



BEETHOVEN

OPUS 360

PRESSEMAPPE ZUM  
PREVIEW DAY  
11.8.2022

**BTHVN**

BEETHOVEN-HAUS  
BONN



# PM // PREVIEW DAY 11.8.2022

## BEETHOVEN // OPUS 360

### INHALTSVERZEICHNIS

ABLAUF DER PK	Seite 3
PRESSEMITTEILUNG	Seite 4
BEETHOVEN TRIFFT RAP. BEETHOVEN TRIFFT GAME. BEETHOVEN TRIFFT VR.	Seite 6
AGON E.V.	Seite 6
DAS BEETHOVEN-HAUS BONN	Seite 6
BEETHOVEN // OPUS 360 GEHT AUF TOUR	Seite 6
Q&A	Seite 7
DAS TEAM HINTER BEETHOVEN // OPUS 360	Seite 10
STATEMENTS DER PARTNER UND UNTERSTÜTZER	Seite 12
BILDMATERIAL	Seite 13

## PM // PREVIEW DAY 11.8.2022 BEETHOVEN // OPUS 360

### EXKLUSIVE PREVIEW FÜR PRESSE, MEDIEN UND FACHÖFFENTLICHKEIT

- WANN: DONNERSTAG, 11.08.2022
- WO: BEETHOVEN-HAUS BONN, BONNGASSE 24-26, 53111 BONN
- ZEIT: 14:00 UHR

### PRÄSENTATION IM KAMMERMUSIKSAAL & ERÖFFNUNG DER SONDERAUSSTELLUNG

- GRUSSBOTSCHAFT: **DANIEL HOPE**, VIOLINIST
- LIVE RAP BATTLE AUS BEETHOVEN // OPUS 360, **MARTEN „MCFLY“ MÜNZBERG & TRISTAN „SIZYPHOS“ STEEG**
- BEGRÜSSUNG: **MALTE BOECKER**, DIREKTOR BEETHOVEN-HAUS BONN
- GRUSSWORT: **GONCA TÜRKELI-DEHNERT**, STAATSEKRETÄRIN IM MINISTERIUM FÜR KULTUR UND WISSENSCHAFT DES LANDES NORDRHEIN-WESTFALEN
- ZUM PROJEKT:
  - **ARTHUR & VICTOR ABS**, VORSTAND AGON E.V.
  - **ASTRID KIESSLING-TAŞKIN**, VORSTÄNDIN COMMERZBANK-STIFTUNG
  - **SIMON POSCH**, DIREKTOR HAUS DER MUSIK WIEN

IM ANSCHLUSS COME TOGETHER IM SOMMERLICHEN INNENHOF &  
INDIVIDUELLES ERLEBEN DES VR-GAMES BEETHOVEN // OPUS 360  
**ALLE RAP MUSIKER & AKTEURE SIND ANWESEND**



**PRESSEMITTEILUNG**

**BEETHOVEN // OPUS 360: Virtual Reality im Beethoven-Haus Bonn**

Innovatives Vermittlungsprojekt verbindet Gaming, Klassik und Rap

12. August – 18. September 2022

Sonderausstellung im Rahmen des Beethovenfestes 2022

Das Beethoven-Haus widmet seine neue Sonderausstellung, die vom 12. August bis 18. September im Rahmen des Beethovenfestes gezeigt wird, dem innovativen Virtual Reality (VR)-Game BEETHOVEN // OPUS 360. Das Spiel wurde von der jungen gemeinnützigen Bildungsinitiative agon e.V. mit Sitz in Bonn konzipiert und in Zusammenarbeit mit zahlreichen Partnern entwickelt. Bei der Ausstellungseröffnung am Donnerstag wurde es im Beisein von **Gonca Türkeli-Dehnert**, Staatssekretärin im Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, sowie zahlreicher Beteiligter und Vertreter aus Musik und kultureller Bildung erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Mittels VR-Brillen und Controllern können Besucherinnen und Besucher in der Ausstellung in eine virtuelle Welt eintauchen und in einer neuartigen Kombination aus VR, Gaming, Rap und klassischer Musik Ludwig van Beethoven auf neue und spielerische Weise erleben.

Schülerinnen und Schüler sind besonders herzlich zu der virtuellen Erfahrung rund um Beethoven eingeladen (empfohlen ab 12 Jahren). Für sie ist der Eintritt frei. Nach Vorlage eines gültigen Schülerscheines im Shop des Beethoven-Hauses erhalten sie ein Freiticket.

