GAMES & PARKS industry

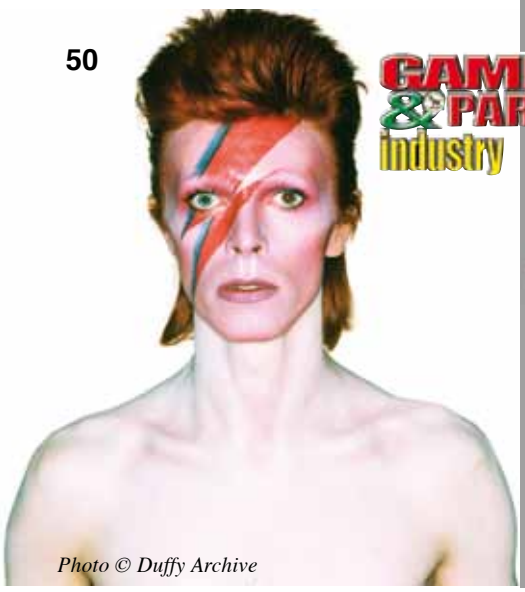

Photo © Duffy Archive

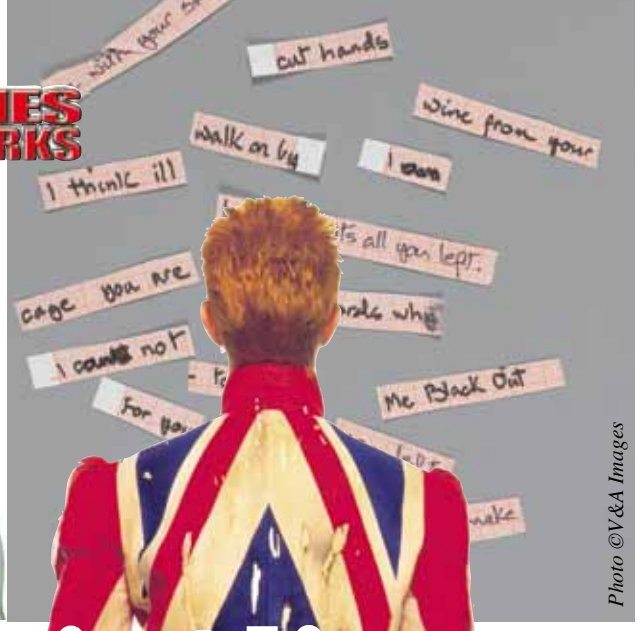

Photo ©V&A Images

Photo © Victoria and Albert Museum, London

David Bowie is... taking music exhibition forward

by Judith Rubin

To represent the life, work and career of iconic musician David Bowie necessitates a strong audio component. Appropriately, in the blockbuster traveling exhibition "David Bowie is," state-of-the-art Sennheiser audio technology is integral to the presentation. The exhibition was launched March 23 by the Victoria & Albert Museum (V&A) and will complete its run there on August 11, after which it will head to half a dozen additional venues around the world, starting with Sao Paolo. Co-curated by Geoffrey Marsh and Victoria Broackes, "David Bowie is" blends attraction design, exhibition design and theater in two galleries of memorabilia and costumes from Bowie's substantial personal archives. Most of the displays, videotaped performances and interviews are coupled with zone-specific audio delivered via personal

Photo © Frank W. Ockenfels 3

DAVID BOWIE IS ... E LE MOSTRE DI MUSICA FANNO UN BALZO IN AVANTI

di Judith Rubin

Rappresentare la vita, il lavoro e la carriera del grande musicista David Bowie richiede una solida componente audio. Nella mostra itinerante David Bowie is la tecnologia audio d'avanguardia della tedesca Sennheiser è allora in modo molto opportuno una parte integrante della presentazione. L'esposizione è stata lanciata con successo dal Victoria & Albert Museum (V & A) il 23 marzo scorso e lì rimarrà fino all'11 agosto, per poi fare rotta verso una mezza dozzina di altre location nel mondo, la prima delle quali sarà a San Paolo del Brasile. Curata da Geoffrey Marsh e Victoria Broackes, David Bowie is unisce progettazione di allestimenti espositivi, progettazione di un'attrazione ed elementi propri del teatro in due gallerie di cimeli e costumi che giungono dai preziosi archivi personali di Bowie. La maggior parte dei pezzi, dei filmati di esibizioni e interviste dell'artista in mostra sono abbinati a contenuti audio specifici per ogni area che il visitatore riceve indossando cuffie individua-

