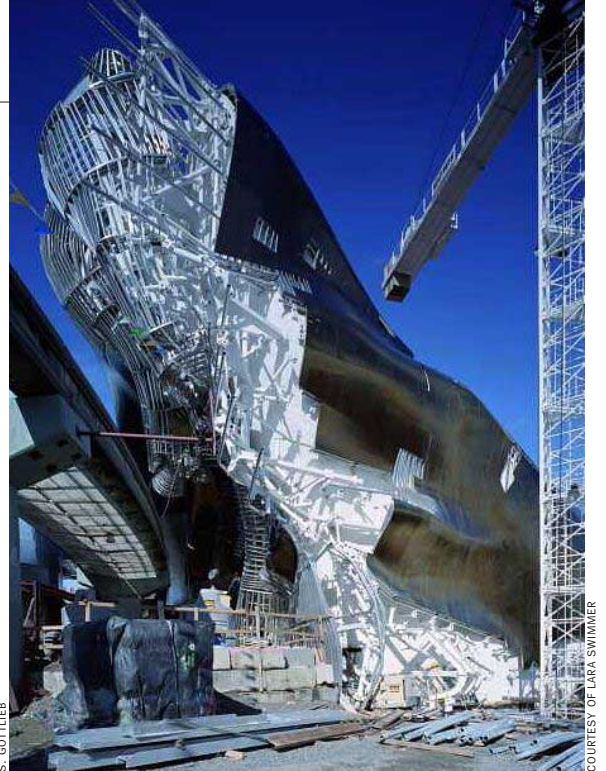




Rockmuseum EMP in Seattle: Pop-Schrein in Form einer explodierten E-Gitarre

MUSEEN

Rock'n'Roll im Cyberspace

Im amerikanischen Seattle wird diese Woche mit großem Spektakel ein weltweit einzigartiges Museum eröffnet: Das „Experience Music Project“, erbaut von Stararchitekt Frank Gehry, finanziert von Computer-Milliardär Paul Allen, dokumentiert eindrucksvoll die Geschichte der Rockmusik.

Die Stadt gilt als Weltzentrale des Hightech und globale Starttrampe in den Cyberspace, doch anzusehen ist ihr das bisher leider nicht: Das Zentrum von Seattle ist eine gesichtslose Büro- und Konsumbrache wie die meisten Inner Cities der USA.

Weil die Cyber-Milliardäre aus dem Microsoft-Dunstkreis das ändern wollen, kursiert in der Stadt bereits der Witz, dass Seattle spätestens am kommenden Freitag, nach der Eröffnung des „Experience Music Project“ (EMP) also, in Allentown umbenannt werden soll.

Der Namenspatron Paul Allen, 47, ist einer der Mitbegründer des kurz vor seiner Zerschlagung stehenden Software-Giganten Microsoft. Den Konzern hat er allerdings bereits 1983 verlassen, ausgestattet mit einem Aktienpaket, dessen Wert im zweistelligen Milliardenbereich liegt. Dazu kommen inzwischen noch Beteiligungen an über 100 anderen Firmen und Projekten, meist im Medien- oder Internet-Betrieb, am nennenswertesten seine Anteile an Dreamworks, dem inzwischen erfolgreichen Studioprojekt von David Geffen und Steven Spielberg. Und hätte – Schicksalsvokabel jedes Kleinaktionärs – Paul Allen dereinst seine Anteile an AOL behalten, er hätte statt schlapper 100 Mil-

lionen Dollar deren 30 Milliarden hinzuverdient.

Quasi aus der Portokasse hat Allen für das „Experience Music Project“ in den letzten Jahren 240 Millionen Dollar zur Verfügung gestellt, um in Seattle den Traum eines zeitgenössischen Rock'n'Roll-Museums zu verwirklichen, das sich in Konzeption und Ausführung deutlich unterscheiden sollte von all den Halls of Fame und Hard Rock Cafés voller Rock-Memorabilia, mit denen ebenso sammelwütige wie geschäftstüchtige Amerikaner ansonsten den Globus verhandeln.

Frank Gehry, Erbauer des Guggenheim-Museums in Bilbao, durfte auf Geheiß Allens und dessen federführend beteiligter Rock'n'Roll-Schwester Jody Allen Patton („Make it swoopy!“) so richtig auf bunte Blech hauen – und doch wäre dieses Xanadu der E-Gitarre vielleicht bloß ein privat realisierter Spinnertraum der etwas teuren Sorte geblieben.