„Mit BEETHOVEN // OPUS 360 holen wir Beethoven in die musikalische Gegenwart und eröffnen vor allem jungen Menschen einen völlig neuen Zugang zu seinem Werk und Leben. Durch 360°-Aufnahmetechnik und VR entsteht eine faszinierende immersive Spielerfahrung, in der man mit Beethoven aktiv interagiert und mit ihm zusammen die Herausforderungen des Rap Battles meistert. So erschaffen wir eine edukative Erlebniswelt, die Jugendliche motiviert, mehr erfahren zu wollen“, erläutern die Brüder Arthur (23) und Victor (19) Abs, Mitgründer und ehrenamtliche Vorsitzende von agon e.V. sowie Initiatoren des Projektes.

**Sonderausstellung verwandelt Museumsraum in Gaming-Studio**

Für die Sonderausstellung wurde der Museumsraum ästhetisch in ein Gaming Studio mit zehn VR-Stationen verwandelt. Wer sich eine VR-Brille aufsetzt, findet sich in einem prächtigen Kuppelsaal inmitten eines Rap Battles vor Publikum wieder. Dabei trifft man auf den jungen Beethoven, der sich gegen einen erfahrenen Rapper beweisen muss. Es entsteht ein schneller Schlagabtausch, in dem es auf die Spieler ankommt, die Beethoven als Coach zur Seite stehen und interaktiv ins Geschehen eingreifen. Indem sie verschiedene Beats und Rap Lines bestimmen sowie musikalische und biographische Themen auswählen, können sie gemeinsam mit Beethoven das Publikum begeistern und schließlich das Spiel für sich entscheiden.



## PM // PREVIEW DAY 11.8.2022

### BEETHOVEN // OPUS 360

In der Spiel-Ästhetik lassen sich verschiedene Elemente der Games- und Hip-Hop-Kultur der 90er Jahre wiedererkennen. Durch den Sprachwitz, die biographischen Motive und musikalischen Samples aus Beethovens Leben und Werk sowie durch das detailreiche Setting gelingt es, die Spieler emotional mitzureißen und das Phänomen Beethoven spielerisch und völlig neu zu erleben.

#### **Innovatives Bildungsprojekt tourt durch Deutschland, Österreich und die Schweiz**

„So ist das Phänomen Beethoven noch nicht erzählt worden. Das ist absolutes Neuland in der Museumspädagogik und Musikvermittlung. Das Projekt wurde von jungen Kreativen mit und für junge Menschen entwickelt. Wir haben das Projekt seit 2018 von Anfang an inhaltlich begleitet und sind sehr glücklich, dass es mit diesem ungewöhnlichen Ausstellungsdesign an diesem traditionsreichen Ort seine Premiere feiert“, freut sich Malte Boecker, Direktor des Beethoven-Hauses, über die Kooperation.

Nach der Premiere im Beethoven-Haus Bonn geht das VR-Game auf eine mehrjährige Tour durch Deutschland, Österreich und die Schweiz, wo es kostenlos in Schulen und Kultureinrichtungen spielbar sein wird. Im Frühjahr 2023 wird es im Haus der Musik in Wien präsentiert.

#### **Informationen:**

Das VR-Game BEETHOVEN // OPUS 360 läuft als Sonderausstellung vom 12.08. bis zum 18.09.2022 im Beethoven-Haus Bonn im Rahmen des Beethovenfestes 2022. Entwickelt und konzipiert wurden die Sonderausstellung und das Spiel von der gemeinnützigen Bildungsinitiative agon e.V. in Kooperation mit dem Beethoven-Haus sowie mit Unterstützung zahlreicher weiterer Partner, u.a. der Commerzbank-Stiftung, dem Beethovenfest, der Initiative des Kölner Stadt-Anzeigers „Wir Helfen e.V.“, der Deutschen Telekom und PicoXR.

Öffnungszeiten des Museums (Bonngasse 20)  
Mittwoch bis Montag, 10-18 Uhr

Schülerinnen und Schüler erhalten im Zeitraum der Sonderausstellung freien Eintritt – Bitte den amtlichen Schülerschein an der Museumskasse im Shop des Museums vorlegen.

Nächste Ausstellungsstation: 1.03. – 16.04.2023 im Haus der Musik in Wien

#### **Links:**

Projektseite: [beethoven-opus-360.de](https://beethoven-opus-360.de)

Beethoven-Haus Bonn: [beethoven.de](https://beethoven.de)

agon e.V.: [agon-ev.de](https://agon-ev.de)

Trailer: <https://youtu.be/98kQOqX2kIU>

#### **Kontakt:**

Ursula Timmer-Fontani

Leiterin Unternehmenskommunikation

Beethoven-Haus Bonn

[timmer-fontani@beethoven.de](mailto:timmer-fontani@beethoven.de) – Fon 0228 98175-16

## PM // PREVIEW DAY 11.8.2022

### BEETHOVEN // OPUS 360

#### **BEETHOVEN TRIFFT RAP. BEETHOVEN TRIFFT GAME. BEETHOVEN TRIFFT VR.**

Am 11.08.2022 feiert das innovative VR-Game BEETHOVEN // OPUS 360 Premiere als Sonderausstellung des Kooperationspartners Beethoven-Haus Bonn im Rahmen des Beethovenfestes 2022 und den Auftakt seiner Tour durch Deutschland, Österreich und die Schweiz.

