



**BTHVN**  
**2020**

BEETHOVEN-HAUS  
BONN

Bonnegasse 24-26  
53111 Bonn

—  
**Pressestelle**

—  
Tel: +49 228-98 175-16  
Fax: +49 228-98 175-24  
presse@beethoven.de  
[www.beethoven.de](http://www.beethoven.de)

Pressemitteilung

11. August 2022

## **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.

In der Spiel-Ästhetik lassen sich verschiedene Elemente der Games- und HipHop-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>;

<https://www.youtube.com/watch?v=NkTvgngpQmk>

**Presse- und Bildmaterial zum Download:**

[https://www.beethoven.de/Presse\\_Beethoven\\_360](https://www.beethoven.de/Presse_Beethoven_360)

**Kontakt:**

Ursula Timmer-Fontani

Leiterin Unternehmenskommunikation

Beethoven-Haus Bonn

[timmer-fontani@beethoven.de](mailto:timmer-fontani@beethoven.de)

Fon 0228 98175-16

## **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.

## **AGON E.V.**

Mit dem 2017 bei einer Theaterpremiere im Beethoven-Haus Bonn gegründeten 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 verfolgt agon e.V. 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. So will agon e.V. vor allem junge Menschen erreichen, die einen erschwerten Zugang zu kultureller Bildung und gesellschaftlicher Teilhabe haben. Für sein ehrenamtliches Engagement wurde der Verein 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.