Tatsächlich aber ist das, was sich hier wie weiland

Jimi Hendrix auf der Bühne des Monterey Pop Festivals in Gold und Purpur und Blau auf dem Boden krümmt vor den hässlichen Wolkenkratzern Seattles wie vor einer Ansammlung von Verstärkertürmen, die passende Hülle für einen gigantischen Test: Lässt sich mit schier unbegrenzten Geldmitteln, mit dem technologischen Know-how eines Software-Gurus, mit der Liebe eines Fans und mit dem geballten Sachverstand eines teils hoch qualifizierten Helferteams der Geist der Popmusik – nun, wenigstens: der amerikanischen Rockmusik – einfangen, darstellen und weitervermitteln?

Doch ist der knallbunte Pop-Schrein in Form einer explodierten E-Gitarre nicht das einzige Bauwerk des manischen Hendrix-Verehrers, das die Skyline von Seattle verändert. Die Stadt wird demnächst ein Allen-finanziertes Football-Stadion für 450 Millionen Dollar erhalten – schließlich gehören dem Sportfan bereits die zugehörigen Seattle Seahawks und das Basketball-Team der Portland Trail Blazers. Im Herzen Seattles



Mäzen Allen



EMP-Schauraum: 13 000 Quadratmeter als begehbare Benutzeroberfläche

entsteht ein elfstöckiger Glaspalast, der Paul Allens Hauptquartier werden soll; nebenbei wird die alte Union Station mit seinem Geld gleich mit renoviert und das Nahverkehrssystem einer Runderneuerung unterzogen. Die Universität von Washington erhielt gerade einen zweistelligen Millionenbetrag für einen Erweiterungsbau der Bibliothek, der den Namen von Paul Allens Vater tragen soll, wogegen Allens Lieblingskino weiterhin Cinerama heißen darf, jetzt, wo es ihm gehört und komplett renoviert worden ist.

Für die Architektur-Fakultät der beschenkten Uni wird Allen durch seine baulichen Aktivitäten in und um Seattle zu „einem modernen Medici“; die „New York Times“ vergleicht ihn vorsichtig mit Baron Haussmann, dem Gestalter des modernen Paris – und zitiert gleichzeitig besorgte Stadtplaner, die eher glauben, dass man es mit einer Art vergnügungssüchtigem King Kong zu tun hat, der aus lauter Liebe eine Menge Schaden anrichten in der Lage ist.

Ein liebenswertes Monster, das Entscheidungen treffen muss, deren Konsequenzen sich stets in der Größenordnung des Bruttosozialprodukts mancher Staatswesen bewegen, mag unter der Last dieser Verantwortung ein zumindest rudimentäres soziales Gewissen entwickeln, eine Art heiligen Schauer vor der eigenen Macht – so wie Allens Ex-Mit-



Plattenspieler des Rap-Pioniers Grandmaster Flash

streiter Bill Gates, der seine Stiftungsmillionen weltweit in Impfprogramme und Bildungsoffensiven steckt, voller Hoffnung auf glücklich glänzende Kinderaugen und eine mild gestimmte Öffentlichkeit.

Auch von Paul Allen heißt es, er sei ein großzügiger Spender, doch taucht sein Name nicht auf in der alljährlich erstellten Liste der spendabelsten Amerikaner; er wird wohl auf ewig als der dickliche Baby Boomer in Erinnerung bleiben, der neun Millionen Dollar teure Partys vor der Küste seines Heimatstaates Washington gibt,



Musiker Hendrix, Clapton (1967)

Gelage in Cannes, Maskenbälle in Venedig, damit er auf diesen Partys ausgiebig mit Carlos Santana oder Lou Reed Gitarre spielen kann. Denn seit Allen nach einer Krebsdiagnose und, wie es scheint, erfolgreich bestandener Chemotherapie ins Leben zurückkehrte, ist ihm dieses eine einzige Zugabe zu einem Rockkonzert: mehr und immer mehr.

Wenn am Freitag die Eröffnungsfeierlichkeiten beginnen und ein eher am MTV-Geschmack

denn am EMP-Geist ausgerichtetes Konzertprogramm mit Rapper Eminem, Metallica, den Rittlern von der Download-Nuss oder mit Langweilern wie Matchbox Twenty die ersten Besuchermassen anziehen soll, hat das Gebäude bereits eine inoffizielle Millionäre-only-Feier hinter sich, bei der Paul Allen sein schimmerndes Gesamtkunstwerk den Spezien aus dem Show- und Mediengeschäft vorgestellt hat.

