

## Anlage 01

Vorläufige Storyboards für die Erstellung einer Virtual Reality-Anwendung zum Thema „360° Klangreise Niederrhein“

Anlage zur Ausschreibung für das Museum der Niederrheinischen Seele in Grevenbroich

Alle Rechte ©Verfasser

Version 01

Stand: 4.12.2025

### **Auftraggeber**

Stadt Grevenbroich

Fachbereich Kultur

Museum der Niederrheinischen Seele

Villa Erckens

Am Stadtpark

41515 Grevenbroich

## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	2
2	Robert Schumann und die Rheinische Symphonie .....	3
2.1	Beschreibung .....	3
2.2	Stichpunkte .....	3
3	Chöre – Vom Männergesangsverein bis zur Gegenwart .....	7
3.1	Beschreibung .....	7
3.2	Stichpunkte .....	8
4	Punk in Düsseldorf .....	12
4.1	Beschreibung .....	12
4.2	Stichpunkte .....	13
5	Elektronische Musik am Niederrhein .....	16
5.1	Beschreibung .....	16
5.2	Stichpunkte .....	17
6	Das Bandoneon – Tango aus der Tiefebene .....	18
6.1	Beschreibung .....	18
6.2	Stichpunkte .....	19

## 1 Einleitung

Die nachfolgenden Kapitel beschreiben erste Ideen und vorläufige Vorschläge für die konkrete Umsetzung. Die grundsätzliche Dramaturgie sollte in der Ausführung beibehalten werden, es wird aber vom Auftragnehmer erwartet, dass er darüber hinaus eigene Vorschläge und Lösungen erarbeitet, diese mit dem Projektteam diskutiert und zu einer stimmigen Gesamtkomposition und technischen Realisierung zusammenfügt. Alternativen für die genannten Umsetzungsvorschläge sind zu machen, auch insbesondere vor dem Hintergrund, dass nicht jede der beschriebenen Ideen auf Realisierbarkeit geprüft wurde.

Der inhaltlich-konzeptionelle Aufwand ist in den Preis einzukalkulieren, dafür sind jeweils Preispositionen vorgesehen.

Der Auftragnehmer hat alle Materialien (Audio, Bild, Film usw.) eigenständig zu recherchieren und beizustellen und die Storyboards mit inhaltlicher Plausibilität hin weiterzuentwickeln. Spezifika und individuelle Themen (z.B. lokale Bands in Düsseldorf/Grevenbroich) sind zu recherchieren, in Abstimmung mit der Museumsleitung (Expertise in der regionalen Musikgeschichte ist vorhanden).

Sollten Fremdkosten wie Bild- und Tonrechte entstehen, sind diese gesondert auszuweisen und werden gesondert erstattet, dabei ist in jedem Einzelfall vorab Rücksprache zu halten. Der Auftragnehmer hat in seinen Recherchen initiativ darauf hinzuwirken, dass Rechtekosten für die Nutzung als Bildungsinstitution minimiert oder im besten Falle erlassen werden.

In den einzelnen Kapiteln 2-6 werden die musikalischen Themen und VR-Immersionen zunächst mit einer Beschreibung angelegt, auf die dann stichpunktartig – und nicht vollständig! – die Ideen hinsichtlich Dramaturgie, Immersion, Bild- und Toneinsatz szenenweise zusammengefasst werden.

Für die einzelnen Kapitel ist ein zentraler Ausgangspunkt mit Auswahlmöglichkeit für den Nutzer zu entwickeln.

Zum kalkulationsrelevanten Anspruchsniveau siehe die Bemerkungen im Leistungsverzeichnis, dort im Kapitel 3.

## 2 Robert Schumann und die Rheinische Symphonie

(ca. 1:40–2:00 Minuten)

### 2.1 Beschreibung

Das Kapitel zur „Rheinischen Symphonie“ beginnt mit einer poetischen, ruhigen VR-Szene, in der sich der Betrachter in einer stilisierten Rheinlandschaft wiederfindet. Das Wasser glitzert in warmen Gold- und Blautönen, Nebelschwaden ziehen über die Oberfläche und deuten eine romantische, stille Stimmung an. In der Ferne sind schemenhafte Konturen der historischen Rheinlandschaft zu erkennen – Kirchen, Hänge und flache Ortschaften, eingebettet in einen atmosphärischen Morgen- oder Abendhimmel.

Während die ersten Takte der Rheinischen Symphonie erklingen, steigen zarte Lichtlinien aus dem Wasser auf. Sie entwickeln sich zu schwebenden Partituren, die sich spiralförmig um den Raum bewegen. Die Partiturfragmente beginnen zu pulsieren und verwandeln sich in ein visuelles Geflecht aus Linien und Noten, das den Betrachter sanft umkreist. Die Musik und die visuelle Welt treten in einen harmonischen Dialog: Noten reagieren auf Dynamik, Lichtlinien auf Klangfarben.

Allmählich formt sich aus diesen Partiturlinien ein Orchesterraum. Instrumente entstehen aus Licht und Linie, Musiker erscheinen nicht als realistische Figuren, sondern als abstrahierte Silhouetten, deren Konturen sich harmonisch mit den Bewegungen der Musik verbinden. Der Betrachter befindet sich inmitten dieses orchestralen Klanggebildes, eingebettet zwischen Streichern, Holzbläsern und Hörnern, die im Ambisonics-Sound klar ortbar sind.