BEETHOVEN // OPUS 360 wurde von der jungen gemeinnützigen Initiative agon e.V. entwickelt und vereint VR, Gaming, Rap und klassische Musik, um jungen Menschen einen völlig neuen Zugang zu dem Werk und Leben Ludwig van Beethovens zu eröffnen.

*Der Boden bebt. Die Menge jubelt. Ein junger Typ mit zerzausten Haaren und altmodischer Kleidung stolpert in den Ring. Ein Raunen geht durchs Publikum. Wer ist das? Was macht der hier? Sieht er nicht aus wie ... Beethoven?!*

*BEETHOVEN // OPUS 360 ist ein Virtual Reality-Spiel, das den jungen Beethoven zum Leben erweckt und in unsere Zeit holt. Kaum setzt Du Dir die VR-Brille auf, landest Du in einem Rap Battle. Mittendrin Beethoven, der sich gegen einen erfahrenen Battle Rapper beweisen muss. Jetzt kommt es ganz auf Dich an: Du stehst Beethoven als Coach zur Seite, indem Du aktiv ins Geschehen eingreifst, verschiedene Beats, Rap Lines und vieles mehr bestimmst und so gemeinsam mit Beethoven das Publikum für Dich gewinnst. Dabei tauchst Du ein in eine interaktive Welt und lernst einen Beethoven kennen, der so ganz anders ist als Du gedacht hast ...*

#### **AGON E.V.**

Jung. Sozial. Innovativ. Mit agon e.V. verfolgen die Brüder und ehrenamtlichen Vorsitzenden Arthur und Victor Abs, 23 und 19 Jahre alt, die Mission, junge Menschen für klassische Kultur zu begeistern. Als gemeinnützige Bildungsinitiative entwickelt agon e.V. innovative Projekte und fördert die Ideen junger Kreativer, um so v.a. junge Menschen zu erreichen, die einen erschwerten Zugang zu kultureller Bildung und gesellschaftlicher Teilhabe haben. Für sein ehrenamtliches Engagement wurde agon e.V. bereits von der Stiftung Filippas Engel 2017 und mit dem Hidden Movers Award der Deloitte-Stiftung 2018 ausgezeichnet sowie für den Deutschen Engagementpreis 2019 nominiert.

#### **DAS BEETHOVEN-HAUS BONN**

Der 1889 gegründete Verein Beethoven-Haus Bonn gilt als das international führende Beethoven-Zentrum. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, Beethovens Leben, Werk und Wirken lebendig zu halten. Zu der kulturellen Einrichtung gehört die weltweit bedeutendste Beethoven-Sammlung, das Museum in Beethovens Geburtshaus mit über 100.000 Besuchern pro Jahr, eine musikwissenschaftliche Forschungsabteilung nebst Bibliothek und Verlag sowie der Kammermusiksaal Hermann J. Abs. Getragen von rund 800 Freunden, Förderern und Mitgliedern aus über 20 Ländern, unterstützt von Bund, Land NRW, Landschaftsverband Rheinland und Bundesstadt Bonn, erfüllt das Beethoven-Haus einen kulturellen Auftrag von nationaler und internationaler Bedeutung. Präsident ist seit März 2020 der Geiger Daniel Hope.

### BEETHOVEN // OPUS 360 GEHT AUF TOUR

Der Launch im Beethoven-Haus Bonn am 11.08. ist der Anfang. Dort wird BEETHOVEN // OPUS 360 als Sonderausstellung vom 12.08. bis zum 18.09.2022 zu spielen sein. Nach dieser Premiere geht das VR-Game auf eine mehrjährige Tour durch Deutschland, Österreich und die Schweiz, wo es kostenlos in Schulen und Kultureinrichtungen spielbar sein wird. So wird es etwa vom 01.03.2023 bis 16.04.2023 im Haus der Musik in Wien präsentiert. Weitere Städte, u.a. Köln, Frankfurt, Hamburg und Leipzig, stehen bereits fest.

Für diese Tour kooperiert agon e.V. mit verschiedenen Multiplikatoren aus dem Kultur- und Bildungsbereich und entwickelt gerade eine mobile Anwendung des Projektes, die es ermöglicht, flexibel in Kultur- und Bildungsorte zu gehen sowie Jugendliche in Brennpunkten zu erreichen.

