

Sidney Fels Iamascope

Im Inneren des Iamaskops

Seit ihrer Erfindung durch D. Brewster im Jahre 1816 fesseln Kaleidoskope die Phantasie von Menschen auf der ganzen Welt. Fast zweihundert Jahre später wurde nun eine moderne digitale Variante dieses interaktiven Geräts geschaffen. Das interaktive Kaleidoskop — das Iamaskop — kombiniert modernste Computer-, Video-, Graphik- und Audiotechnik, um in einem ästhetisch anspruchsvollen interaktiven Gerät Klang und Ton zu erzeugen.

Die typische Iamaskop-Erfahrung beginnt damit, daß ein Mitwirkender den verdunkelten Raum betritt, in dem eine Bildwand ein stillstehendes Kaleidoskop-Bild zeigt. Hinter dem Mitspieler ist quer durch den Raum ein farbiger oder bunt gemusterter Hintergrund drapiert. Der Teilnehmer erhält ein kabelloses Mikrofon, das an einen Audio-Signalprozessor angeschlossen ist, der einen mit dem Bild synchronen Echoeffekt produziert und verstärkt. Dies verstärkt den Eindruck, sich in einer Kammer mit reflektierenden Oberflächen zu befinden. Bevor der Mitwirkende zwischen Projektionsfläche und Kulissendraperie tritt, bleibt er noch scheinbar Teil des Publikums, wird allerdings ermutigt, mit seiner Stimme zu experimentieren und deren Widerhall zu erleben. Danach wird der Teilnehmer in das Iamaskop geführt, wo er beim Betreten von einer Kaskade von Klang und kaleidoskopischen Bildern eingehüllt wird. Sobald der Mitwirkende sich in der Reflexionszone zurechtgefunden hat, fängt er normalerweise an, mit der Erzeugung von Bildern zu experimentieren, etwa das eigene Gesicht zu finden, die Hände oder eine besonders farbenprächtige Stelle im Gewand, und die Kaleidoskopbilder auf der Leinwand zu manipulieren. Meist beginnt der Spieler dann, die Klangbänder im Bild zu erforschen. Er entdeckt die hohen Töne an der Peripherie und die langsam tiefer werdenden der Mitte zu. Diese Experimente fesseln auch das Publikum, wenn der "Spieler" ein gewisses Maß an Vertrautheit und Kontrolle entwickelt und beginnt, die audiovisuellen Elemente des Iamaskops bewußt zu synthetisieren. Die so entstehende kurze persönliche Symphonie aus Klang und Bildern ruft beim Mitwirkenden Freude am Entdecken hervor — und den Wunsch, noch mehr Zeit im Iamaskop zu verbringen.

Das Iamaskop kann aber auch eine engere Beziehung zwischen zwei oder mehr mitwirkenden Personen schaffen. Die Mitspieler im Iamaskop können lernen, sich gemeinsam zu bewegen und innerhalb der so entstehenden Klang- und Bildwelt auf- und miteinander zu reagieren. Bei entsprechendem Einfühlungsvermögen sollte sich bei mehreren Mitwirkenden sogar noch eine vielfältigere und präzisere Steuerung ergeben als bei nur einer Person.