Im zentralen Moment dieses Kapitels löst sich der Orchesterraum auf. Die Musiker zerfließen in Licht, und der Raum weitet sich ins Unendliche. Musik wird zur Landschaft: sanfte Wellen aus Licht, pulsierende Linien und abstrakte Formen bewegen sich im Raum wie Strömungen eines Flusses. Der Betrachter scheint in dieser Klanglandschaft „zu stehen“, während die Symphonie sich voll entfaltet.

Im Ausklang ziehen sich die Lichtwellen wieder zusammen und verwandeln sich in die Wasseroberfläche des Rheins. Die zuvor realistisch-poetische Landschaft kehrt zurück, nun in einem goldenen Licht, das Ruhe und Abschluss vermittelt. Partiturfragmente sinken wie Blätter ins Wasser und lösen sich auf. Eine stilisierte Lichtsignatur verweist subtil auf Robert Schumann, bevor der Raum nach und nach verblasst und in das nächste Kapitel überleitet.

### 2.2 Stichpunkte

Das Kapitel ist ebenfalls auf 1,5–2 Minuten VR-Laufzeit ausgelegt und verbindet:

- Klassische Musikvisualisierung

- Historische Bezüge (Rhein, Rheinromantik, Schumann)
- 3D-Orchesterraum / Klangräume
- Poetische VR-Bildsprache
- „Mitschwimmen im Klang“ statt linearer Filmnarration

Stimmung: warm, fließend, majestätisch, romantisch, organisch.

Visuelles Grundkonzept

- fließende Übergänge, keine harten Schnitte (im Gegensatz zum Punk-Kapitel)
  - ätherische, poetische VR-Welt
  - weiche Farbpalette: Ocker, Blau, Gold, warme Sepia-Töne
  - 3D-Objekte lösen sich aus Musik (Partiturlinien als visuelle Motive)
  - Zuschauer steht zentral, ruhig im Raum (keine Kamerabewegung, nur Raumbewegung)
- 
- Ästhetik        romantisch, fließend, lichtbetont
  - Raumgefühl    große, offene, organische Räume
  - Bewegung     kaum Kamerabewegung, nur Raumtransformation
  - Partiturmotive    Notenlinien als Hauptfigur
  - Farben         Ocker, Gold, Blau, warmes Weiß
  - Audio          Ambisonics, klar ortbare Instrumentengruppen
  - Transitions    Auflösen, Schweben, Lichtschichten

Szene 1 – Auftakt: „Der Rhein atmet“ (ca. 12 Sekunden)

Bild:

- Dunkler Raum öffnet sich in eine sanft beleuchtete, leicht stilisierte 3D-Landschaft des Rheins, oder 2D-Film (ggf. Stockmaterial)
- Wasseroberfläche reflektiert goldenes Licht.
- Nebel über dem Fluss.
- Am Horizont: angedeutete Silhouetten der Rheinlandschaft (Kirchen, Weinhänge, kleine Ortschaftskonturen).

VR-Raumidee:

- Die Wasseroberfläche wirkt wie 360° um den Betrachter herum – ein Kreis aus sanften Wellen.
- Langsame Partikelbewegung im Luftvolumen (Staub, goldene Partikel).

Ton:

- Erste Takte der Rheinischen Symphonie, sehr weich eingeblendet.
- Leichtes Strömen des Wassers (world-locked).

## Szene 2 – Partitur erwacht (ca. 15 Sekunden)

### Transition:

- Partiturlinien steigen wie Lichtfäden aus dem Wasser auf.

### Bild:

- Aus der Wasseroberfläche erheben sich langsam schwebende Notenlinien,
- Partiturfragmente ziehen spiralig nach oben,
- Noten lösen sich, schweben einzeln im Raum, pulsieren zu Klangimpulsen.
- Die Linien formen ein Klanggewebe, das sich um den Betrachter legt.

### Immersionsidee:

- Die Noten umkreisen den Zuschauer langsam – keine schnelle Bewegung, voller Ruhe und Eleganz.
- Einige Noten „glühen“ passend zur Musikdynamik.

### Ton:

- Das markante Schumann-Motiv (1. Satz) setzt klar hörbar ein.
- Notenvisualisierung reagiert subtil auf Lautstärke, Dynamik und Orchestrierung.

## Szene 3 – Orchesterraum entsteht (ca. 20 Sekunden)

### Bild:

- Die schwebenden Partiturfragmente beginnen, sich in Objekte zu verwandeln:
- Linien werden zu Bögen von Violinen
- Punkte zu Lichtreflexen auf Metallen
- Das Notengewebe verwandelt sich in einen 3D-Orchesterraum
- Die Musiker erscheinen stilisiert als gesoftete Silhouetten mit Lichtkanten (nicht fotorealistisch → VR-geeignet).
- Der Zuschauer steht mitten im Orchester, leicht erhöht zwischen den Pulten.

### Immersionsidee:

- Dirigentenposition wird bewusst nicht eingenommen → stattdessen „im Klang schweben“.
- Instrumentengruppen pulsieren leicht farblich zur jeweiligen Klangfarbe:  
Streicher: warmes Gold  
Blech: helles Blauweiß  
Holz: weiches Grün/Amber

### Ton:

- Ambisonics setzt ein: Der Zuschauer hört Instrumente räumlich korrekt angeordnet.

- Blechbläser kommen klar von vorne rechts.
- Hörner klingen von hinten links.
- Streicher rechts und links breit verteilt.