Seit Monaten arbeitet das EMP-Team rund um die Uhr, sieben Tage die Woche, um den Eröffnungstermin halten zu können. Gleichzeitig wurden Aluminiumschindeln auf das Stahlgebäude geschraubt, Humus herangekarrt, Skulpturen platziert, die Exponate aufgestellt und die unvorstellbar aufwendige und neuartige Museumstechnologie in das Gesamtchaos eingepasst: Das Woodstock-Festival wirkte dagegen wie eine preußische Schlachtenordnung.

Die anarchistische Schlussphase des Bauvorhabens EMP hat ihre Entsprechung in Frank Gehrys Gebäude, der seinen psychedelischen Metallbau mit der sturen Konsequenz eines Altmeisters von außen

nach innen zu planen beliebte und dabei kaum Rücksicht zu nehmen hatte auf die Vorstellungen der Kuratoren: Die mussten sich ihrerseits um Lösungen bemühen, die der Gehry-Explosion angemessen waren.

Für die Verwirklichung seiner ihm eigentlich wesensfremden Rock'n'Roll-Aufgabe nutzte Frank Gehry ein dreidimensionales Computerprogramm namens „Catia“, das auch beim Bau der französischen „Mirage“-Düsenjäger Verwendung fand. Kein Wunder also, dass das „Experience Music Project“ von der 5th Avenue aus betrachtet durchaus einem abgestürzten Jet ähnelt.

Eine Bruchlandung war eigentlich auch vom Museum selbst zu erwarten – wäre es beim ursprünglichen Plan geblieben, allein dem Gitarrenheros Jimi Hendrix ein Denkmal zu setzen: Anfang der neunziger Jahre gab es in Seattle außer einer Plakette in einem Zoo keine Gedenkstätte für den neben Bill Gates und Kurt Cobain berühmtesten Sohn der Stadt.

Aber auf Betreiben vieler Museums-Experten bewilligte Paul Allen schließlich die konzeptionelle Erweiterung seines Hendrix-Heiligtums. „Paul sagte immer, mir gefällt mein Hendrix-Zeug, und andere wird es auch antönnen“, berichtet EMP-Mitbegründerin Jody Allen Patton. „Aber Ausstellungsprofis haben uns schnell eines Besseren belehrt: Exponate allein bedeuten gar nichts. Jemand muss sie interpretieren und Bezüge herstellen, von denen die Besucher profitieren können.“

Diese Besucher, die vom Zentrum aus mit der „Monorail“ direkt in das Gebäude

eingefahren können, erhalten am Eingang eines von 2500 MEG (Museum Exhibit Guide) genannten Science-Fiction-Geräten, das man um den Hals trägt und das aus einem Kopfhörer, einer 12-Gigabyte-Festplatte und einem Palmtop-Computer besteht.

Diese MEGs verwandeln die 13 000 Quadratmeter EMP in eine physisch begehbare Benutzeroberfläche, hinter der sich der eigentliche Schatz befindet: die Liebe zur Musik und das Wissen um diese Musik.

Oberflächlich mag man im Crossroads genannten Zentralbereich der Ausstellung Konzertplakate betrachten, Rapper-Kostüme oder ein rot angemaltes Saxofon, allesamt mit kurzen Textteilen versehen und liebevoll zusammengestellt. Oder man mag die in der Guitar Gallery arrangierten Saitenheiligtümer bestaunen: Ein Klick mit dem MEG erschließt real nicht existente Besucherräume, in denen sich jeder Gast individuell auf seine Schwerpunktinteressen konzentrieren kann, ohne einen der Mitbesucher zu beeinträchtigen.

Wer etwa vor einer silbern glänzenden National Steel Guitar aus dem Jahr



EMP-Mitarbeiter mit Ausstellungsstücken: Erlebnispark und Soundlabor

1929 verweilt, kann ganz konventionell anhand der Schautafeln und Monitore die historische, technische und musikalische Entwicklung des Gitarrenbaus nachvollziehen.

Man kann aber auch via MEG dem Bluesmusiker Tampa Red lauschen, dem diese Gitarre einst gehörte, kann zeitgenössischen Gitarristen wie Vernon Reid oder Robbie Robertson zuhören, wie sie heute über diese Gitarre denken, und anschließend von einem virtuellen Taj Mahal das Instrument in digitaler Qualität demonstriert bekommen – Aufnahmen, die extra für das EMP angefertigt worden sind.

Für noch detailversesseneren Besucher hält das Museum ein Dutzend so genannter

Kioske bereit, interaktive Bildschirme, die zu den Musikern und ihren Instrumenten Interviews, Klangbeispiele und Filme bereitstellen: alles abrufbar durch bloße Bildschirmberührung.