Für Schulbesuche entwickelt agon e.V. zusätzlich zu dem VR-Game BEETHOVEN // OPUS 360 ein digitales Lernspiel zu den Themen Rap, Beethoven sowie VR-Technologie. Auf diese Weise können Lehrerinnen und Lehrer die im VR-Game behandelten Themen im Unterricht vertiefen. Besonders für den Musik- und Deutschunterricht bieten sich vielfältige Folgeaktivitäten an, wie etwa das Schreiben eigener Rap-Lines oder Komponieren eigener Beats und Samples.

### Q&A

- **Woher kam der Impuls, BEETHOVEN // OPUS 360 zu entwickeln?**

Klassische Musik, wie etwa die Ludwig van Beethovens, spielt in dem Leben Jugendlicher und Menschen im Alter der Initiatoren kaum eine Rolle. Man hört sie vielleicht mal als Filmmusik oder auf einer Playlist für konzentriertes Lernen. Die wenigen Jugendlichen, die Klassik-Konzerte besuchen, spielen meist selbst ein Instrument oder kommen aus einer musisch geprägten Familie. Klassische Musik gilt häufig als langweilig, alt und zuweilen auch exklusiv. Nicht selten haben Jugendliche das Gefühl, dass sie für Beethoven, Mozart und Bach besonders gebildet sein oder sich mit der Musik lange und eingehend auseinandersetzen müssten, um sie verstehen zu können.

Die beiden Initiatoren sehen das anders: In Beethovens Musik steckt so viel Emotion und Energie, die jeder Mensch spüren kann, egal, ob man sich damit auseinandergesetzt hat. Klassik ist für alle da und jeder/jede kann darin etwas für sich finden. Deswegen wollen sie klassische Musik so vermitteln, dass sie ein Teil des eigenen Lebens wird. Aus diesem Grund ist das VR-Spiel nicht belehrend, sondern macht einfach Spaß – das Interesse für Beethoven kommt dann von ganz allein.

- **Wie ist die Idee entstanden, Beethoven und Rap zu verbinden?**

Dem agon-Team war schnell klar, dass Beethoven in die musikalische Gegenwart, also Hip-Hop, geholt werden muss, um seine (Lebens-)Geschichte spannend zu erzählen. Zweifellos sind Rap und Beethoven nicht nur zeitlich, sondern auch stilistisch gänzlich unterschiedlich – sie sind aber nur scheinbar unvereinbar. Denn in Hip-Hop steckt so viel



## PM // PREVIEW DAY 11.8.2022

### BEETHOVEN // OPUS 360

Rebellion und Unangepasstheit, vor allem in seinen Anfängen in den 80ern und 90ern. Das gleiche gilt für Beethovens Musik. Beethoven war selbst ein unangepasster Mensch, der in keine Norm passte und keinen gesellschaftlichen Erwartungen entsprach. Er wollte Dinge aufbrechen, war politisch interessiert und Innovationen gegenüber sehr aufgeschlossen.

Zudem ist Rap, gerade in seiner Form des Battles, die perfekte Ausdrucksform, um etwas über den Charakter Beethovens zu erzählen. Im Rap Battle treten alle Höhen und Tiefen der eigenen Lebensgeschichte schonungslos zu Tage. Und da bietet Beethovens Lebensgeschichte jede Menge Stoff: schwierige Kindheit und frühes Genie, Revolte und Revolution, Visionär und Innovator, Einsamkeit und Taubheit, Berühmtheit und Geldsorgen, Sehnsucht und unglückliche Liebe ... ein Leben voller innerer Konflikte, das BEETHOVEN // OPUS 360 neu erzählt!

- **Was und wen wollen die Initiatoren von agon e.V. mit dem VR-Game erreichen?**

BEETHOVEN // OPUS 360 soll jungen Menschen einen völlig neuen Zugang zu Werk und Leben Ludwig van Beethovens eröffnen. Es soll gerade diejenigen erreichen, die mit Beethoven wenig oder überhaupt nichts anfangen können. Die Initiatoren von agon e.V. wollen zeigen, wie aufregend Beethoven war und so Interesse und vielleicht sogar Begeisterung für Beethoven und klassische Musik wecken.

Um das zu erreichen, wurde das gesamte Projekt von und mit jungen Menschen entwickelt und umgesetzt. Als Teil der eigenen Zielgruppe fällt es natürlich leichter, die passenden und authentischen Worte und Bilder zu finden. Dafür war es auch wichtig, dass BEETHOVEN // OPUS 360 als Low-Budget-Projekt mit freien Kreativen entstanden ist, hinter denen keine Agentur oder Institution steht.