#### Schlüsselszene 4 – „Im Klang stehen“ (ca. 20–25 Sekunden)

Bild:

- Der Orchesterraum weitet sich, die Wände verschwinden.
- Musiker lösen sich in Lichtspuren auf, während der Klang weiterläuft.
- Die Welt transformiert zu einer großen, offenen, goldenen Klanglandschaft:
- Schwingende Linien im Raum
- Wellenförmige Lichtbahnen
- Rhythmisch bewegte geometrische Muster

VR-Prinzip:

- Der Zuschauer erlebt „stehende Wellen“ des Klangs – als wäre der Rhein selbst Musik.
- Die Musik wird nicht bebildert, sondern räumlich fühlbar gemacht.

Ton:

- Orchester entfaltet seinen vollen Klangumfang.
- Der Raum klingt groß, offen, warm.

#### Szene 5 – Der Rhein kehrt zurück / Auflösung (ca. 15 Sekunden)

Transition:

- Die Klangwellen ziehen sich zurück und werden wieder zu Wasserlinien.

Bild:

- Lichtlinien sinken allmählich wieder zu Boden und verwandeln sich erneut in die sanfte Wasseroberfläche aus der Eröffnung.
- Die Rheinlandschaft erscheint wieder
- Partiturfragmente schweben kurz wie Blätter im Wind, bevor sie sich im Wasser auflösen.

Ton:

- Symphonie-Fragment verklingt.
- Das Strömen des Wassers kehrt zurück.

#### Szene 6 – Abschluss: „Schumanns Signatur und Silhouette“ (ca. 10 Sekunden)

Bild:

- Eine letzte goldene Lichtlinie fährt am Horizont entlang.

- Schumanns Signatur und Silhouette (grafisch interpretiert) erscheint als Lichtzeichnung.
- Der Raum verblasst in Weiß.

Ton:

- Sanftes Ausklingen, kein abruptes Ende.

Übergang ins nächste VR-Kapitel:

Helles Licht wird dunkler → Übergang.

### 3 Chöre – Vom Männergesangsverein bis zur Gegenwart

(ca. 1:40–2:00 Minuten)

#### 3.1 Beschreibung

Das Kapitel beginnt mit einer historischen Perspektive: Der VR-Raum öffnet sich in eine 2.5D-animierte Szene eines frühen Männergesangsvereins. Alte Fotografien werden in Tiefenebenen zerlegt, sodass Sänger, Raum und Banner subtil gegeneinander verschoben sind. Die Raumwirkung ist eng, warm und holzfarben, passend zu Vereinslokalen des 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Die Stimmen beginnen leise und tief – Bass und Bariton –, raumtypisch trocken, mit nur wenig Hall.

Die Szene hebt sich allmählich auf, als würden die Stimmen den Raum mit sich tragen. Notenblätter steigen wie helle Partikel auf, und der Raum verwandelt sich in eine helle, weit geöffnete Kirche. Gewölbe und Kirchenfenster entstehen aus Licht, der Betrachter steht nun in einem weiten Kirchenschiff. Ein gemischter Chor beginnt einen sakralen Satz, dessen Klang mit deutlicher Hallfahne im Raum schwebt. Sopranlinien sind von oben und rechts hörbar, Tenöre eher aus mittlerer Distanz – die akustische Raumillusion wird zum zentralen Element der Szene.

Die sakrale Anmutung verwandelt sich in einen modernen Chorprobenraum. Der Übergang erfolgt durch das Zusammenziehen des Lichts und eine weiche Öffnung in einen hellen Saal. Dort probt ein heutiger Gospel- oder Popchor, gefilmt in 360° oder als 2D-Footage, das räumlich integriert wird. Die Sängerinnen und Sänger stehen im Halbkreis, die Dirigentin oder der Dirigent gibt klare Zeichen. Die Atmosphäre ist dynamischer, moderner, lebendiger. Rhythmische Patterns, Call-and-Response-Strukturen und die Energie eines engagierten Laienchores bestimmen Klang und Bild dieser Szene.

Anschließend öffnet sich der Raum weiter in eine Event- oder Konzertatmosphäre: Mitsing-Events, große Gospelchöre oder Popchöre bilden nun die Umgebung. Publikumssilhouetten im Vordergrund, leichte Bewegungen und imaginierte Lichterscheinungen erzeugen ein



Gefühl von Gemeinschaft und Teilhabe. Die Musik wird voller und vielstimmiger, ohne chaotisch zu wirken. Textfragmente wie „Sing together“ oder „Voices rising“ erscheinen im Raum, jedoch zart und atmosphärisch, nicht funktional wie Karaoke.

Im Abschluss transformiert sich die Szene in eine Collage der Gegenwart: animierte Foto- und Videoelemente zeigen Kinderchöre, Jazzchöre, Gospelgruppen, Kirchenchöre und Pop-Ensembles. Die visuelle Präsentation ist fließend, harmonisch und vielstimmig, so wie die musikalische Darstellung. Der Klang vereint nochmals unterschiedliche Chorfarben, bevor er in einem sanften Akkord ausklingt. Der Raum wird zu einem abstrakten Lichtfeld, das an Zusammenhalt und gemeinsame Stimme erinnert, bevor das Kapitel elegant endet.

### 3.2 Stichpunkte

Stimmung: warm, menschlich, gemeinschaftlich, historisch und modern zugleich.

