



Daphna Talithman / Sharon Younger / Orna Portugaly

Jumping Rope

The *Rope* project integrates a familiar playground game with the computerized world. Characters turning a rope are projected onto two opposite screens. The participants are invited to stand in the area between the two screens (the game zone) and jump. The participants are able to see on the screens that the characters are holding and turning a rope. The middle part of the rope does not exist; therefore the participants have to visually imagine the rope in order to jump on time.

The success or failure of the participants is monitored by a camera serving as a sensor, using video tracking technology. If they manage to synchronize their jump with the (virtual) rope, the characters encourage them and continue to turn the rope. When they fail to synchronize their jumps, the characters react to their failure.

The installation consists of three different scenarios, each of them featuring a different situation, in which two characters turn the rope. The aim of the situations is to return the participant to a state where he functions as a “child” (young or adult) and finds himself “trapped” between two characters, each character with his/her own nature, sensitivities and expectations. The different scenes blur the boundaries between the world of adults and the world of children and cast an ironic spotlight on parents-children relationships and on childhood memories. In the *Jumping Rope* installation the viewers become a part of the cinematic situation and their jumping enables the scenario to progress and the plot to develop.

The installation creates integration between the physical and virtual worlds.

The characters turning the rope are projected on screens, yet the interaction and rules belong to the original game and preserve its physical aspects.

The installation is suitable for one or several participants.

Das Projekt *Jumping Rope* überträgt ein bekanntes Kinderspiel in die Welt der Computer. Dabei werden ein Seil schwingende Figuren auf zwei einander gegenüberstehende Bildschirme projiziert. Die Teilnehmer werden aufgefordert, sich in den Bereich zwischen den beiden Monitoren (die Spielzone) zu stellen und zu hüpfen, und können auf ihnen die Figuren, die das Seil schwingen, beobachten. Der mittlere Teil des Seils fehlt, die Teilnehmer müssen es sich demnach vorstellen, um rechtzeitig zu hüpfen.

Der Erfolg oder Misserfolg der Teilnehmer wird von einer mit Motion-Tracking-Technologie ausgestatteten Videokamera kontrolliert. Können die Spieler ihren Sprung mit dem (virtuellen) Seil synchronisieren, werden sie von den Figuren ermutigt, indem sie u. a. das Seil weiterhin schwingen. Schaffen sie es nicht, reagieren die Figuren auch darauf.

Die Installation bietet drei unterschiedliche Szenarien, wobei jeweils zwei Figuren in einer anderen Situation ein Seil schwingen. Ziel des Spiels ist es, den Teilnehmer zum „Kind“ werden zu lassen und zwischen den beiden Figuren, die über ein eigenes Wesen, Eigenheiten und Erwartungen verfügen, festzuhalten. Die verschiedenen Szenen verwischen die Grenzen zwischen der Welt der Erwachsenen und der Kinder und werfen ein ironisches Licht auf Eltern-Kind-Beziehungen und Kindheitserinnerungen. In der Installation *Jumping Rope* werden die Betrachter Teil der filmischen Situation; ihr Hüpfen ermöglicht eine Fortsetzung der Inszenierung und die Weiterentwicklung der Handlung.

Zwar werden die Figuren, die das Seil schwingen, auf Monitore projiziert, doch entsprechen die Interaktion und die Regeln dem ursprünglichen Spiel und bewahren dessen physische Aspekte. Die Installation ist für einen oder mehrere Teilnehmer geeignet.

Aus dem Englischen von Martina Bauer

