

Am 20. Januar 2000 eröffnete der Medien- und Unterhaltungskonzern Sony in seiner neuen europäischen Zentrale im Herzen Berlins, dem Sony Center am Potsdamer Platz, innerhalb seines dort angesiedelten Unterhaltungs- und Konsumbereiches auch eine für Deutschland einzigartige musikalische »Playstation«, die Music Box. Geplant war sie als interaktives, unterhaltsames Abenteuer für die ganze Familie. Bereits ein Jahr später, am 20. Februar 2001, mußte sie wieder geschlossen werden. Von dem damals für die Music Box verantwortlichen Geschäftsführer der Sony Entertainment Berlin GmbH, Andrew Woodmansey, und dem an der inhaltlichen Planung der Music Box beteiligten Komponisten und Musiker, Nicolas Collins, veröffentlichen wir im folgenden zwei original für Positionen entstandene Texte, die detaillierte Informationen über Planung, Realisation und Scheitern geben.

(Die Redaktion)

Ein musikalischer Spielplatz

Die Music Box bildete während der Eröffnungsphase des Sony Centers am Potsdamer Platz den Kern für Unterhaltung. Es war Sonys erstes Unterhaltungszentrum in Europa und vereinigte eine Reihe innovativer musikalischer Erfahrungen von Musikern, Ingenieuren und Unterhaltungsspezialisten. Und es war ein wunderbarer musikalischer Spielplatz für Besucher jeden Alters und jeder Herkunft, dabei zugleich ein Schaukasten für Innovationen der Musiktechnologie. Als Geschäftsführer von Sony Entertainment Berlin GmbH hatte ich die Verantwortung, die Music Box zum Leben zu erwecken.

Ihre Geschichte beginnt mit einer 2400 m² großen Grube im Boden des Sony Centers. Der Projektentwurf war von komplexer Beschaffenheit, der vier Untergeschosse und ein Untergrundkino mit acht Leinwänden umfaßte sowie einen bananenförmigen Raum hinter den Untergrundkinos, der keinen klaren Zweck hatte. Es gab viele Diskussionen darüber, wie dieser Raum genutzt werden könnte, ob als Bar, Nachtclub oder Fitnesscenter. Man einigte sich schließlich darauf, daß es die beste Verwendung für diesen Raum wäre, wenn er für Sony nicht einfach als Elektronik-, sondern als Unterhaltungskonzern werben würde. Dafür am besten geeignet schien ein Unterhaltungszentrum zu sein. Diese Entscheidung fiel damit zusammen, daß seinerzeit auch die Planung der Unterhaltungszentren in San Francisco und Tokyo begann, was eine Technologie ermöglichte, die zwischen diesen Zentren geteilt werden sollte. Aber während Sonys Pläne für San Francisco auf viel größeren Räumen basierten,

Music Box

Realisation und Scheitern eines musikalischen Spielplatzes

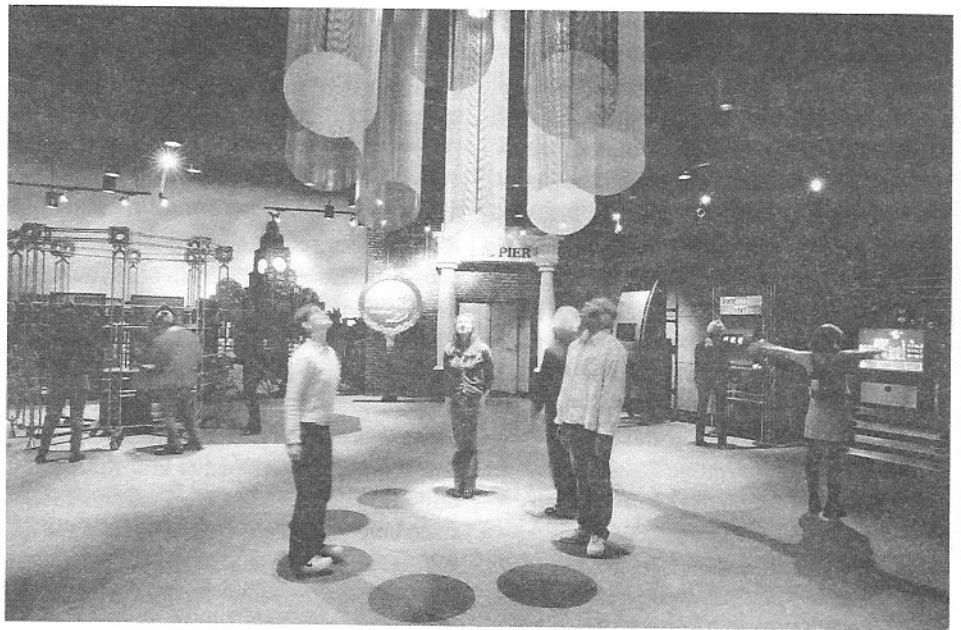
die ein großes Angebot an Attraktionen ermöglichten, umfaßte der Raum in Berlin nur 2 400 m². Dies bedeutete, daß wir uns auf ein einziges Thema konzentrieren mußten. Das Thema »Musik« wurde aus verschiedenen Gründen gewählt. Erstens war es ein wichtiger Teil von Sonys Geschäft, zweitens war es ein wichtiger Teil von Berlins Geschichte und Kultur und drittens, angesichts des Ortes Potsdamer Platz, schien uns Musik ein starkes Symbol für die Wiedervereinigung zu sein, eine »Sprache«, die jeder, ungeachtet seiner Herkunft, verstehen und genießen könnte.