#### 1. VISUELLES GRUNDKONZEPT

- zunehmende Polyphonie: von wenigen Stimmen zu vielen Stimmen
- Räume öffnen sich mit der Musik – vom engen Vereinsraum zum weiten Kirchenvolumen, später zu modernen Eventflächen
- fotografische 2.5D-Historienanimationen
- echte Filmaufnahmen moderner Chöre (360° als optionale Leistung oder 2D Footage)
- immersive Klangperspektiven (Sopran, Bass, Alt, Gesamtklang)

Szene 1 – Historischer Auftakt: „Der Männergesangsverein“ (ca. 12–15 Sekunden)

Bild:

- Schwarzer Raum öffnet sich in eine 2.5D-animierte historische Szene.
- Alte Fotografien von Männergesangsvereinen (19. und 20. Jahrhundert) erscheinen als vielschichtige Parallax-Bildräume:
- Vordergrund: einzelne Sänger
- Mittelgrund: Vereinsbanner
- Hintergrund: Saal, Holzvertäfelung

Animation:

- Die Sänger bewegen sich nicht wie Menschen, sondern als fotografische Tiefenfragmente, die im Raum leicht pulsieren.
- Notenblätter flattern langsam vorbei.

Ton:

- Tiefe Männerstimmen (Bass, Bariton) beginnen, einen einfachen Chor-Satz zu singen.
- Raum ist warm, eng, holzig → passende Akustik.
- Leises Räuspern oder Umblättern verstärken historische Authentizität.

#### Szene 2 – Übergang in den Sakralraum (ca. 15 Sekunden)

##### Transition:

- Notenblätter steigen auf und verwandeln sich in Licht, das sich zu einem Gewölbe formt.

##### Bild:

- Die 2.5D-Bilder lösen sich auf und der Raum wächst vertikal nach oben:
- Kirchengewölbe
- farbiges Licht von Kirchenfenstern (dezent, realistisch)
- Orgelpfeifen scheinen im Raum aufzutauchen
- Zuschauer steht mittig im Kirchenschiff.

##### Ton:

- Der Klang wird voller:
- Gemischter Chor beginnt mit einem sakralen Chorsatz (z. B. etwas wie ein Kyrie oder Amen, GEMA-frei).
- Starker Hall (Kirchenakustik).
- Sopranlinien wandern von oben nach rechts → klare räumliche Positionierung.

##### VR-Impression:

- Ein „lifting effect“: der Raum wird größer, je mehr Stimmen hinzukommen.

#### Szene 3 – Moderner Chorprobenraum (Filmaufnahme) (ca. 20 Sekunden)

##### Bild:

- Weicher Übergang: Kirchenlicht zieht sich zusammen, wird weiß, und öffnet sich zu einer modernen Chorprobe.

##### Dies kann sein:

- 360°-Filmaufnahme eines Gospel- oder Popchors in einem hellen Saal
- Und klassische 2D-Filmaufnahme, leicht räumlich eingebettet
- Sänger:innen im Halbkreis, Kamera mittig.
- Chorleiter\*in vorne, gut sichtbar.

##### Ton:

- Gospel-artiger Satz beginnt (energiegeladen, rhythmisch, warm).
- Call-and-Response-Effekte (z. B. Sopran antwortet dem Bass).
- Klare Ortung im 360°-Raum.

VR-Raumidee:

- Kopfbewegung ermöglicht Orientierung zwischen Stimmlagen.

Szene 4 – Mitsing-Event / Popchor-Dynamik (ca. 20 Sekunden)

Bild:

- Die Szene „öffnet“ sich:
- Wände verschwinden
- Publikumssilhouetten erscheinen im Vordergrund
- Bühnenlicht (weiches Gegenlicht)
- Footage kann sourced werden aus:
- öffentlichen Mitsing-Events
- Stockmaterial von Großchören (Gospel, Pop, Jugendchor)

Bewegung:

- Die Menge bewegt sich leicht im Rhythmus (2.5D-Silhouetten).
- Textfragmente erscheinen als subtile Overlays im Raum (nicht als Karaoke, sondern poetisch):
- Sing together
- Voices rising
- Gemeinschaft

Ton:

- Volle Chor-Power, unterstützt durch leichte Percussion / Clap-Rhythmen.

Raumgefühl

- große Halle oder Open-Air-Charakter.

Szene 5 – „Chörische Vielfalt“ – Collage der Gegenwart (ca. 10–12 Sekunden)

Bild:

- Der Raum verwandelt sich in eine fließende Collage:
- Silhouetten / Ansichten verschiedener Chöre (Kinderchor, Jazzchor, Gospel, Pop, Klassik)
- Notenlinien ziehen als Lichtbahnen zwischen ihnen
- Fotos blenden kurz ein (2.5D animiert)

VR-Raum:

- Stimmen erscheinen an verschiedenen Positionen → chorische Vielfalt wird räumlich erfahrbar.

Ton:

- Zusammenschnitt verschiedener Chorfarben, harmonisch verbunden.
- Kurze Crescendo-Geste führt ins Finale.

Szene 6 – Schlussbild: „Gemeinschaft“ (ca. 8 Sekunden)

Bild:

- Der Raum glättet sich zu einem abstrahierten, warmen Lichtraum.
- Linien bilden den Umriss einer stilisierten Chorgruppe.
- Licht pulsiert leicht zur Musik.

Ton:

- Ein gehaltenes Schlussakkord-Pad.
- Leise Atmung, Stille danach → Übergang zum nächsten Kapitel.

## 4 Punk in Düsseldorf

### 4.1 Beschreibung

Das Kapitel „Punk in Düsseldorf“ beginnt in einer stilisierten, schwarz-weißen nächtlichen Stadtkulisse, deren Erscheinungsbild an handgefertigte Fanzines erinnert. Die Gebäude wirken skizzenhaft und sind von animierten Papier- und Collageelementen überzogen. Sticker, zerissene Zeitungsfragmente und grafisch verzerrte Schlagworte schweben leicht im Raum und schaffen eine Umgebung, die eher grafisch als realistisch erscheint. Dieses stilisierte Düsseldorf bildet den Auftakt zu einer raumgreifenden ästhetischen Reise in die Subkultur der späten 1970er und frühen 1980er Jahre.