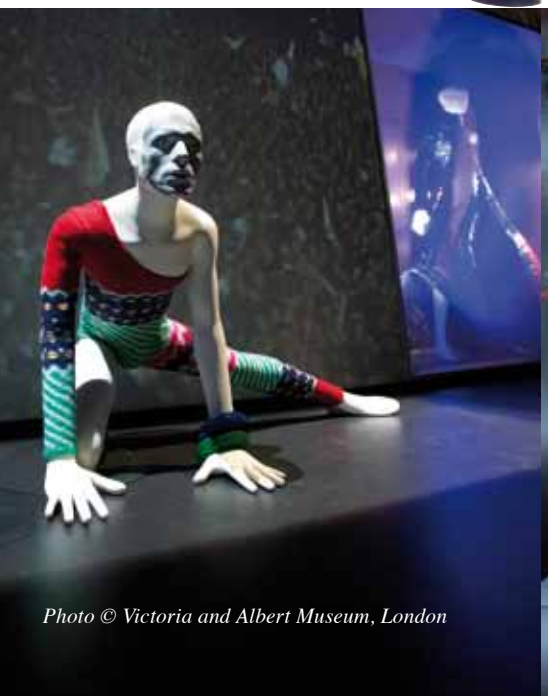

Photo © Victoria and Albert Museum, London

Photo © Victoria and Albert Museum, London

Photo © Victoria and Albert Museum, London

Photo © Victoria and Albert Museum, London

Photo © Victoria and Albert Museum, London

li lungo tutto il percorso espositivo, fin quando non raggiunge l'area concerti nella seconda galleria, dove gli auricolari si spengono per lasciar posto a un gran finale coinvolgente. Sennheiser ha fornito i suoi sistemi *guidePORT* e *Auro 3D*, oltre a servizi di supporto.

Gli oltre 300 oggetti esposti comprendono le tute indossate da Bowie in Ziggy Stardust, le scenografie create per il tour Diamond Dogs, storyboard, manoscritti di scalette e testi, e alcuni schizzi dello stesso Bowie. Probabilmente tra i pezzi di maggior interesse per i visitatori c'è il sintetizzatore di Brian Eno a cui molto deve il brano 'Heroes', esposto nell'area concerti – un pezzo su cui Marsh ha richiamato la nostra attenzione. La tappa del percorso che personalmente noi abbiamo preferito è stata però il caleidoscopico video di Bowie che esegue 'Star Man' – una sua pietra miliare – a un Top of the Pops del 1972. Nell'insieme, la mostra contiene circa quattro ore di materiale, con una durata media della visita intorno a 90 minuti.

Secondo i dati raccolti dal 2012 TEA/AECOM Museum Index, il V & A è tra i primi 20 musei al mondo per affluenza. Fondato nel 1852 e dal 2001 oggetto di una serie di importanti ampliamenti e opere di ristrutturazione degli impianti, si estende su circa cinque ettari, ha la bellezza di 145 gallerie e una collezione di circa 4,5 milioni di pezzi, che lo classificano come il più grande museo al mondo di arti decorative e design.

Se si scorrono i nomi del team interno ed esterno che ha concepito, progettato e realizzato David Bowie is in un arco di tempo strettissimo di appena due anni, ci si accorge che vantano credenziali nell'ambito del teatro, dell'intrattenimento a tema e dei musei. L'esperienza di Marsh spazia su una grande varietà di progetti artistici e

The guidePORT receiver.

Il ricevitore di guidePORT.

headsets, which visitors wear until they reach the concert area in the second gallery, where the headsets come off for a climactic, immersive finale. Sennheiser provided its *guidePORT* and *Auro 3D* systems, plus support services.

The 300+ objects on display include Ziggy Stardust bodysuits, set designs created for the Diamond Dogs tour, storyboards, handwritten set lists and lyrics and some of Bowie's own sketches. Visitors may want to keep an eye out for Brian Eno's "Heroes" synthesizer in the concert area – an artifact Marsh called our attention to. Our own favorite stop was the kaleidoscopic video presentation of "Star Man" – Bowie's breakthrough, 1972 Top of the Pops performance. All in all, the exhibit contains some 4 hours' worth of material, which the average visitor will spend about 90 minutes browsing.