- **Was ist das Besondere an dem VR-Spiel?**

Die meisten Menschen assoziieren Beethoven fast ausschließlich mit einem klassischen Konzertumfeld oder kennen ihn nur aus dem Schulunterricht, in dem biographische Fakten und die bekanntesten Stücke abgearbeitet werden. In BEETHOVEN // OPUS 360 erlebt man ihn völlig anders: Beethoven landet in einem Rap Battle, in dem er erst einmal unbeholfen agiert und sich nicht zurechtfindet. Jetzt liegt es an einem selbst, ihm als Coach zur Seite zu stehen und ihm beizubringen, wie man rappt. Zusammen mit ihm muss man die Herausforderungen des Rap Battles meistern und ihm zum Sieg verhelfen. Dadurch entsteht eine ganz neue, persönliche Verbindung zu Beethoven.

agon e.V. will die spannenden Möglichkeiten von digitalen Ansätzen für Vermittlung von kultureller Bildung aufzeigen. Gerade in der VR-Technologie liegt großes Potenzial, Begeisterung auch für historische und kulturelle Inhalte in wortwörtlich ganz neuen Dimensionen zu wecken. Für das Projekt ist diese Technik perfekt, um Rap und Klassik zusammenzubringen. agon e.V. will mit BEETHOVEN // OPUS 360 zukunftsweisend und Impulsgeber für Bildungs- und Kulturinstitutionen sein, weil es u.a. beispielhaft zeigt, dass ein solches Projekt ohne großes Budget realisiert werden kann.

- **Wieso ist Digital Game-based Learning grundlegend für das VR-Spiel?**

agon e.V. ist fasziniert vom Game-based Learning, also der Verschmelzung von Wissensvermittlung und Spielen. 97% aller Schülerinnen und Schüler spielen jede Woche vier Stunden oder mehr. Games sind längst Bestandteil des Alltags geworden quer durch alle Gesellschaftsschichten und Generationen. Doch läuft Vermittlung von Wissen meist weiterhin über Frontalunterricht in der Schule oder Universität.

Die Initiatoren sind davon überzeugt, dass die Zukunft der Bildung anders aussehen muss: Game-based Learning bedeutet praktische Lernerfahrungen, das Ausprobieren verschiedener Strategien zur Lösung eines Problems und die Möglichkeit, beim Scheitern es noch einmal zu probieren. Die Lernenden sind aktiv daran beteiligt, Entscheidungen zu treffen und sie können ihr eigenes Tempo bestimmen. Digital Game-based Learning kann helfen, komplexe Themen leichter zu verstehen und langfristig auch für mehr Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit zu sorgen.

- **Wie ist das Ausstellungsdesign im Stil eines Gaming Studios entstanden?**

Bei BEETHOVEN // OPUS 360 dreht sich alles um Immersion. Deshalb haben die beiden Initiatoren Arthur und Victor Abs eigens ein Ausstellungsdesign entwickelt, das die Besucher des historischen Geburtshauses Beethovens überraschend in ein Gaming Studio entführt. Schwarze 3D-Wandpaneele reflektieren ein buntes Lichtspiel, das sich im Gleichklang mit sphärischem Sound, der auf Beethovens Kompositionen basiert, rhythmisch verändert. Die von der Decke hängende Installation aus LED-Stäben erinnert mit ihrem sanften Farbwechsel an die Ästhetik von Video-Games. Ziel ist es, die Ausstellungsbesucher vom ersten Moment an die Außenwelt vergessen zu machen und sie in eine ganz eigene Welt eintauchen zu lassen. So kann man sich gänzlich auf das Spiel einlassen und Beethoven hautnah erleben.

- **Wie war die Genese des Projekts?**

Die Entwicklungsgeschichte von BEETHOVEN // OPUS 360 war ein Prozess, der immer wieder die Chance des Scheiterns in sich trug. Bereits im Frühjahr 2018 entwickelten die beiden Initiatoren die Idee. Nach ersten Konzeptskizzen und Gesprächen mit potenziellen Partnern brauchte es gleich zu Beginn einen großartigen Zufall: Anfang 2019 erreichte agon e.V. eine Förderanfrage des Kölner Rap-Duos „Der Plot“ bezüglich der Vermittlung eines Drehorts und einer kleinen finanziellen Unterstützung für die Produktion eines Musikvideos. Daraufhin stellte agon e.V. den Rap-Musikern die Idee zum Projekt vor und schaffte es, sie davon zu begeistern. In kurzer Zeit kamen weitere Kontakte hinzu, bis plötzlich ein deutschlandweit aktives Team, darunter v.a. der Hamburger Regisseur, Illustrator und Motion Designer Christoph „knopf“ Schmidt, zusammen. Nun fehlte nur noch eines – das Geld. Die Finanzierung stellte sich als die bis dahin größte Herausforderung dar, was nicht zuletzt an dem innovativen Charakter des Projekts lag, für das es keine Vorbilder gab. Umso wichtiger war und ist die Initiativeförderung durch die Commerzbank-Stiftung in Person von Vorständin Astrid Kiessling-Taskin sowie durch Wir Helfen e.V. und die Deutsche Telekom, wodurch eine Umsetzung als Low-Budget-Projekt möglich wurde. Doch kaum, als alles zum Durchstarten bereit erschien, kam das Projekt durch den ersten Lockdown im März 2020 zu einem abrupten Halt. In dem