Aus der städtischen Umgebung heraus verwandelt sich der VR-Raum zunehmend in eine rotierende Collagenwelt: Papierfetzen, handgezeichnete Konzertankündigungen und fotografische Fragmente fliegen durch den Raum, verlieren ihre Form und setzen sich wieder neu zusammen. Dieses bildhafte Chaos wird durch rhythmische Geräusche wie Tackernadeln, Scherenschnitte oder übersteuernde Gitarren unterstützt, die eine energetische Erwartungshaltung erzeugen.

Ein harter visueller „Jump Cut“ führt den Betrachter mitten in einen kleinen Club, der durch seine Enge und grafische Reduktion bewusst an ikonische Orte wie den Ratinger Hof erinnert. Die Menge besteht aus stilisierten 2.5D-Silhouetten, die sich rhythmisch bewegen, ohne je zu nah zu kommen. Die Bühne ist nur wenige Schritte entfernt, im harten Gegenlicht zeichnen sich Musiker schemenhaft ab. Der Betrachter befindet sich nicht vor der Bühne, sondern mitten in der Szene: Teil des Publikums, aber nicht bedrängt.

Der musikalische Höhepunkt ist eine dichte, energiegeladene Pogo-Szene. Die Menge bewegt sich in ihrem typischen Chaostanz, wobei die VR-Umgebung bewusst sicher und kontrolliert bleibt. Überlagerte grafische Elemente wie Schriftzüge, Markerlinien oder gestanzte Formen verstärken das Gefühl eines lebendigen, unperfekten Underground-Events. Der Sound ist roh, dynamisch und räumlich klar ortbar; Stimmen aus dem Publikum mischen sich mit druckvollen Gitarren und Schlagzeug.

Nach diesem Höhepunkt zerreißt die Szene förmlich in einer Art Papierexplosion. Der Club löst sich in fliegende Fetzen auf, die zu einem Tunnel aus Collagenformen werden, durch den der Betrachter zu gleiten scheint. Die Stadtkulisse kehrt wieder zu verzerrtem Gitarrenfeedback zurück. Schließlich öffnet sich der Raum in eine ruhige, grafisch urbane Umgebung, die erneut an Düsseldorf erinnert und mit typischen Subkultur-Motiven – wie stilisierten Logos oder ikonischen Orten – spielt. Ein letztes grafisches Aufleuchten bildet den Abschluss und leitet weich in das nächste Kapitel über.

## 4.2 Stichpunkte

### VISUELLES GRUNDKONZEPT

- Stil: Schwarz-weiß, hohe Körnung, leichte Verzerrung (Fish-Eye-Charakter, aber VR-tauglich), harte Kontraste
- VR-Raum: Kein sauberer dokumentarischer Raum, sondern punktypisch gebrochene VR-Immersion:
- Collage-Ästhetik (Zerrissene Zeitung, Fanzine-Schnipsel, Markerlinien)
- 2,5D-Overlays (kleine animierte Sticker, Logos, Pfeile, Schnipsel, Casette-Tape-Fetzen)
- Perspektivwechsel durch harte „Jump Cuts“—ungewöhnlich, aber bewusst eingesetzt, da VR hier stilistisch bricht

### Raumimmersive Gestaltung – Technische & ästhetische Prinzipien

- Ästhetik        Schwarz-weiß, Fanzine, grobkörnig, bewusst unruhig
- Raumgefühl    2.5D-Kulissen statt realistischer Räume → VR-komfortabel
- Bewegung     Keine echte Kamerabewegung → nur Simulation durch Cut-Effekte
- Audio         Kombination aus Ambisonics (Publikum) + Headlocked (Musik)
- Overlays      Sticker, Typografie, Marker, Collagen – leicht animiert
- Transitions   Papierreißen, Tackern, Jump-Cuts als VR-Effekt

### Szene 1 – Intro: „Düsseldorf bei Nacht“ (ca. 10 Sekunden)

#### Bild:

- VR öffnet sich in einem schwarz-weißen, minimalistisch abstrahierten 360°-Stadtraum.
- Gebäude nur schemenhaft, als grobe Formen, überklebt mit Fanzine-Schnipseln („Ratinger Hof“, „D'dorf 1978“, „Subkultur“).
- An den „Wänden“ kleben animierte Sticker, die flackern oder verrutschen.

#### Raumimmersion:

- Beleuchtung extrem kontrastreich: harte Spotlights, dunkle Schatten.
- Zuschauer steht in einer „Papercut-Stadt“.

#### Ton:

- Leises Gitarrenfeedback „fährt hoch“ (world-locked).
- Dummer Bass schlägt wie Herzschlag.

### Szene 2 – Fanzine-Morphing (Kollagenraum) (ca. 15 Sekunden)

Bild:

- Die gesamte 360°-Umgebung verwandelt sich durch schnelle Cut-Collagen in:
- zerrissene Papierstreifen
- handgeschriebene Konzertlisten („NRW Tour 1982“, „AK47“, „Zakk“)
- Fotofetzen (Schwarzweiß mit grober Körnung)
- Elemente schweben leicht, verzerren sich und „tackern“ sich dann wieder fest.

VR-Raumidee:

- Der Betrachter steht im Zentrum einer rotierenden 2,5D-Fanzine-Sphäre.
- Fetzen erscheinen nah am Gesicht, ziehen sich aber bei Bewegung weg → kontrollierte immersive Nähe.

