

# Nachdem es passiert ist

Krimis im literarischen Quartett

*Vorwort einer Schreibübung von Lydia Mischkulnig*

Wann funktioniert eine Geschichte und weshalb? Erzählperspektive. Stilistik. Aufbau. Tempus. Aussage. Handlungsbogen. Wie sind die dramaturgischen Elemente geordnet?

Die Studierenden des ersten Jahrganges am Institut für Sprachkunst schrieben Krimis nach einer Anleitung. In drei Abschnitten entstanden die Bausteine der Texte:

1. Exposition, Eröffnung
2. Höhepunkt, Peripetie
3. kathartisches Ende, Entspannung

Die Aufgabe der Spielenden ist es, sich auf Erzählstrategien einzulassen, das Sprachgefühl zu verfeinern und die zusammengehörigen Teile des jeweiligen Krimis nach den Spielregeln zu finden.

Lesende beteiligen sich so am Schaffensprozess. Die Geschichten wurden geschrieben, zerlegt und werden nun neu zusammengesetzt. Durch das Prinzip des Puzzelns werden die Spielenden zu Autoren ihrer eigenen Krimiversion. Stilistisches Potential wird erprobbar, generiert Fiktion.

Und wodurch werden die Krimis repräsentiert? Bilder erfassen den Kern der Geschichten, werden Symbol und Eye-Catcher, gleichsam als Umschlag der jeweiligen Geschichte und sind zur Komplettierung eines Sets notwendig.

Studentinnen der Klasse für Grafik und Druckgrafik, Univ.-Prof. Sigbert Schenk, gestalteten das Krimiprojekt.

Nun liegen sie im Quartett vor. Gespeichert als Kunstwerk von Wort und Bild.

# Inhalt

45 Textkarten / 15 Bildkarten

1 Spielanleitung

1 Einführung

Beim Quartett (mindestens 3 Spieler) ist es Ziel des Spiels, vier zusammengehörige Karten zu finden und abzulegen. Zu Beginn werden alle Textkarten auf die Spieler reihum aufgeteilt. Die Bildkarten liegen offen auf dem Tisch.

Es gibt Bild- und Textkarten, von denen drei Textkarten einen Krimi ergeben. Jeweils eine Bildkarte illustriert die so entstandene Geschichte. Die zusammengehörigen Textkarten sind durch gleiche Titel gekennzeichnet.

Nun beginnt der erste Spieler einen beliebigen anderen Spieler nach einer Karte zu fragen („Hast du Teil 2 von *mündel bündel*?“). Hat der gefragte Spieler die Karte, muss er sie an den Fragenden abtreten. Dieser darf seine Mitspieler so lange nach Karten fragen, bis er auf jemanden stößt, der die angeforderte Karte nicht hat.

Ist ein Trio vollständig, kann der Spieler eine Bildkarte, die zur Geschichte passt, auswählen. Danach ist das Quartett komplett, die Geschichte wird vorgelsen und kann abgelegt werden.

Gewinner ist, wer am Schluss die meisten Quartette vorzuweisen hat.

**Lydia Mischkulnig**, Institut für Sprachkunst Idee, Projektbetreuung  
**Michael Schneider**, Klasse Grafik und Druckgrafik Projektbetreuung

**Iris Blauensteiner** das surren der gefriertruhe

**Jan Braun** gasse und nacht

**Verena Dürr** violet ultra violent

**Barbara Dunst** uneinig

**Raphaela Edelbauer** ein blick in den spiegel

**David Frühauf** stimme. erinnerung. raum.

**Irmgard Maria Fuchs** mündel bündel

**Nina Lucia Groß** saisonbetrieb

**Anna Gschnitzer** heizkörper

**Sandra Gugic** blinder fleck

**Jakob Kraner** blutgerinnung

**Rhea Krčmárová** sieger sehen anders aus

**Lisa Mundt** das rennen

**Rosie Pilz** taten-drang

**Matthias Vieider** die hand aufm arm ausn gulli

**Renata Darabant** Originalgrafiken, Gestaltung und Siebdruck

**Ana Popescu** Originalgrafiken, Gestaltung und Siebdruck

**Karina Mendrecky** Unterstützung Druckgrafik

**Raphaela Edelbauer** Redaktion und Lektorat

**Irmgard Maria Fuchs** Redaktion und Lektorat

**Sandra Gugic** Typografie und Satz

**Rhea Krčmárová** Redaktion

2010, Im Verlag der edition ps, Wien

alle Rechte vorbehalten © bei den Künstlern und Künstlerinnen

ISBN 978-3-900169-09-1