According to the 2012 TEA/AECOM Museum Index, the V&A is one of the Top 20 most attended museums in the world. Founded in 1852, the museum covers some 5 hectares and boasts 145 galleries and a collection of some 4.5 million objects, and is ranked as the world's largest museum of decorative arts and design. Since 2001, it has been undergoing a series of major expansions and facility overhauls.

A look at the internal/external team that conceived, designed and built David Bowie is over a whirlwind, 2-year period reveals credentials in theater and themed entertainment as well as museums. Marsh's experience ranges over a wide variety of arts and entertainment projects. Exhibition designer 59 Productions and sound designer Gareth Fry previously teamed in similar roles for the 2012 Olympics Opening Ceremonies. Real Studios, which collaborated on the design, has worked in corporate exhibits, hospitality and casinos. Lighting design was by dha design. V&A's internal team included Tom Grosvenor overseeing AV.

Compelling delivery of musical material can help museums attract new audiences, connect with the young, empower educational programs and generate attendance and revenue. In a modern-day music exhibit such as David Bowie is, sound is and must be part of the storytelling, and sound design becomes part of the exhibit brief. Content creation and system design happen together. "It's the only way to do it," says Mark Grimmer of 59 Productions. "Tech and creative are interwoven, and digital technology enables us to bring most editing capability on site. You design a system to give you the ability to adapt quickly. This project was more like a theater piece than a museum exhibit."

The use of headphones meant that gallery spaces could be left fairly open without the need for acoustical barriers. The only theater zone is the concert atrium in the second gallery. "We knew we wanted primarily a headphone experience," says Gareth Fry, "but we also wanted to get close to the concert experience – the social, shared, visceral

Photo © Victoria and Albert Museum, London

Photo © Victoria and Albert Museum, London

response where you hear it and feel it, and feel others' responses." Accordingly, Sennheiser's *guidePORT* and *Auro 3D* systems were integral components – the one providing personal audio through headphones and the other providing the shared experience. Sennheiser Application Engineering team members Norbert Hilbich and Robert Genereux collaborated with the designers, customizing and programming *guidePORT* to supply the audio content segments tied to the displays. Sennheiser International Recordings Applications Manager Gregor Zielinsky created the special mix for the 10-minute concert loop in the second gallery.

guidePORT is self-operational and responds to external triggers and zones set up in the environment. All the visitor does is put it on, switch it on, adjust the volume and move through the exhibit. "It gives you the freedom to wander around and play with the exhibit in a way traditional audio guide systems don't allow," says Fry. "It introduces a magical aspect in that it responds to where you are standing. You wander around, and the system follows you. It lets you focus where you want to focus."

In addition to audio delivery, *guidePORT* can be programmed to track visitor behavior and collect data. "*guidePORT* keeps adapting as designers bring us new programming ideas," says Hilbich. "Designers' imaginations and operators' needs will continue to push it." Genereux concurs: "There will always be new ways to modify the behavior of the system. It will always keep going." An embryonic version of *guidePORT* was part of the MEG audio guide for the original Experience Music Project in Seattle; a more recent, robust installation is key to the Musical Instrument Museum in Phoenix. Other venues with *guidePORT* installations include the dome of the Reichstag Building in Berlin, the Strasbourg Historical Museum in France, Khalsa Heritage Complex in India, The Canal House Museum in Amsterdam and Musee de la Civilisation in

di intrattenimento. 59 Productions, progettista della mostra, e Gareth Fry, il sound designer, hanno già lavorato assieme in ruoli analoghi per la cerimonia di apertura delle Olimpiadi del 2012. Real Studios, che ha collaborato alla progettazione, ha lavorato per esposizioni aziendali, alberghi e casinò. A curare il lighting design, cioè la progettazione dei sistemi di luce, è stata dha design, mentre nella squadra interna del V & A c'era anche Tom Grosvenor che ha fatto da supervisore a tutto quanto atteneva all'audiovisivo.

Riuscire a inserire del convincente materiale musicale può essere d'aiuto ai musei per attirare un pubblico nuovo, stabilire un contatto con i giovani, potenziare i programmi educativi, avere più visitatori e più fatturato. In una mostra di musica moderna quale è David Bowie is, il suono è e deve essere parte della narrazione, e il sound design diventa uno degli aspetti da curare particolarmente. Creazione dei contenuti e progettazione del sistema audio vanno di pari passo. "Non c'è altro modo" spiega Mark Grimmer di 59 Productions. "Tecnologia e creatività s'intrecciano, e la tecnologia digitale permette di portare in loco una maggiore capacità di revisione. Un sistema deve essere progettato per dare la capacità di adattarsi rapidamente. Questo progetto è stato più come mettere su qualcosa per il teatro che qualcosa di destinato a un museo".

