



Konzentrierte Arbeitsatmosphäre bei der Spielentwicklung: Bei Gesprächen mit Museumsbetreiber Hein Meyer, seiner Frau Marianne Gerth-Meyer und dem Natur- und Erlebnispark Bremervörde GmbH entstand die Idee, mithilfe zweier Spieleformate auch jüngere Generationen für Tügels Werk zu begeistern. Foto: Thomas Schmidt

# Spielerische Künstlerbiografie

Escape Game und Computerspiel: Hein Meyer Museum Tetjus Tügel Zuhause erhält außergewöhnliche Erweiterung

**Bremervörde.** Studierende der University of Europe (UE Germany) in Hamburg haben das Leben des Malerpoeten Tetjus Tügel in ein Escape Game und ein Computerspiel verwandelt - zu erleben im Bremervörder „Hein Meyer Museum Tetjus Tügel Zuhause“.

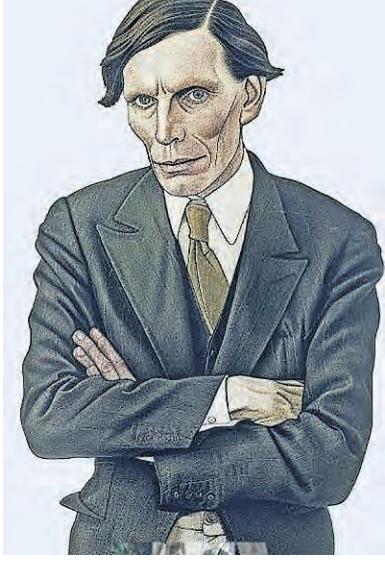
Das „Hein Meyer Museum Tetjus Tügel Zuhause“ in Bremervörde erhält eine außergewöhnliche Erweiterung: Studierende der UE Germany präsentieren gleich zwei interaktive Spielkonzepte, die das facettenreiche Leben und Schaffen des Malerpoeten Tetjus Tügel erlebbar machen. Im Rahmen des Seminars „Digital Content Creation“ unter Leitung von Professor Lauritz Lipp begaben sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zunächst auf eine Exkursion nach Bremervörde.

## Escape Game: Tügels kreative Vielfalt entdecken

Bei Gesprächen mit Museumsbetreiber Hein Meyer, seiner Frau Marianne Gerth-Meyer und der Natur- und Erlebnispark Bremervörde GmbH ent-



Der Startbildschirm des Arcade-Games - mit Unterstützung künstlicher Intelligenz und angelehnt an ein Zitat Tügels und entwickelt von Henrik Bergerbusch, Henrik Mielecke und Chiara Krug von Nidda Tügels. Die Studierenden haben die Biografie Tügels in mehreren Leveln erlebbar gemacht. Grundlage bilden ausgewählte Werke aus der Privatsammlung von Hein Meyer. Foto: UE Germany



Aus dem Tügel Escape Game - Spielkarton.



Beim Zusammensetzen des Automaten ist Fingerspitzengefühl gefragt.



Wie hätte ein Spielautomat in Tügels Landschaftsgemälde gepasst? Die KI liefert den Studierenden Inspirationen.



Ein Teil der Studierenden-Gruppe (Konstanze Thiel, Jennifer Dantzer, Khava Archakova, Richard Hirte, Gabriela Mardari, Vianne Wieck) entwickelte ein klassisches „Escape Room“-Spiel auf der Grundlage wichtiger Lebensphasen Tügels.

stand die Idee, mithilfe zweier Spieleformate auch jüngere Generationen für Tügels Werk zu begeistern. Ein Teil der Gruppe (Konstanze Thiel, Jennifer Dantzer, Khava Archakova, Richard Hirte, Gabriela Mardari, Vianne Wieck) entwickelte ein klassisches „Escape Room“-Spiel. Bei diesem befinden sich alle Bestandteile in einem A4-Karton: Postkarten, eine Landkarte, Schablonen, Papierschnipsel, Zeichnungen, Textausschnitte. Diese repräsentieren Tügels unterschiedliche Tätigkeiten als Maler, Dichter, Schriftsteller, Abenteurer, Kabarettist und Zeichner und sind die Grundlage von kniffligen Rätseln. Besucherinnen und Besucher müssen beispielsweise Unstimmigkeiten in Tügels Bühnenbild zum Kabarettstück „Die Endstation“ finden, eine zerrissene Zeichnung zusammensetzen oder sich per Finger durch ein Labyrinth bewegen, das Tügels Reise nach Haparanda symbolisiert. Auch ein verschollenes Gedicht lässt sich nur durch den geschickten Einsatz von Schablonen wieder ans Licht bringen. Nur so erfahren sie die vermeintlichen letzten Worte Tügels: „Künstler und Schweine machen sich erst nach dem Tod bezahlt.“

## Arcade Game: Ein bewegter Lebensweg als Side-Scroller

Parallel dazu entstand ein vollwertiges Arcade-Spiel, in dem Henrik Bergerbusch, Henrik Mielecke und Chiara Krug von Nidda Tügels Biografie in mehreren Leveln erlebbar machen. Grundlage bilden ausgewählte Werke aus der Privatsammlung von Hein Meyer. Der künstlerische Stil des Malerpoeten diente zudem als Trainingsbasis für eine generative KI, um Tügels Ästhetik in moderner Form neu zu interpretieren. Die Spielenden überwinden Hindernisse in

ländlichen, städtischen und kriegsbedingten Szenarien, während sie zugleich Details zu Tügels Schaffen entdecken.

## Wegweisende Verbindung von Tradition und Moderne

Herzstück dieses Projekts ist ein selbst gebauter Arcade-Automat - vom Holzzuschnitt über Elektronik und Joystick-Mechanik bis zur Programmierung in Game-Maker Studio. Abgerundet wird das Erlebnis durch passende Soundeffekte: Schifferklavierklänge, knirschende Moorpfade und andere atmosphärische Geräuschkulissen untermalen Tügels Schaffensperioden in vier Episoden.

Mithilfe animierter Spielfiguren können Museumsbesucherinnen und -besucher die Höhen und Tiefen des Künstlers wie in einem klassischen Sidescroller nachempfinden. Am Ende des Semesters präsentierten und testeten die Studierenden beide Projekte vor Ort. Ab sofort bereichern sie das Inventar des



Spiele machen sichtlich Spaß - schon in der Entwicklungsphase: Das reiche Schaffen Tügels auch jüngeren Generationen nahezubringen, ist eines der Ziele der Studierenden von Prof. Dr. Lipp. Foto: T. Schmidt