espacio físico y además establecen una conexión entre los dos mundos paralelos mediante la realidad aumentada.

Este colectivo de artistas participó en el proyecto “Can You See Me Now?” desarrollado en el Mixed Reality Laboratory de la Universidad de Nottingham y presentado en la feria de Art Futura en su edición de 2004 que tuvo lugar en la ciudad de Barcelona (España).

Ésta se presentaba bajo el epígrafe de “Realidad Aumentada”, y planteaba la conexión entre el espacio urbano, el espacio social y el espacio íntimo a través de las redes, que se hallan interrelacionados conformando el espacio de la información. “Can You See Me Now?” cuestionaba el papel protagonista del uso de dispositivos electrónicos portátiles, como los teléfonos móviles, por parte de un amplio rango de población en la que se incluyen sectores sociales normalmente excluidos del acceso a las nuevas tecnologías (Art Futura, 2004). En la aplicación se diferenciaban dos espacios, uno real que se correspondía con las calles de una determinada ciudad, mientras que el otro reproducía el plano de la misma ciudad pero virtualmente y a través de volúmenes geométricos sin detalles. Unos jugadores-corredores se colocaban en las calles de la ciudad real equipados con dispositivos móviles a través de los cuales controlaban el escenario virtual, en el que unos jugadores online se presentaban como avatares, al mismo tiempo que también visionaban la posición de los corredores en la aplicación online de la ciudad virtual



↑ Figura 1. Imágenes de "Can you see me now?", que muestran a los corredores en la ciudad real con el dispositivo portátil que les va indicando en el plano virtual de la ciudad, la posición de los jugadores online y la dirección en la que alejarse para evitar ser capturados (Benford et al., 2006, pp. 6, 7).

El juego consistía en que los corredores debían conseguir escapar de los jugadores online a través de las referencias que el dispositivo móvil, equipado con GPS y Wifi, les mostraba sobre la situación y posición de los mismos en el plano virtual. Los avatares contaban con algunos inconvenientes en su ciudad virtual, como no poder salir de la zona de juego, atravesar las barreras, o entrar en los edificios. Por su parte, los corredores encontraban obstáculos en la ciudad real como elementos urbanos, automóviles o personas, que no aparecían en el plano virtual y que podían dificultar el paso de los corredores. Cuando un jugador conseguía aproximarse dentro de un radio de cinco metros a uno de los corredores, éste se consideraba como capturado y quedaba eliminado (Benford et al., 2006). "Can You See Me Now?" mostraba así la capacidad de "encontrarse" entre esos dos mundos o dimensiones, compartiendo entonces un mismo "espacio" en el que la línea que separa lo real de lo virtual no quedaba claramente definida.