Ton:

- Rhythmisierte Collage-Sounds:
- Tackernadeln
- Scherenschnitte
- kratzendes Papier
- Gitarrenfeedback wird lauter

Szene 3 – Konzert-Explosion (Clipping Jump Cut) (ca. 5 Sekunden)

Übergang:

Ein lauter Gitarrenakkord „schneidet“ das Bild weg (harte Blende durch Papierzerreiß-Effekt).

Bild:

- Plötzlich: der Zuschauer steht mitten in einem kleinen Club (z. B. abstrahierter „Ratinger Hof“).
- Raum ist eng, überfüllte Menschen sind als grobe 2.5D-Silhouetten animiert (keine fotorealistische Darstellung → VR-komfortabel).
- Bühne ist frontal, aber sehr nah (1–2 Meter Abstand).

Ton:

- Gitarrenakkord wird breit, Bass sehr präsent, Schlagzeug räumlich hinter dem Betrachter.

Szene 4 – „Pogo VR“ – Energie, Bewegung (ca. 15–20 Sekunden)

Bild:

- Crowd bewegt sich rhythmisch, aber nicht zu nah (Sicherheitsabstand!).
- 2.5D-Silhouetten stoßen leicht gegeneinander – Pogo-Effekt, aber VR-sicher.
- Kamera (Standpunkt des Zuschauers) ist stabil – kein Motion Sickness risk.
- Sticker-Overlays tauchen auf („LAUT!“, „CHAOS“, „NO FUTURE“).

Raumimmersion:

- Licht: Strobe (langsam, VR-verträglich), schnelle harten Kontrastwechsel.
- Bühne und Musiker: stark stilisiert, grafisch.

Ton:

- Musik im Punk-Stil (GEMA-frei):
- Schneller 4/4 Tak
- Kurze Akkordfolgen
- „DIY-Garagen-Sound“
- Zuschauer hört Stimmen hinter sich (Publikum, Rufe), aber klar als „Atmosphäre“ getrennt.

Szene 5 – Cutback in Fanzine-Zerfaserung (ca. 10 Sekunden)

Bild:

- Die Szene bricht auseinander wie zerrissenes Papier.
- Einzelne Schnipsel flattern als 3D-Objekte an den VR-Rand.
- Diese formen einen Tunnel aus Papierfetzen, durch den der Betrachter kurz „hindurchfällt“.

Ton:

- Musik stoppt abrupt → Hall → Rückwärts abgespielt → Auflösung.

Szene 6 – Düsseldorf-Grafikwelt (Abschluss) (ca. 10–12 Sekunden)

Bild:

- Der VR-Raum stabilisiert sich wieder in einer grafisch-urbanen Schwarz-Weiß-Welt.
- Elemente erscheinen wie Schablonen-Spray-Art:
- „Düsseldorf Nord“,
- „Ratinger Hof“,
- „Punk lives here“.
- Ein animiertes Bandlogo (fiktiv oder mit Freigabe) pulsiert im Raum.

Ton:

- Gitarren-Feedback kehrt zurück, dann ausfaden.
- Geräusche der Stadt: Straßenbahn, Stimmen – leicht verfremdet.

Übergang in nächstes Kapitel:

Eine animierte, handgezeichnete Linie zerreit den Bildschirm → „Stich“ in ein neues Kapitel.



## 5 Elektronische Musik am Niederrhein

(Kapitel-Länge: 1:40–2:00 Minuten)

### 5.1 Beschreibung

Das Kapitel „Elektronische Musik am Niederrhein“ beginnt in völliger Dunkelheit. Ein einzelner, klarer elektronischer Impuls durchbricht die Stille und erscheint gleichzeitig als feiner Lichtblitz im Raum. Mit jedem weiteren Ton entstehen neue Punkte, die sich zu pulsierenden Linien verbinden und sich wie Oszilloskop-Signale durch die Dunkelheit bewegen. Diese visuellen Impulse reagieren auf den Rhythmus einer minimalistischen elektronischen Sequenz, die sich allmählich entfaltet. Der VR-Raum erwacht mit jeder Wellenbewegung ein Stück mehr.

Aus den vibrierenden Linien beginnen einfache geometrische Formen zu entstehen: Würfel, Kugeln und Quader als Linienformen in Neon-Grün schweben in einem weitgehend leeren, schwarzen Raum. Ihre Bewegungen sind kontrolliert und maschinell präzise, begleitet von klaren synthetischen Klängen. Die Farbwelt ist bewusst streng gehalten – Schwarz, Weiß und einzelne Neonakzente –, um die Ästhetik der frühen elektronischen Avantgarde und der Düsseldorfer Schule zu zitieren, ohne konkrete Marken oder geschützte Stilelemente zu übernehmen.

Nach und nach entwickeln sich die Formen zu komplexen Strukturen, die an eine abstrakte, elektronische Stadtlandschaft erinnern. Linien breiten sich über Boden und Wände aus, die wie leuchtende Bahnen klingen, sobald die Musik sie berührt. Lichtpulse wandern im Raum, orientieren sich an Sequenzen und generieren eine eindrucksvolle räumliche Rhythmik. Durch Ambisonics bewegt sich der Klang um den Betrachter, sodass die Musik wie ein technisches System wirkt, das in allen Richtungen gleichzeitig aktiv ist.