Optando per delle cuffie è stato possibile lasciare gli spazi della galleria piuttosto aperti, senza barriere acustiche. L'unica zona teatro è l'atrio concerti nella seconda galleria. "Sapevamo di volere un'esperienza da far vivere principalmente basandosi sull'uso di cuffie – dice Gareth Fry – ma volevamo anche avvicinarci all'esperienza di un concerto: quella risposta collettiva, condivisa e viscerale che si ha quando si ascolta e si sente la musica anima e corpo, e si percepiscono anche le risposte degli altri". Per questo, i *guidePORT* e i sistemi *Auro 3D* di Sennheiser sono stati delle componenti fondamentali – i primi per fornire un audio individuale attraverso le cuffie e i secondi per dare l'esperienza condivisa. Norbert Hilbich e Robert Genereux del team di application engineer della Sennheiser Application Engineering hanno collaborato con i progettisti, personalizzando e programmando i *guidePORT* in modo tale che dessero i vari segmenti di contenuti audio via via legati ai pezzi in mostra. Gregor Zielinsky, responsabile alla Sennheiser delle registrazioni per progetti internazionali ha invece creato lo speciale mix per i dieci minuti del culminante concerto nella seconda galleria.

guidePORT funziona autonomamente e risponde a trigger esterni e zone dell'ambiente. Tutto ciò che deve fare il visitatore è prenderlo, accenderlo, regolare il volume e passeggiare per la mostra. "Dà la libertà

di andare in giro e godere di un'esposizione in un modo che le audioguide tradizionali non permettono" dice Fry. "Introduce un aspetto 'magico', in quanto risponde a dove ci si trova esattamente in quel momento. Ci spostiamo, e il sistema ci segue. Ci consente di concentrarci su ciò su cui vogliamo concentrarci".

Non solo fonte sonora, *guidePORT* può essere programmato anche per monitorare il comportamento dei visitatori e raccogliere dati. "*guidePORT* si adatta via via alle nuove idee sulla programmazione che ci portano i progettisti" spiega Hilbich. "La loro immaginazione e le esigenze degli operatori continueranno a farlo progredire". E Genereux concorda: "Ci saranno sempre nuovi modi di modificare il comportamento del sistema. Si farà sempre più avanzato". Una versione embrionale di *guidePORT* faceva già parte dell'audioguida multimediale MEG per l'originale Experience Music Project di Seattle. Un'installazione più recente e massiccia è fondamentale per il Museo degli strumenti musicali di Phoenix. Altre location che utilizzano *guidePORT* sono la cupola del Palazzo del Reichstag a Berlino, il Museo storico della città di Strasburgo (Francia), il complesso Khalsa Heritage Complex in India, il museo di Amsterdam Canal House Museum e il Musée de la Civilisation in Canada.

"Mentre con *guidePORT* diamo al visitatore un'esperienza che è 'in solitaria' e in silenzio, *Auro 3D* ci consente di ottenere l'esperienza di gruppo condivisa" osserva Fry. Entrando nello spazio concerti della seconda galleria, il visitatore è ancora immerso nell'esperienza, ma ora l'esperienza si fa condivisa. I visitatori vengono 'avvolti' da un vivace spettacolo di 30 minuti con video proiettati su tre enormi scrim (teli teatrali) e nove canali audio che diffondono un upmix musicale personalizzato che utilizza il sistema *Auro 3D*. Il tutto completato da luci teatrali e oggetti di scena tra cui manufatti e manichini che vestono costumi di Bowie.

Partendo da materiale originariamente registrato in mono, Zielinsky – un perfezionista appassionato la cui esperienza precedente include la registrazione di un'opera per Deutsche Gramophone – ha creato l'upmix usando l'algoritmo di *Auro 3D* di cui Sennhei-

Photo © Masayoshi Sukita

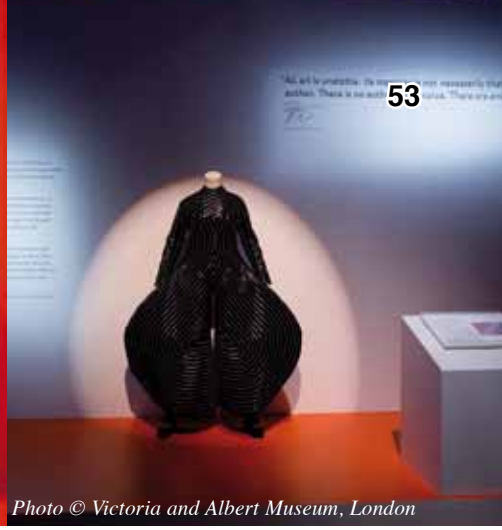
Photo © Victoria and Albert Museum, London

Canada.

