

Musikbibliothek der Superlative

Zukunftsweisendes Modell für eine lebendige Annäherung an das Leben und Werk Ludwig van Beethovens



Mehr als 5 000 historische Objekte und Dokumente der Sammlung wurden digitalisiert.

Was bislang aus konservatorischen Gründen nur einem kleinen Forscher- und Interpretenkreis vorbehalten war, ist mit dem „Digitalen Beethoven-Haus“ seit Anfang Dezember jedem Beethoven-Freund rund um die Uhr zugänglich: die historischen Objekte und Dokumente der weltweit größten Beethoven-Sammlung stehen in einer Online-Datenbank zur Verfügung (www.beethovenhaus-bonn.de). Das im historischen Geburtshaus des Komponisten eingerichtete Museum in Bonn präsentiert jedoch nicht nur seine gesamte Sammlung im Internet, sondern hat zusammen mit dem Fraunhofer-Institut Medienkommunikation in fünfjähriger Entwicklungsarbeit eine beeindruckende virtuelle Erweiterung des Museums geschaffen. Die Kombination aus lokalem und virtuellem Museum gliedert sich in drei Bereiche: das digitale Archiv, das Studio für digitale Sammlungen und die Bühne für Musikvisualisierung.

Das digitale Archiv ist das Herzstück des Konzepts. Mehr als 5 000 historische Dokumente, darunter Handschriften, Erstausgaben, Briefe und Bilder, wurden aufwendig digitalisiert und systematisch erschlossen. Im Rahmen des Projekts wurden 26 000 Farbscans, 1 600 Audiodateien sowie 7 600 Textdateien zusammengetragen, die von mehreren Servern verwaltet werden. Aufgrund der hohen Qualität der farbgetreu eingescannten Dokumente, die am Bildschirm in verschiedenen Größen zu betrachten sind, vermitteln sich Charakter und Duktus beispielsweise einer Handschrift überaus authentisch. Darüber hinaus

sind die virtuellen Exponate auch multimedial präsentiert und kommentiert. So kann der Nutzer beispielsweise einen Brief im handschriftlichen Original betrachten, die gedruckte Fassung daneben stellen, Erläuterungen, bibliographische Daten, Hörbeispiele oder Bilder zum Dokument abrufen und sich den Brief auch vorlesen lassen. Mühelos lassen sich übergreifende Zusammenhänge erschließen und Bezüge zwischen Leben und Werk des Komponisten herstellen, denn

im Internet verfügbaren Version des digitalen Archivs können die Studio-Besucher beispielsweise Beethovens Werke als „Klingende Originalhandschriften“ zum Hören und Mitlesen abrufen. Dabei stehen die Werke vollständig und in CD-Qualität zur Verfügung. Auch die Autographen sind in einer weitaus besseren Qualität abrufbar, die selbst feinste Details sichtbar werden lässt.

Die Bühne für Musikvisualisierung befindet sich im mittelalterlichen Kellergewölbe

schen und dramaturgischen Grundlagen der Oper wurden über ein kompliziertes programmierbares Verfahren „destilliert“ und in eine abstrakt-geometrische Choreographie übertragen. Die in der Oper auftretenden Figuren werden dabei durch abstrakte Objekte aus kleinen Teilchen verkörpert, die sich je nach Dichte und Intensität des



Die Bühne für Musikvisualisierung während einer Aufführung des „Fidelio, 21. Jahrhundert“

Foto: Dornheis

die Text-, Bild- und Klanginformationen sind vielfältig miteinander verknüpft.

Das Studio für digitale Sammlungen liegt in unmittelbarer Nachbarschaft des Museums, im Erdgeschoss des ebenfalls historischen Hauses „Im Mohren“. An 16 Computerarbeitsplätzen können Besucher dort vor Ort das musikalisch-multimediale Angebot nutzen – allerdings in besonderer Qualität und erweiterter Form. Im Unterschied zu der

des Hauses „Im Mohren“. Sie ist als Forum gedacht, „in dem das Œuvre Beethovens mithilfe der neuen Medien visuell interpretiert und neu befragt werden soll“. Ausgewählte Kompositionen Beethovens werden mit dreidimensionaler Computergrafik und innovativem „Sound“ über 18 im Raum verteilte Lautsprecher in Szene gesetzt. Eröffnet wird die neue Spielstätte mit der Premiere von „Fidelio, 21. Jahrhundert“. Die musikalischen

musikalischen Bühnengeschehens verändern: Florestan zum Beispiel wird durch eine weißrote Spirale dargestellt, die Figur des Pizarro durch weiße Stäbe. Mit einer 3-D-Brille versehen, können die Zuschauer das Geschehen auf der Bühne ganz nah an sich heranholen und über eigens entwickelte Interaktionspulte auch beeinflussen, das heißt die Figuren verschieben und mit ihnen die Klangquellen im Raum verändern. Heike E. Krüger-Brand