In einer zentralen Passage erscheint eine abstrahierte Hommage an die Bildsprache von Kraftwerk. Vier minimalistische, grafische Silhouetten stehen auf Podesten – keine realistischen Figuren, sondern geometrisch reduzierte Formen, die leichte, robotische Bewegungen ausführen. Sie dienen nicht der Darstellung einer Band, sondern verkörpern stilisierte Repräsentationen der elektronischen Musikbewegung der Region. Hinter ihnen treten in Linienform stilisierte Synthesizer-Elemente und Klangmodule auf. Ein roter Laser streift den Raum rhythmisch und betont den maschinellen Charakter der Szene.

Der Raum beginnt sich schließlich wie eine große Maschine zu verhalten. Wände pulsieren im Takt, geometrische Objekte rotieren und verschieben sich, die gesamte Architektur scheint auf die Frequenzen der Musik zu reagieren. Visuelle Wellen bilden sich um den Betrachter, Lichterknoten entstehen und lösen sich wieder auf, als wären Klang und Raum miteinander verschmolzen.

Am Schluss löst sich die elektronische Struktur auf. Die Formen zerfallen zu feinkörnigen digitalen Partikeln, die wie Pixelwolken durch den Raum treiben. Diese sammeln sich langsam

zu einer einzigen Lichtlinie, die am Horizont schwebt. Mit dem letzten Ton erlischt das Licht, und der Betrachter wird in das folgende Kapitel übergeleitet.

## 5.2 Stichpunkte

Stil: minimalistisch, geometrisch, monochrom + Neonakzente, inspiriert von Kraftwerks visueller Sprache (ohne Markenverletzungen).

Szene 1 – „Der Impuls“ – Elektronischer Auftakt (10–12 Sek.)

- Schwarzer VR-Raum
- Einzelner Lichtimpuls blinkt synchron zum ersten synthetischen Klang
- Pulse vervielfältigen sich → abstrahierte Oszilloskop-Linien
- Linien beginnen sich wellenförmig durch den Raum zu bewegen
- Erste, klare elektronische Töne (Bass-Pattern, Sequenz)

Szene 2 – Entstehung geometrischer Formen (15 Sek.)

- Aus Linien entstehen einfache 3D-Formen: Würfel, Kugeln, Quader
- Formen schweben in absolut kontrollierter, maschinenhafter Bewegung
- Farbschema: Schwarz, Weiß, Neonrot / Neongrün
- VR-Bewegung: Raum erweitert sich nach allen Seiten
- Musik: Sequenzen werden komplexer, rhythmischer

Szene 3 – Rhythmische Raumarchitektur (ca. 20 Sek.)

Formen verknüpfen sich zu geometrischen Strukturen, wie ein elektronisches „Stadtbild“

- Der Betrachter steht im Zentrum einer abstrakten Klangmaschine
- Linien laufen über Boden und Wände → „elektronische Verkehrsflüsse“
- Lichtimpulse bewegen sich synchron zum Beat
- Surround-Effekt: Töne wandern kreisförmig (Ambisonics)

Szene 4 – Hommage an Kraftwerks Bildsprache (ca. 20 Sek.)

- (ohne geschützte Logos oder direkte Zitate)
- Vier schematische Figuren (vektorhafte Silhouetten) erscheinen auf Podesten
- Minimalistische Bewegungsanimationen (nickend, robotisch)
- Monochrome Gesichtsflächen, keine Details
- Stilisierte Mikrofone, Synthesizer-Konturen
- Musik bleibt eigenständig, aber klar von elektronischer Tradition inspiriert
- Roter Laser-Lichtweg durch den Raum → ikonische VR-Dynamik

Szene 5 – Der Raum wird zur Maschine (15 Sek.)

- Wände bewegen sich rhythmisch ein und aus

- Mechanische Formen rotieren, verschieben sich, pulsieren
- Das gesamte visuelle System reagiert auf Frequenzen
- VR-Effekt: stehende Wellen, Lichtknoten, digitale Partikel
- Höhepunkt des Beats

Szene 6 – Auflösung in digitale Partikel (10–12 Sek.)

- Musik reduziert sich auf pulsierenden Grundton
- Formen zerfallen in Partikelwolken
- Partikel verwandeln sich in digitale Rasterpunkte
- Rasterpunkte ziehen sich zu einer Horizontlinie zusammen
- Das Licht erlischt → Übergang ins nächste Kapitel

## 6 Das Bandoneon – Tango aus der Tiefebene

(Kapitel-Länge: ca. 1:40–2:00 Minuten)

### 6.1 Beschreibung

Das Kapitel eröffnet mit einem atmosphärischen Einblick in Krefeld der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Die VR-Umgebung erscheint in warmem Sepia, geprägt von 2.5D-animierten Fotografien und Illustrationen der Stadt. Zwischen Werkbänken, Holzspänen und Metallteilen erscheint die schemenhafte Silhouette von Heinrich Band, dem Erfinder des Bandoneons. Einzelne Schriftfragmente eingeblendet im Raum verweisen auf Ort und Zeit. Mechanische Geräusche, das Knarzen einer Werkstatt und die ersten, noch zaghaften Töne eines Bandoneons bilden die akustische Grundlage dieser Einführung.

Allmählich zieht sich die historische Umgebung zurück, und in der Mitte des VR-Raumes erscheint ein sauber ausgeleuchtetes 3D-Modell des Bandoneons. Es schwebt leicht, dreht sich langsam und offenbart seine handwerklichen Details: das Holzgehäuse, die Metallmechaniken und den lederartigen Balg. Einzelne Knöpfe leuchten auf, sobald ein Ton erklingt, und die Musik klingt klar, reduziert und präzise, wie in einem Studio aufgenommen.

