



Nach getaner Arbeit: Die Studentinnen und Studenten der Hamburger Universität mit den Museumsinhabern.

Mehr über Tügel erfahren

UE-Studierende präsentieren interaktives Erlebnis im Museum Hein Meyer in Bremervörde

Bremervörde. Mit einem Experiment ist es gestartet, mit einer dauerhaften Installation ist es beendet worden: Unter Leitung von Prof. Lauritz Lipp hat der Studiengang Visuelle Kommunikation der University of Europe in Hamburg ein interaktives Touchscreen-Projekt zum „Malerpoeten“ Tetjus Tügel (1892-1973) realisiert – und dabei Forschung, Gestaltung und Technik in einem Semester zusammengeführt. Die Anwendung ist eine dauerhaft neue Attraktion im Museum „Hein Meyer - Tetjus Tügel Zuhause“.

Museumsinhaber Hein Meyer und Marianne Gerth-Meyer hätten dem Vorhaben von Beginn offen gegenüber, hätten sich aber kaum vorstellen können, wie das Ergebnis aussehen würde. Ein Knackpunkt für die internationalen Studierenden: Es gibt keine englischsprachige Literatur über den Malerpoeten. Deshalb wurde die Tügel-Biografie von Bernd Küster digitalisiert und als Basis für einen KI-Assistenten aufbereitet.

Fragen in der jeweiligen Muttersprache

So ließen sich Fragen in der jeweiligen Muttersprache stellen, die Antworten automatisch auf Deutsch und Englisch zusammengefasst. Parallel sortierten die Teams Archivmaterial, scannten Originalmanuskripte, digitalisierten Dias, sprachen Textpassagen ein und legten so das Fundament für die Wissensbasis.



Mit dem neuen interaktiven Touchscreen-Projekt, erarbeitet von Prof. Lauritz Lipp (rechts) und Studierenden aus Hamburg, können sich die Besucher und Besucherinnen im Museum „Tetjus-Tügel-Zuhause“ von Hein Meyer und Marianne Gerth-Meyer ab sofort noch ausführlicher über den Malerpoeten informieren. Fotos: Klöfkorn

26 Studierende setzten in acht Teams auf zwei großformatigen UE-Touchscreens ihre Konzepte um. Grundlage war die Software eyefactive. Inhaltlich reichten die Themen von „Tügels Love Life“, „Die Moderlieder“, „Tügel und der Alkohol“, „Tügels Bildergeschichten (Comics)“, „Lebenslauf“, „Die harten Jahre“, „Bildrestauration“ bis zur „Wanderung nach Haparanda“.

Großer Wert wurde auf Benutzerfreundlichkeit gelegt. Kin-

der und Jugendliche, die Touch-Gesten intuitiv beherrschen, werden zum Entdecken eingeladen. Kenner Tügels erhalten gleichzeitig neue Tiefenebenen: Werkvergleiche, Quellen, Kontexte. Das Ergebnis ist zweisprachig (Deutsch/Englisch), verbindet Texte, Bilder, Audio, Video und Zeitachsen. Wer alles sehen, hören und lesen möchte, benötigt rund 60 bis 90 Minuten.

Das Museum profitiert doppelt: Inhaltlich, weil Tügels Leben und Werk nun für die Besu-

cherinnen und Besucher niedrigschwellig und tief zugleich erfahrbar sind; organisatorisch, weil die Softwarebasis Aktualisierungen ermöglicht – neue Funde lassen sich ergänzen, ohne die Ausstellung umzubauen.

► **Die interaktive Tügel-Station** ist ab sofort im „Tetjus-Tügel-Museum Hein Meyer“ in Bremervörde dauerhaft zu erleben. Das Museum hat jeden ersten und dritten Sonntag im Monat von 14 bis 17 Uhr geöffnet. (bz)