Wie praxisbezogen und hilfreich diese Vernetzungsstrategie der EMP-Macher ist, demonstriert besonders eindrucksvoll ein Kiosk in der Hendrix Gallery: Im Original ausgestellt sind die Kladden, in die Hendrix seine Texte handschriftlich ein-

trug. Dieselben Seiten finden sich dann auf den Bildschirmen wieder: Durch bloße Berührung verwandelt sich der ausgewählte Teil der Handschrift in Druckbuchstaben; zeitgleich ertönt die gesungene und gespielte Stelle über Kopfhörer. Dazu werden Textvarianten und spätere Änderungen kenntlich gemacht.

Und über diverse Workstations – oder demnächst auch über die Website des EMP (www.emplive.com) – kann der reale oder virtuelle Besucher in das Archiv der Sammlung abtauchen, in dem auch noch die letzten randständigen Fragen nach dem Werdegang eines obskuren Bassisten aus den frühen siebziger Jahren geklärt werden können: kein Ende, nirgends.

Wem diese Datenfülle trotzdem zu wenig sinnentfremdet erscheint, der kann das „Experience Music Project“ auch als Erlebnispark nutzen. In der Sky Church, dem zentralen Museumsschiff, das auch für Konzerte erhalten soll, laufen stündlich haushohe Video- und Computeranimationen zu bekannten Rocksongs.

Das Sound Lab ist Museum geworden: Hier kann selbst ein völliger Anfänger an Gitarre, Schlagzeug oder Plattentellern versuchen – unterstützt von freundlichen Computerstimmen und kleinen Bildschirmen –, den Geistern in der Maschine etwas Dur oder Moll zu entlocken.

Nach der sinnentfremdeten Übungseinheit landet man schließlich auf einer fiktiven Bühne, angestrahlt von Scheinwerfern, bejubelt von einem virtuellen Publikum, aber hinter einem echten Instrument platziert, auf dem man gleich seinen Teil zu „Wild Thing“ von den Troggs beibringen muss; selbst ein kritischer Geist verspürt da plötzlich Lampenfieber vor dem falschen Auftritt.

Das Unmögliche scheint wahr geworden: Es ist gelungen, der Popmusik ein Museum zu errichten und es auch noch sinnfällig auszugestalten. Das konnte nur gelingen, weil das Projekt selbst so großen-

wahnsinnig, eitel und manisch inszeniert worden ist, wie sein Gegenstand sich gern gibt: Amerikas Popmusik.

Der amerikanische Schriftsteller und Rock-Fan Jack Womack, der Science-Fiction-Romane mit Elvis oder Robert Johnson als Helden geschrieben hat, charakterisierte seine Landsleute in einem Interview ein-



FOTOS: EMP

Jacke von Kid Creole (um 1984), Hose von Janis Joplin (um 1970)

mal als „wild, gefährlich außer Kontrolle geraten“, voller überschäumender Gefühle und ohne einen Schimmer, wie man diese zum Ausdruck bringen könnte: So mag es auch Paul Allen ergangen sein, bis ihm Frank Gehry das Gefäß für seine Sammel- und Musikleidenschaft plante und baute.

Nun hat alles seinen Platz, Janis Joplins Federboa, Bob Dylans Mundharmonika,

die Trümmer einer Hendrix-Gitarre und 80 000 Exponate mehr.

Paul Allen soll allerdings seinem Architektenstar bereits seit der Grundsteinlegung eher die kalte Schulter zeigen; vielleicht ist ihm die Lust an seinem Hendrix-Tempel vergangen, als 1995 die angestrebte Zusammenarbeit mit den

Hendrix-Erben im Streit endete; vielleicht ist ihm sein Projekt fremd geworden, seit seine Schwester das Regime übernahm; vielleicht erkalten die Gefühle von Multimilliardären während einer Bauzeit von über drei Jahren, wer weiß?

Möglicherweise gelingt es ja den Kuratoren des „Experience Music Project“ im letzten Moment, Allens Gefühle wieder neu zu wecken, indem sie dessen Freizeit-Combo Grown Men neben die Headliner des Eröffnungskonzerts platzieren, neben Kid Rock, Dr. Dre und die Red Hot Chili Peppers.

Sonst könnte der Herr über Seattles Baustellen plötzlich anfangen, seine Hochhäuser wieder abzureißen. Oder noch mehr davon bauen in Allentown. Um dies zu verhindern, ist ein klein wenig Amateur-Rock ein wahrhaft geringer Preis.

KARL BRUCKMAIER