Nun beginnt die technische und poetische Nahaufnahme. Das Instrument bewegt sich näher an den Betrachter heran, ohne dass die Kamera wandert – ein VR-Designprinzip, das Sicherheit und Kontrolle gewährleistet. Der Balg öffnet und schließt sich sichtbar und hörbar, Ventile klappen rhythmisch auf, und die Luftkanäle werden als sanfte Lichtbahnen dargestellt, die den Weg des Luftstroms visualisieren. Kurze melodische Läufe untermalen die Bewegungen und lassen das Instrument lebendig erscheinen. Mechanische Klicks und Luftgeräusche begleiten das Geschehen und schaffen eine intime Nähe zum Klangapparat.

Die Szene wechselt zu historischen Bildwelten des frühen 20. Jahrhunderts. 2.5D-animierte Fotografien zeigen volkstümliche Musikgruppen, Festveranstaltungen und Straßenmusiker, bei denen das Bandoneon eine bedeutende Rolle spielte. Die Parallax-Ebenen bewegen sich sanft gegeneinander und erzeugen räumliche Tiefe. Die Musik wandelt sich zu typischen Bandoneonklängen dieser Epoche – hell, melodisch und volkstümlich.

Diese Vergangenheit transformiert sich schließlich in die sinnliche Welt des Tango Argentino. Der Raum wird dunkel, rot und intensiv. Tangotänzer erscheinen – entweder als stylisierte Silhouetten oder durch filmische Aufnahmen –, umgeben von warmem Licht und einer glatten Bodenfläche. Die Bewegungen sind fließend, nah und voller Spannung. Die Musik verbindet traditionelles Bandoneonspiel mit dem rhythmischen Drive des Tangos und erzeugt eine Atmosphäre von Eleganz, Erotik und Körperlichkeit. Der Betrachter wird Zeuge eines Tanzes, der ebenso technisch wie emotional ist.

Zum Abschluss löst sich die Tanzszene in feine Partikel auf. Das Bandoneon kehrt noch einmal in den Mittelpunkt zurück, der Balg öffnet und schließt sich in einem letzten, tiefen Atemzug. Ein finaler Akkord hallt nach, während der rote Raum langsam verblasst und Platz für das nächste Kapitel der Klangreise schafft.

## 6.2 Stichpunkte

Stil / Atmosphäre: Historisch, sinnlich, musikalisch, technisch-poetisch, mit Fokus auf Herkunft, Mechanik und Tango-Emotion.

Szene 1 – „Die Erfindung in Krefeld“ – Historischer Auftakt (12–15 Sek.)

- VR-Raum öffnet sich in sepiafarbenem Licht
- 2.5D-animierte Fotos von Krefeld ca. 1830–1850
- Schemenhafte Darstellung von Heinrich Band (Illustration / Silhouette)
- Handwerkerwerkstatt angedeutet: Holz, Metallteile, Werkbank als Tiefenlayer
- Schriftfragmente: „Heinrich Band – Krefeld“, „ca. 1840“
- Atmosphärisches Knarzen, metallische Klänge, dezente Mechanikgeräusche
- Erste leise Töne eines Bandoneons, noch roh und einsam

Szene 2 – Vorstellung des Instruments (15 Sek.)

- Bandoneon erscheint als schwebendes 3D-Modell in der Mitte des VR-Raums
- Langsame Drehung, warmes Spotlight
- Buttons leuchten einzeln bei Tönen auf
- Holzstruktur, Balg und Metallteile detailliert sichtbar
- Musik: klare, vereinzelte Bandoneon-Töne, trocken aufgenommen

- Voreinstellung einer ruhigen Studiopräzision

#### Szene 3 – Detailblicke & Funktionsweise (20 Sek.)

- Kamera nähert sich (in VR ohne Bewegung → Instrument bewegt sich zum Betrachter)
- Sichtbare Mechanik:
- Ziehen & Drücken des Balgs als Animation
- Ventile öffnen und schließen
- Luftkanäle werden sichtbar mit Lichtlinien („Luftfluss-Visualisierung“)
- Buttons werden rhythmisch gedrückt → Farbe verändert sich leicht
- Kurzer musikalischer Lauf, passend zu den Bewegungen
- Ambient-Sound: Luftströme, mechanisches Klicken

#### Szene 4 – Historische Nutzung in Deutschland (12–15 Sek.)

- Instrument löst sich wieder in 2.5D-Fotoebenen auf
- Historische Fotos (1900–1950):
- Volkstümliche Musikgruppen
- Tanzveranstaltungen
- Straßenmusiker
- Musik wechselt zu frühen Tango- und volkstümlichen Bandoneonklängen
- Fotos bewegen sich als Parallax-Schichten, leicht animiert

#### Szene 5 – Tango Argentino – Sinnlichkeit & Bewegung (20 Sek.)

- Dramatischer Übergang: sepia → tiefes Rot und Schwarz
- Raum öffnet sich zu 360°-oder 2D-Filmaufnahmen von Tangotänzern
- Tänzer\*innen erscheinen als elegante Silhouetten oder reales Footage
- Warmes Spotlight, Glanz auf Bodenfläche
- Bandoneonklänge verschmelzen mit Tango-Musik
- Bewegungen: fließend, sinnlich, synchron mit Castagnetten / Percussion

#### Szene 6 – Der Atem des Instruments / Abschluss (10 Sek.)

- Tänzer lösen sich in Partikel oder Lichtlinien auf
- Bandoneon erscheint noch einmal groß und atmet (Balg öffnet und schließt)
- Letzter tiefer Akkord mit langem Nachhall
- Raum verblasst in warmem Rot → Übergang ins nächste Kapitel