Nachdem man sich für dieses Thema entschieden hatte, war es ein herausfordernder aber lohnender Prozeß, den Inhalten der Music Box eine endgültige Form zu geben. Wir beschlossen, daß alle Arten von Musik repräsentiert werden sollten, von der Klassik über Weltmusik bis zur experimentellen Musik, und daß die Music Box ebenso weiterreichende Erfahrung ermöglichen sollte wie reine Hörerfahrungen. Wir wollten Besucher im Alter von vier bis einhundert Jahren dazu anregen, sich hier wohl zu fühlen, ungeachtet dessen, ob sie musikalisches Talent hatten oder nicht. Und wenn jemand in der Music Box verborgene musikalische Fähigkeit entdecken sollte, dann um so besser.

Um die jüngsten Trends experimenteller Musik zu kennen, beauftragte Sony den amerikanischen Komponisten Nic Collins, einen Überblick über experimentelle Musikinstrumente und deren Technologie zu erstellen (siehe in diesem Heft, S. 29ff.). Basierend auf diesem Bericht baten wir das Spectra Entertainment in Los Angeles, einige ungewöhnliche neue Musikinstrumente zu entwerfen und zu bauen. Wir entwickelten eine grundlegende Zusammenarbeit mit dem ZKM in Karlsruhe, das heißt, in der Music Box gab es einen Raum für Instrumente, die von einigen ihrer Artists-in-Residence geschaffen werden sollten. Wir verpflichteten die IMAX-Corporation, ein rundes Filmtheater von 360° zu schaffen, und gaben einen Film in Auftrag, der auf Musik aus Berlin beruhte (*Berlin-Symphonie*). Und wir baten einen japanischen Multimediakünstler darum, Toshio Iwai, ein auf Licht und Klang basierendes musikalisches Instrument zu entwerfen, genannt Photon.

Die drei größten Attraktionen in der Music Box waren *Philharmonia*, *Bellevue Studios* und 27

Blick in den Hauptraum der Music Box des Sony Centers Berlin (Foto: A. Woodmansey)



das *Yellow-Submarin-Abenteuer*. *Philharmonia* war eine Zusammenarbeit mit unseren Nachbarn am Potsdamer Platz, der Berliner Philharmonie. Wir wollten unseren Besuchern das Gefühl geben, sie würden ein Orchester dirigieren. Viele Leute sagten daß dies nicht möglich sei, aber unsere Freunde von Spektra Entertainment präsentierten ein Konzept, genannt der »Virtuelle Dirigent«, das den Besuchern erlaubte, auf einem Podium, gegenüber einer um 120° gekrümmten Filmleinwand, zu stehen, die die Berliner Philharmoniker zeigte. Der virtuelle Dirigent, versehen mit Kopfhörern, konnte – mittels Bewegungssensoren – auf die Lautstärke der vier wichtigsten Stimmgruppen des Orchesters Einfluß nehmen.