darauffolgenden Jahr konnte das Projekt nur langsam über Zoom Calls entwickelt werden, bis endlich im Herbst 2021 der 360°-Dreh möglich war. Es gehört sicherlich zum besonderen Charakter dieses Projekts, dass trotz aller Widrigkeiten sowohl das gesamte Team als auch die Förderer immer daran geglaubt und mit großer Überzeugung und Einsatz auf die Realisierung hingearbeitet haben.

- **Was ist die Geschichte von agon e.V.?**

agon e.V. ist ein gemeinnütziger Verein, den die beiden Brüder Arthur und Victor Abs gemeinsam mit Freunden noch während der Abi-Prüfungen 2017 bzw. der Schulzeit im Rahmen einer Theaterpremiere im Beethoven-Haus Bonn gegründet haben. Der Impuls, so früh gemeinnützig aktiv zu werden, entstand bei einem außerschulischen Theaterprojekt, das ihnen zeigte, wie wichtig es ist, unterstützt zu werden. Diese Erfahrung wollen sie seither weitergeben.

agon e.V. verfolgt zwei Strategien: Einmal unterstützt der Verein junge Kreative bei ihren kulturellen Projekten, indem er Partner wird und dabei hilft, die jeweilige Projektidee umzusetzen. Das agon-Team versucht, passende Kooperationspartner und finanzielle Förderer für das Projekt zu gewinnen. Darüber hinaus unterstützt er auch mit seinem Netzwerk, mit praktischer Beratung und in geringem Umfang auch finanziell. Zum anderen entwickelt agon e.V. eigene Projekte wie BEETHOVEN // OPUS 360, die grundsätzlich mit jungen Akteuren und institutionellen Partnern umgesetzt werden. Dabei geht es sowohl um Kulturvermittlung als auch darum, Bildungsprojekte zu entwickeln, die einen innovativen Ansatz verfolgen und die Möglichkeiten von VR, AR, AI, Gaming, Robotics etc. für Kunst und Kultur ausloten. Denn das Team ist davon überzeugt, dass gerade in kreativen Mitteln und technischen Innovationen eine große Chance für neue Methoden im Bildungsbereich liegt. Vor allem muss hier die Brücke zwischen der digitalen Welt, in der Jugendliche alltäglich agieren und der analogen Welt der Schule gebaut werden. agon e.V. will einen Beitrag dazu leisten.

Mehr zu agon e.V. auf [agon-ev.de](https://agon-ev.de).



## PM // PREVIEW DAY 11.8.2022

### BEETHOVEN // OPUS 360

#### DAS TEAM HINTER BEETHOVEN // OPUS 360



Brüder Arthur & Victor Abs, 23 und 19 Jahre alt, Co-Gründer & ehrenamtliche Vorsitzende von agon e.V. in Bonn. Jede freie Minute, die ihnen neben dem Studium der Rechtswissenschaften und VWL bleibt, stecken sie in ihre ehrenamtliche Arbeit.



Christoph „knopf“ Schmidt (36) arbeitet in Hamburg unter dem Namen „LACHSLOUNGE“ als selbstständiger Regisseur, Illustrator & Motion-Designer für diverse Kunden und Agenturen. Seine Wurzeln sind fest in der Illustration & StreetArt verankert und das spürt man in all seinen Arbeiten. Grundlage dafür ist sein Studium an der renommierten armgartstrase aka HAW Hamburg. Er denkt ganzheitlich und bringt gerne seine verschiedenen Talente in seinen Projekten ein. Bei BEETHOVEN // OPUS 360 konnte eine ganze Bandbreite davon eingesetzt werden.



