



## ***Arte audiovisiva sul palco per la visualizzazione di musica***

### **„PRESTO 126/4“**

**Musica:** Ludwig van Beethoven, Bagatelle per pianoforte. 126 n. 4, Presto (1824), nella edizione con Paul Komen (2003) al clavicembalo di Conrad Graf (1824) des Beethoven-Hauses (strumento dato in prestito dalla famiglia Hummel).

**Produzione:** Johanna Dombois (concetto, regia/ drammaturgia, dirigenza artistica), Uli Lechner (dirigenza effetti visuali), Florian Dombois (idea, concetto, progettazione), Martin Suttrop (concetto). Una produzione per il Beethoven-Haus in collaborazione con Vertigo Systems GmbH e rmh - new media gmbh. © Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin (2004).

**Durata della rappresentazione:** 4 minuti

La parola „bagatella“ nel tedesco significa anche una „cosa da poco“, ma senz'altro la Bagatella di Beethoven non può essere considerata un'opera di qualità secondaria. La Bagatelle h-Moll op. 126 n. 4 in tempo „presto“ affascina soprattutto per la sua brevità e giustamente venne considerata un'opera moderna.

Beethoven la compose nei primi dell'anno 1824 all'interno del suo terzo ciclo di Bagatelle, che lui stesso descrisse nel modo seguente: “6 Bagatelle ... per pianoforte, che saranno le migliori di questo genere che abbia mai scritto.

Qui, l'opera si sente in una edizione al clavicembalo del Beethoven-Haus, il quale fu costruito nello stesso anno dell'opera e che rappresenta l'ideale acustico di Beethoven.

**La visualizzazione „Presto 126/4“ trasporta tramite la tecnica digitale elementi formali, come volume e spettri acustici della musica in un'immagine tridimensionale. Gli elementi ottici come i colori, i puntini e il movimento sono collegati al flusso digitale dei dati visualizzando così sia l'estetica e sia il lato fisico del suono, creando un'atmosfera intima e lirica.**

I parametri della visualizzazione della musica „Presto 126/4“:

### 1. I corpi colorati

Attraverso una analisi della frequenza, lo spettro acustico fisicamente provabile dell'opera musicale, viene diviso in quattro ambienti di frequenze. I quattro campi sonori vengono rappresentati da particelle colorate e movimentate: cerchi blu, quadrati rossi e triangoli gialli. L'intensità della frequenza (cioè il volume) influisce sulla velocità del flusso e la quantità delle particelle di colore, mentre un effetto tridimensionale si crea attraverso il flusso delle particelle in movimento.

Il processo di visualizzazione dell'analisi di frequenza già applicato sui vari mediaplayer, è stato trasportato per la prima volta nello spazio tridimensionale virtuale.

### 2. L'interazione

all'effetto di colorazione del suono gli stessi visitatori possono interagire. Attraverso un mezzo interattivo i corpi colorati possono essere mossi orizzontalmente e verticalmente (trackball-cerchi blu, joystick-quadrati rossi, corde-fasce verdi, triangoli a tasti-triangoli gialli). Attraverso l'interazione del visitatore si crea per ogni rappresentazione e visualizzazione del flusso dei dati un tappeto d'immagine.

### 3. I puntini

Puntini neri e la loro direzione di flusso rappresentano la forma musicale dell'opera. Essa è composta da due parti con due atmosfere molto diverse tra di loro e tra la loro ripetizione.: ABAB

A     carattere di marcia     movimento orizzontale

B     carattere sferico        movimento verticale

I momenti di particolare dinamicità della partitura (sforzati), sono visualizzati con una rigonfiamento dei puntini.