Bellevue Studios war die Wiedererschaffung eines zeitgenössischen Aufnahmestudios. Ein Schauspieler spielte die Rolle eines Musikers, der versucht, den soundtrack für einen Film zu komponieren, für den eine knappe deadline existiert. Den Musiker hat jegliche Inspiration im Stich gelassen und er geht weg, um sich einen Kaffee zu holen. Währenddessen wird auf dem Klavier ein Bild von Beethoven lebendig, der dem Publikum etwas über Inspirationen zu seiner eigenen Arbeit erzählt. Er beendet auch den soundtrack des jungen Musikers. *Bellevue Studios* benutzte einen bekannten visuellen Trick, genannt, »Pepper's Ghost«. Während ein Video auf ein gekrümmtes Glas gegenüber der Bühne projiziert wird, erhält man den Eindruck einer Bewegung im Raum. Diese Show hatte eine einfache Message – mit der richtigen Inspiration kann jeder schöne Musik komponieren.

Yellow Submarine Adventure war eine Zusammenarbeit mit den Beatles für ihre überhaupt erste interaktive Fahrt. Dies war reine
28 Familienunterhaltung mit Besuchern, die auf

einem von zwei Fahrtensimulatoren saßen und sich auf eine Reise begaben, um Pepperland vor den Blue Meanies zu schützen. Während der Fahrt singen die Besucher zusammen mit den weltbekannten Beatles Songs einschließlich *Yellow Submarine* und *When I'm sixty four*.

Philharmonia war ein unmittelbarer Erfolg. Ich erinnere mich besonders an einen achtzig Jahre alten Berliner, der während seines ganzen Lebens Konzerte in der Philharmonie besucht hatte. Als er mit dem Dirigieren der Berliner Philharmoniker fertig war, sagte er: »Jetzt kann ich glücklich sterben«, und hatte Tränen in den Augen. Ein anderer großer Erfolg, besonders bei Kindern, war die *Wassermusik*, ein Instrument, entworfen von Spektra Entertainment und basierend auf einer Technologie, die Nic Collins in seinem Bericht für die Music Box des Sony Centers beschrieben hatte: Wenn dünne, von Laserlicht beleuchtete Wasserstrahlen, die von einem Edelstahlrahmen in ein Bassin fielen, von Menschenhänden unterbrochen wurden, entstanden Harfenklänge. Besonders Kinder liebten es, ihre Hände über dieses Instrument laufen zu lassen, und bei einigem Können war es möglich, eine einfache Melodie zu spielen. In der Tat wurde die Musik von Bewegungssensoren erzeugt, die neben jedem einzelnen Wasserstrahl plaziert waren. Sehr populär war auch der Raum des ZKM Karlsruhe, in dem sich Toshio Iwais *Photon* befand. Und sehr beliebt bei Teenagern war *Schattentanz*, ein kleines Tanzpodium, wo sich Körperbewegungen, mit Zeitverzögerung, in vielen Farben auf einer Wand spiegelten.

Wegen der hohen Betriebskosten und der niedrigeren Besucherzahlen, als erwartet, blieb die Music Box nur ein gutes Jahr öff-

net. Ihr Hauptnachteil war vielleicht ihr Standort im zweiten Untergeschoß des Sony Centers, da viele Leute nicht wußten, daß sie überhaupt existiert. Einige Besucher erwähnten auch, daß die Attraktionen eine sehr kalte und klinische Ausstrahlung hatten, nicht genug Wärme und Humor enthielten. Dennoch gab es nur wenige Besucher, die die Music Box ohne ein Lächeln auf ihrem Gesicht verließen und ohne etwas neues über Musik gelernt zu haben.

Dadurch, daß ich fünf Jahre lang so persönlich mit dem Bau der Music Box verbunden war, ist es schwierig für mich, gegenüber ihren Vor- und Nachteilen objektiv zu sein. Der einzige Rat, den ich Musikern geben kann, die ihre kreative Energie in kommerziellen Erfolg verwandeln möchten, besteht darin, eine Technologie zu verwenden, die sowohl leicht zugänglich als auch glaubwürdig ist und dafür sorgt, daß die Leute sofort Befriedigung und Spaß haben. Ebenso wichtig ist ein gutes Marketing. Ich hoffe aufrichtig, daß die Music Box jedem, der sie besuchte, Vergnügen und Genuß gebracht hat, und daß sie einige Leute dazu inspirieren konnte, ihre eigenen musikalischen Talente zu entdecken und ihre eigene Musik zu erfinden.