Fry says, "*guidePORT* let us have the quiet, and *Auro 3D* let us have the shared group experience." Entering the concert atrium in the second gallery, the visitor is still in the bubble of the experience, but now the experience is shared. Visitors are enveloped in a dynamic, 30-minute show with video projected on 3 huge scrims and 9 channels of sound in an *Auro 3D* custom music "upmix," complemented by theatrical lighting and props that include artifacts and mannequins in Bowie costumes.

Working from material originally recorded in mono, Zielinsky – a passionate

VENDESI
ORGANI MECCANICI
ORIGINALI
di fabbricazione tedesca

Per informazioni rivolgersi a:
Carlo Piccaluga
Vicolo del Teatro
10067 Vigone (TO) - Italy
Tel. (+39) 337 217689

ser ha la proprietà, e progettandolo in modo da simulare l'esatto modo in cui la musica avrebbe suonato in una sala concerti. La sfida era quella di mantenere l'autenticità della performance originale di Bowie e della registrazione del suono dell'epoca, aggiungendovi la forza e l'energia di *Auro 3D*. Il nuovo sistema surround 9.1 di Sennheiser richiede la massima precisione nel posizionamento degli altoparlanti e nella configurazione del locale. "Una volta che ci si abitua ai nove canali, non si torna più indietro" afferma Zielinsky. "Non è facile e non è economico, ma è una vera rivoluzione in termini di qualità audio che aiuta a portarla in linea con i video odierni".

L'uso di attrezzature elettroniche individuali (come le cuffie *guidePORT*) in mostre e attrazioni viene a volte criticato perché si ritiene possa avere un effetto di isolamento, ma in questo caso aiuta semplicemente a mantenere il visitatore immerso dentro l'esperienza. Le gallerie di David Bowie is risultano molto tranquille anche quando sono al pieno della loro capacità, perché ciascun visitatore è tutto intento ad ascoltare la sua audioguida *guidePORT* - ma è appunto questo il punto. Come dice il direttore del V & A, Martin Roth: "Non è poi così diverso da un museo d'arte tradizionale: il visitatore non chiacchiera, contempla concentrandosi su un pezzo, un oggetto. Le cuffie lo mantengono nella sua 'bolla'. In questo caso, ci troviamo in una mostra che unisce musica e oggetti. È questa la principale differenza. In questo caso, la tecnologia ci permette di fare ciò che è importante fare per un museo: sorprendere e convincere il nostro ospite, il visitatore, con nuove esperienze, e con più informazioni di vario tipo".❑

perfectionist whose previous experience includes recording opera for Deutsche Gramophone – created the upmix using Sennheiser's proprietary *Auro 3D* algorithm, designed to simulate how the music would sound in a concert hall. The challenge was to maintain the authenticity of Bowie's original performance and of sound recording in that era while adding the dynamic, *Auro 3D* punch. Sennheiser's new 9.1 surround system calls for precise loudspeaker placement and room configuration. "Once you get used to 9-channel there's no going back," says Zielinsky. "It's not easy and it's not cheap, but it's a real revolution in audio quality that helps to bring it in line with today's video."

Personal electronics in exhibits and attractions are sometimes criticized for having an isolating effect, but in this case they simply help keep the visitor in the bubble of the experience. The galleries of "David Bowie is" are very quiet even when filled to capacity, because the visitors are all listening to their *guidePORT* sets – but that's the point. V&A Director Martin Roth says, "It's not that different from a traditional art museum: You don't talk, it's contemplation, focusing on a piece, an object. It keeps the visitor in their own capsule. In this case, it's an exhibition that combines music and objects; that is the major difference. In this case, the technology enables us to do what's important for a museum to do: to surprise and convince your guest, your visitor, with new experiences, and with more and different information."■

This article was first published by the Themed Entertainment Association (www.teaconnect.org) and is reprinted with permission.

Quest'articolo è stato pubblicato dall'associazione Themed Entertainment Association (www.teaconnect.org) e viene qui ristampato con il suo consenso.