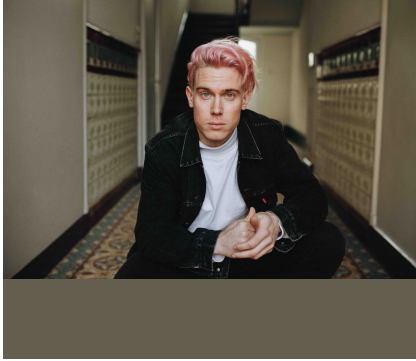
© Max Hammel

Marten „McFly“ Münzberg, 39, lebt in Berlin, ist Rapper, war in diesem Projekt als Schauspieler/Rapper tätig. Neben verschiedenen Kollabo-EPs mit Lemur und Shaban auf dem Indi-Label Kreismusik veröffentlichte er im Beethovenjahr 2020 sein bisher wichtigstes Werk. Sein Album „RAPTUS FINALIS“ ist ein Gedankenexperiment darüber, wie Ludwig van Beethoven 1826 mit seiner 10. Sinfonie die Rapmusik erfand. Er zeigt mit einer Kollage aus Originalzitaten des Komponisten und historischen Einordnungen, dass die Grenzen an deutschsprachiger Rapmusik noch längst nicht erreicht sind.



© foto-gontarski

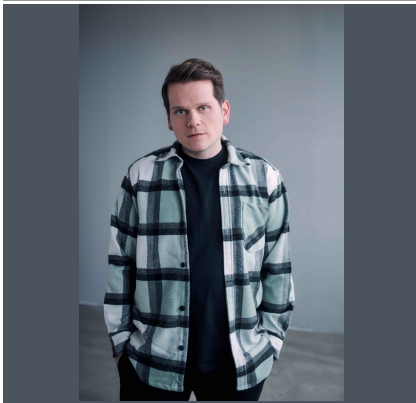
Tristan Steeg (26) ist Schauspieler und Battlerapper. Für verschiedene Acapella Written Battle Ligen, vor Allem für 'dont let the label label you', beleidigte er sich als 'sizyphos' durch Battlerap-Deutschland von Berlin bis München, von Köln bis Leipzig. Parallel dazu studierte er Schauspiel am Hans Otto Institut der HMT Leipzig sowie am Neuen Theater Halle und steht seit 2019 am Schauspiel Kiel auf den Brettern, zuletzt als Schillers 'Don Karlos'. Dort realisiert er seit einiger Zeit auch eigene Projekte, arbeitete mit dem Jugendclub und führte Regie und Kamera bei verschiedenen Filmen fürs Theater Kiel.



Constantin „CONNY“ Höft (35), lebt in Köln, ist Musiker, Songwriter und Autor; in diesem Projekt war er als Texter & Songwriter tätig. Noch heute wird der Auftritt seiner Band „Der Plot“ beim bundesweit sehr beliebten Video-Battleturnier „VCB“ 2012/2013 von vielen Battlerap-Fans gefeiert. Bevor er sich gänzlich der Musik und seinem 2018 gestarteten Solo-Projekt „CONNY“ widmete, studierte Constantin Höft Informationsverarbeitung und Philosophie und war als Software-Entwickler tätig.



Maximilian „Elmäs“ Bohl (35), Berlin, freischaffender Filmemacher und Musiker; in diesem Projekt als Texter & Songwriter tätig. Er hat mit seiner Band „Der Plot“ bereits fünf Studioalben veröffentlicht, spielte weit über 100 Konzerte in ganz Deutschland und produzierte unzählige Musikvideos. Nach ihrem 2020 veröffentlichten Album „Biedermann & Brandstifter“, veröffentlichte er 2021 sein erstes Soloalbum „NAÏVE“. Der ursprünglich aus Düsseldorf stammende Künstler lebt und arbeitet als freischaffender Musiker, kreativer Produzent und Editor in Berlin. Foto © Niels Freidel



Johannes Schlump (33), lebt in Berlin, Musikproduzent und Songwriter; in diesem Projekt war er als Produzent/Sound-Engineer tätig. Er betreibt ein Tonstudio in Berlin. Zusammen mit Thomas Küchler gründete er vor einiger Zeit das Bass-Music Projekt „Donkong“, das bereits größere Bekanntheit in der nationalen und internationalen Club-Szene erlangen konnte, u.a. mit Support von Martin Garrix, Oliver Heldens und Tiesto. Seine Soundwelt ist irgendwo zwischen emotionalem Pop und dreckigen Rap Beats.



Elias Manikas (37), aus Düsseldorf, Musiker und Produzent, in diesem Projekt hat er an den Beats gearbeitet. Gitarrist der Band ROGERS. Mit eigenen Bandprojekten ist er regelmäßig auf Tour, fühlt sich sowohl im Punkrock als auch in der Rapmusik zuhause und kann auf erfolgreiche Kombos zurückblicken, die die Düsseldorfer Musikszene nachhaltig geprägt haben wie z.B. „Der Plot“ und „Sorgenkind“. Gemeinsam mit Johannes Schlump bildet er außerdem das Produzententeam für „CONNY“.