*Andrew Woodmansey
(Übersetzung: G. Nauck)*

My First Sony

Im Herbst 1997 beauftragte mich Andrew Woodmansey, ein Gutachten über neues Instrumenten-Design zu verfassen. Hintergrund waren die Vorarbeiten für die Music Box, ein Unterhaltungskomplex, der für das neue Sony Hauptquartier in Berlin geplant war. Damals hatte ich gerade meine Position als künstlerischer Direktor am STEIM¹ in Amsterdam aufgegeben und war als DAAD-Stipendiat nach Berlin gekommen. Als Veteran der amerikanischen und europäischen Musikszene war ich mehr als genug mit den verrücktesten experimentellen Instrumenten und dem nicht immer greifbaren Austausch zwischen Performer und Publikum vertraut. Mein damaliger Bericht gab nicht nur einen Überblick über die gängigen, sowohl kommerziell produzierten als auch gesetzlich geschützten, von Künstlern selbstgebauten akustischen und elektronischen Musikinstrumente, inclusive der entsprechenden Software. Ich beschrieb auch bereits existierende, musikbezogene Museen und Forschungseinrichtungen, entwickelte Richtlinien für ein Artist-in-Residence Programm und machte Vorschläge für Ausstellungen, in denen die Besucher selbst Hand an musikalische Aufführungssituationen legen können sollten. Das Ziel meiner Vorschläge

war, eine interaktive Umgebungen zu schaffen, die einen durchschnittlichen Besucher dazu bringen sollte, selbst Musik zu machen. Ich fühlte, daß ungewöhnliche Instrumente und Klänge eine an Karaoke angelehnte Entlastung von der »Last des Richtigspielens« (im Original: »embarrassment of pitches«) schaffen könnten, was einen Bruch mit der besonders für Europäer zu schwer wiegenden Erwartungshaltung in musikalischen Dingen gleichkommt. Am Ende allerdings hatte mein Bericht wenig Einfluß auf die tatsächlich gebaute Music Box, abgesehen von der Kooperation mit dem ZKM in Karlsruhe, die durch meine Arbeit zustande kam.² Als Komponist habe ich mich mehr auf musikalische Experimente verlegt. Die Music Box jedoch sollte in erster Linie Unterhaltung sein und die Musik war nur der Weg dazu. Musikmachen kann Spaß machen, sicherlich, aber diese Idee ist schwerer zu verkaufen als eine Fahrt im Yellow Submarine.³

Für die Music Box erschien mir damals eine Konzeption interessant, die versucht, Unterhaltung und kulturelle Werte zusammenzubringen. Dafür entwickelte ich folgende Prämissen: Die Music Box sollte ein einzigartiges Zentrum repräsentieren und nicht bloß eine Variante eines bereits bestehenden Modells sein. Besucherfluß und Besuchernutzung sollten maximiert werden bei gleichzeitigem Vermeiden von Schlangestehen. Die zu schaffende Struktur sollte so offen sein, daß zukünftige Erweiterungen oder Veränderung mit minimalsten Störungen für den Betrieb vorstatten gehen können. In der Nutzung sollte die Zuverlässigkeit des Equipments an erster Stelle stehen und auch in solcher Anzahl vorhanden sein, daß Ausfälle durch Defekte und Reparaturen vermieden werden können. Sowohl Solo-Auftritte als auch Ensemble-Aktivitäten sollten dort ermöglicht und dabei der soziale und performative Aspekt der Musik betont werden. Die Music Box sollte Situationen schaffen, die die Haltung des aktiv teilnehmenden wie die des eher passiv zuhörenden Besuchers vorsehen und gleichzeitig den passiven dazu verführt, aktiv zu werden (im Sinne des Karaoke-Modells). Ziel war letztendlich auch die Trennung zwischen Musikinstrumenten und passiver Konsumenten-Elektronik aufzuheben, indem man nicht-traditionelle Controller einsetzt.

Im folgenden möchte ich ein Ausstellungsszenario schildern, das ich für die Music Box entworfen habe und das versucht, die oben aufgestellten, konzeptionellen Prämissen mit einzubeziehen. In diesem Konzept stößt der Besucher am Eingang der Ausstellung auf Behälter, die tragbare, maßgearbeitete MIDI-

