

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