Marius Kimmel (32), lebt in Hennef (Sieg) und arbeitet in Köln als Kreativer Produzent & Redakteur für Film & Fernsehen / Projekte: Alles im Bereich Bewegtbild: Kurzfilme, Langfilme, Fiction, Doku, Shows, Musikvideos & Videokunst. Er war in seiner Jugend festes Ensemblemitglied am Jungen Theater Bonn und fand durch ein Praktikum vom Schauspiel in die Film- & Fernsehproduktion. Sein Studium an der ifs Köln im Bereich Kreatives Produzieren schloss er als mehrfacher Stipendiat ab. Neben diversen freien Projekten im Bereich Fiction arbeitet Marius bei der Gruppe 5 Filmproduktion als Redakteur für Show und Dokumentation.

## **STATEMENTS DER PARTNER UND UNTERSTÜTZER**

### **Daniel Hope, Violinist**

*Genial – so habe ich Beethoven noch nie gesehen!*

### **Astrid Kießling-Taskin, Vorständin Commerzbank-Stiftung**

*BEETHOVEN // OPUS 360 ist ein absolut mutiges und innovatives Projekt, das wir als Commerzbank-Stiftung von Beginn an unterstützen. Uns überzeugt der Ideenreichtum, aber insbesondere auch die Umsetzungsstärke, die den Weg vom Konzept bis hin zur hoch professionellen Umsetzung kennzeichnet. Die junge Initiative agon e. V. ist beispielhaft für ein kulturelles Engagement, das groß, man könnte auch sagen visionär, denkt und handelt. Der Einsatz von digitalen Technologien, um Bildungsanreize zu schaffen, ist ein für unsere Zukunft ganz wesentlicher Entwicklungsbereich. Gemeinsam mit agon und Beethoven tummeln wir uns jetzt auf diesem Feld – und sind begeistert. Ich bin gespannt, wie insbesondere Schüler\*innen aus ganz Deutschland auf dieses neue Angebot zur Vermittlung von klassischer Musik reagieren. Als Initiativförderer bleiben wir auf alle Fälle dabei!*

### **Simon Posch, Direktor Haus der Musik, Wien**

*Das Haus der Musik in Wien, als weltweit einzigartiges, interaktives Musik-Erlebnismuseum, versteht sich seit seiner Gründung im Jahr 2000 als einen Ort der musikalischen Begegnungen. Auf spielerische Weise werden musikalische Inhalte zeitgemäß, spannend und teilweise interaktiv den Besucher\*innen nähergebracht. Das ganzheitliche und immersive Erlebnis unserer Gäste steht dabei im Mittelpunkt. Als Partner des Beethoven Hauses Bonn, freuen wir uns daher umso mehr, das von agon e.V. entwickelte Projekt „BEETHOVEN // OPUS 360“ ab März 2023 für gute sechs Wochen ins Haus der Musik in Wien übernehmen zu können, wo es punktgenau an unsere Philosophie andocken und unsere Besucher\*innen in die phantastische Welt Beethovens entführen wird.*



## PM // PREVIEW DAY 11.8.2022

### BEETHOVEN // OPUS 360

#### DANK

Ein so großes Projekt wie BEETHOVEN // OPUS 360 ist ohne Kooperationspartner und finanzielle Unterstützung nicht denkbar. Allen voran dankt agon e.V. der Initiatorin des Projekts, der Commerzbank-Stiftung, die von Anfang an das Projekt geglaubt hat. Besonderer Dank gilt auch dem Beethoven-Haus Bonn, Wir Helfen e.V. sowie dem Haus der Musik Wien, die ebenfalls von der ersten Stunde an mit Begeisterung dabei waren.

Ein Projekt von:



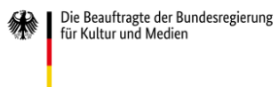
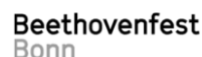
In Kooperation mit:



Initiativförderer:



Partner:



# PM // PREVIEW DAY 11.8.2022

## BEETHOVEN // OPUS 360

### BILDER UND TEXTE ZUM DOWNLOAD

[https://www.beethoven.de/Presse Beethoven 360](https://www.beethoven.de/Presse_Beethoven_360)



### LINKS

- Projektseite: [beethoven-opus-360.de](https://beethoven-opus-360.de)
- Beethoven-Haus Bonn: [beethoven.de](https://beethoven.de)
- agon e.V.: [agon-ev.de](https://agon-ev.de)
- Trailer: <https://youtu.be/98kQOqX2klU>

### KONTAKT

Ursula Timmer-Fontani  
Leiterin Unternehmenskommunikation  
Beethoven-Haus Bonn  
[timmer-fontani@beethoven.de](mailto:timmer-fontani@beethoven.de)  
Fon 0228 98175-16

Arthur & Victor Abs  
Vorstand  
agon e.V.  
[info@agon-ev.de](mailto:info@agon-ev.de)  
0178 269 5746