2 www.zkm.ed

3 Siehe: Leonardo Music Journal #3, *Pleasure*, 2003

1 www.steim.nl

Controller beinhalten: kleine Tastaturen, gitarrenähnliche Controller, Bälle, Handschuhe, Hüte, Mbiras, Perkussionsobjekte, Mikrophone etc. Alle funktionieren drahtlos und sind mit einem Infra-Rot geleiteten Datenübertragungssystem und wiederaufladbaren Batterien ausgestattet. Keines dieser Objekte produziert selbst Klang. In der Installation befinden sich mehrere »Klang-Stationen«, von denen jede im Gegenzug mit einem Infra-Rot-Receiver, einem Computer, einem Klang-Modul und einer Art Verstärkersystem versehen ist. Immer wenn ein Instrument in die Nähe einer Klang-Station kommt, werden seine Daten gelesen und der Besucher kann anfangen zu spielen. Der Besucher trägt sein Instrument mit sich und kann so von Station zu Station gehen, verschiedene Klänge und musikalische Szenarien abrufen. Jede Station bietet unterschiedliche Klänge und musikalische Strukturen auf einer Skala von Möglichkeiten an. Manche haben rein elektronische Klänge (Synthesizer, Sampler und Signal Prozessor), während andere elektromechanisch generierte Klänge anbieten (Elektromagnetisch zum Klingeln gebrachte Eisenteile, MIDI Player Piano). Aus der Unterhaltung stammende Technologien können ebenso mit einbezogen werden, wie CD-Player, Videodiscs, Kabel-TV, Videogames. Manche ermöglichen es dem Besucher, den Klang direkt auszulösen, andere interpretieren erst die Aktionen des Spielers via eingebauter Software. Die Verstärker- und Speichersysteme – stellen eine Art »Klang-Dusche« dar, parabolische Konstruktionen an der Decke über den Köpfen der Besucher. Diese Art Konstruktion erlaubt es, Ein-Mann-Zellen zu bauen und kleine Theaterräume mit Bühnen für die Spieler und ihr Publikum. Mit Ausnahme der eher privaten Ein-Mann-Zellen sind alle Klang-Stationen so angelegt, daß sie mehrere gleichzeitig spielende Besucher aufnehmen und automatisch die verschiedenen musikalischen Anteile verschiedenen Controllern zuweisen können. Der Computer kann erkennen, wie viele Instrumente in seinem Bereich jeweils aktiv sind und richtet sein Programm dementsprechend aus. So hat jede Klang-Station die Kapazität für solistische Aktionen wie auch für Ensemble-Verhalten.

Die Theater würden eine Art Karaoke-Mentalität haben. Man kann im Publikum sitzen und zuhören, man kann aber auch auf die Bühne springen und sich mit der Musik, die über die PA klingt, verbinden. Einige Klang-Stationen heben sich von den anderen durch die Präsenz einer Plinthe (Säulenplatte) oder eines skulpturalen Objekts ab, aber auch durch versteckte Elemente wie zum Beispiel durch

30 einen unter dem Fußboden versteckten Rezei-

ver oder durch eine Klangdusche an der Decke. In manchen Fällen kann der Controller auch einen eingebauten Lautsprecher haben, der dann seinerseits die Klangspur von einer Klang-Station wiedergibt. Solche Controller können Virtual Reality Helme mit eingebauten Kopfhörern sein, aber auch Mbira-ähnliche Controller, die einfache kleine Lautsprecher enthalten. Diese Besonderheit verleiht manchen Instrumenten einen »realeren«, quasi-akustischen Charakter. Der kompletten Trennung von Controller und Klangmodulen ist es zu verdanken, daß die Besucher mit verschiedenen Permutationen von Controllern und Klangstationen experimentieren können.

Das führt zu einer hohen Dichte in der Nutzung mit keinerlei Begrenzung in Bezug auf die Teilnehmerzahl pro Station; die Neugierde hinsichtlich der Interaktion zwischen Controller und Klangstation ermutigt die Nutzer, durch die Ausstellungslandschaft zu gehen. Neben dem Ausstellungsraum soll ein »Lab« installiert werden, eine Art Werkstatt, wo man schnell und unkompliziert selbst neue Controller bauen kann mit legoartigen mechanischen und elektronischen Bausteinen. All die musikalischen Aktivitäten, die im Ausstellungsbereich stattfinden, werden zu einem Hard Disk Recording System geleitet und etwa eine Stunde lang dort gespeichert. Die aufgenommenen Tracks können dort mit der ID Nummer des jeweiligen drahtlosen Controllers versehen werden. Der Besucher kann dann »seinen« Controller zu einer »Brenn-Station« mitnehmen und gegen Entgelt seinen musikalischen Rundgang auf einem Speichermedium mit nach Hause nehmen.

Nicolas Collins

(Übersetzung B. Barthelmes)