



Andrew Hieronymi

MOVE

MOVE is an interactive installation divided into six distinct modules, *JUMP*, *AVOID*, *CHASE*, *THROW*, *HIDE* and *COLLECT* and uses a camera vision detection system as an interface. When visitors approach the installation, they see a projection on the floor. The projection displays *MOVE*'s 'menu', which consists of an animation that alternatively shows one of the geometrically distinct shapes (3x2 feet) representing each of the modules. As soon as the presence of the participant standing above the projection is detected, the shape extends to its full size (10x8 feet) and the interaction with the module can start. The interaction lasts as long as the participant is able to prevent collision with the opposing graphical element. If the participant loses, a distinct sound signals the end of the game. Each module of *MOVE* offers a single-user interaction, based on a verb corresponding to the action the participant is invited to perform. Each verb corresponds to a common procedure acted out by avatars during videogame play. Each module offers an interaction with abstracted shapes (circles, rectangles) behaving according to simplified rules of physics (collision, friction). Each module is color-coded with consistency, where the color red is used for the graphical element that poses the core challenge. Each module increases in difficulty in a similar linear manner.

What makes *MOVE* unusual is that unlike most computer vision or sensor-based games, like *Eye Toy* or *Dance Dance Revolution*, the participant *IS* the avatar. He is not seeing a representation of himself, or an indirect result of his actions on a separate screen, but instead interacts directly with the projected graphical constituents of the game. Because those graphical elements are non-representational they do not allow for a projection in a fictional space. The combination of abstracted shapes and direct interaction reinforces in the player the focus on the action itself (*JUMP*, *AVOID*, *CHASE*, *THROW*, *HIDE* or *COLLECT*) instead of an ulterior goal.

<http://users.design.ucla.edu/~ahierony/move/>

<http://ahieronymi.net/>

Project Assistant: Togo Kida / Project developed at: University of California, Los Angeles

MOVE ist eine interaktive Installation mit sechs verschiedenen Modulen: JUMP, AVOID, CHASE, THROW, HIDE und COLLECT. Ein Kamerasystem zur Objekterkennung dient als Interface. Nähert man sich der Installation, so erkennt man, dass verschiedene geometrische Körper (91 x 61 cm) auf die Bodenfläche projiziert werden, die als „Menü“ von *MOVE* dienen; jedes Modul wird durch ein anderes Objekt dargestellt. Sobald das System erkennt, dass ein Spieler auf der Projektionsfläche steht, entfaltet sich der geometrische Körper zu seiner vollen Größe (3 x 2,4 m) und die Interaktion mit dem Modul kann beginnen. Solange der Teilnehmer eine Kollision mit dem gegnerischen Grafikelement vermeiden kann, geht es weiter. Kollidiert er, signalisiert ein spezieller Ton das Ende des Spiels. Es kann jeweils nur eine Person mit dem System interagieren, wobei vom Spieler jeweils eine Aktion verlangt wird, die den die Module bezeichnenden Verben entspricht. Jedes Verb beschreibt eine Handlung, die Avatare in Videospiele häufig ausführen. Die Interaktion erfolgt in jedem Modul mit abstrahierten Formen (Kreisen, Rechtecken), die sich nach vereinfachten Regeln der Physik (Kollision, Friktion) bewegen. Für jedes Spiel werden die gleichen Farben verwendet; das Grafikelement, dem es auszuweichen gilt, ist rot. Der Schwierigkeitsgrad nimmt in jedem Modul linear zu.

Was macht *MOVE* besonders? Anders als bei vielen bildgestützten oder sensorbasierten Spielen wie etwa *Eye-toy* oder *Dance Dance Revolution* ist der Teilnehmer selbst der Avatar; er sieht keine Repräsentation seiner selbst oder das indirekte Ergebnis seiner Handlungen auf einem separaten Monitor, sondern er interagiert direkt mit den projizierten Grafikelementen des Spiels. Da diese keine Stellvertreter sind, kann auch das Geschehen nicht in einen fiktiven Raum projiziert werden. Die Kombination von abstrakten Formen und direkter Interaktion motiviert den Spieler, sich auf die Handlung selbst zu konzentrieren (JUMP, AVOID, CHASE, THROW, HIDE oder COLLECT), anstatt ein übergeordnetes Ziel zu verfolgen.

Aus dem Englischen von Sonja Pöllabauer

