

Kunst trifft Kreuzworträtsel

EIN RESEARCH POSTER ZUM PROJEKT

Izabela Mike
Medienwissenschaften und Kunstwissenschaft
Hochschule für Bildende Künste
i.mike@hbk-bs.de



EINLEITUNG

In einer schnelllebigen Welt, wie der unseren, gefüllt mit visuellen Reizen durch Social Media, verlieren klassische Freizeitbeschäftigungen an Bedeutungen. So auch das Kreuzworträtsel, welches 1913 das erste Mal in die Öffentlichkeit getreten sei (vgl. Jungwirth, 2021). Mit meinem Projekt möchte ich diesem kulturellen Klassiker wieder Leben einhauchen – als kreativen Beitrag zur Werkstattwoche Lüben. Das Kreuzworträtsel soll das bestehende Angebot ergänzen, als kreativer Rückblick dienen und Raum für gemeinsames Rätseln und Erinnern schaffen.

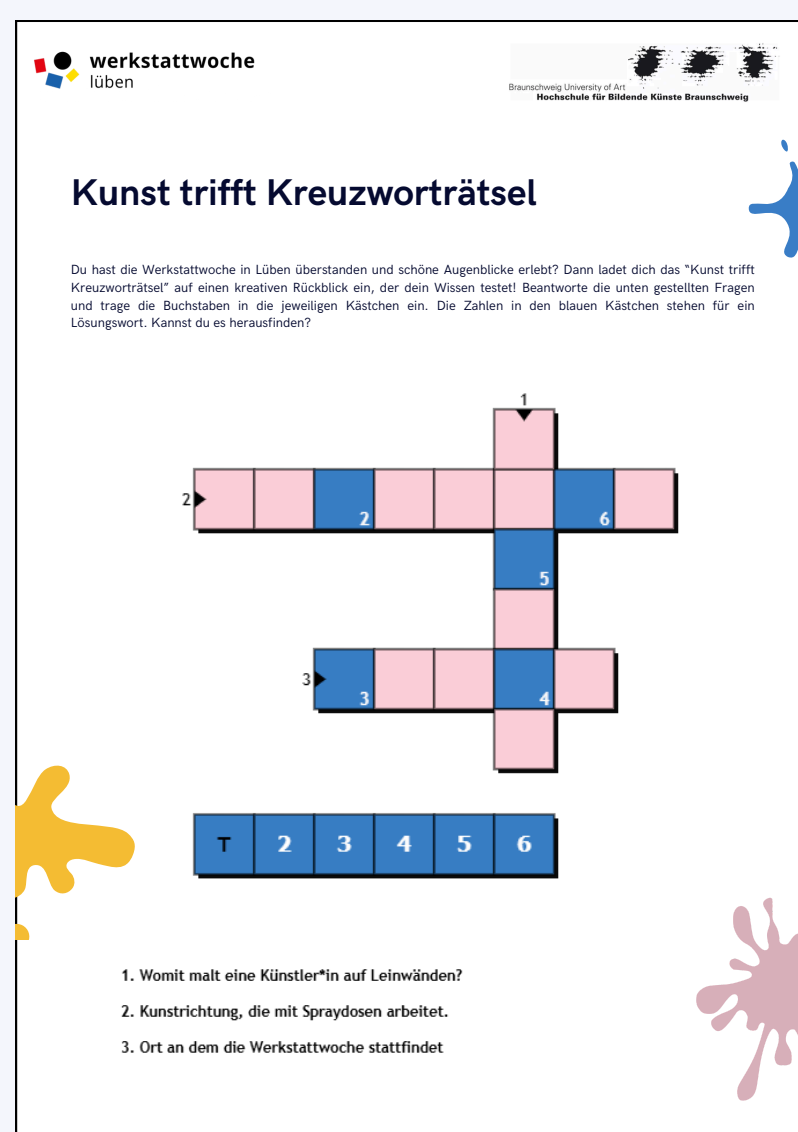
HINTERGRUND

Seit der Veröffentlichung des ersten dokumentierten Kreuzworträtsels in der Zeitung „New York World“ habe sich diese weltweit etabliert und gilt heute als fester Bestandteil der Alltagskultur (vgl. Jungwirth, 2021). Zunehmend wird deutlich, dass das unterhaltsame Gedächtnistraining auch einen therapeutischen Nutzen habe. So ergab eine Studie, dass Kreuzworträtsel im Vergleich zu computerbasierten Spielen eine signifikante Verbesserung der kognitiven Funktionen bei Menschen mit leichter kognitiver Beeinträchtigung (MCI) führe (vgl. Devanand et al., 2022).

IDEE

In der Werkstattwoche Lüben kommen junge Menschen außerhalb des Unterrichts zusammen, um gemeinsam in Workshops kreativ zu arbeiten. Ob beim Graffiti, Fotografieren oder Action Painting. Diese besondere Atmosphäre möchte ich in einem interaktiven Kreuzworträtsel festhalten. Als spielerischen Rückblick, der Wissen, Erinnerungen und Erfahrungen verbindet. Ziel ist es, Lernen zugänglicher und spaßiger zu gestalten, sowie generationsübergreifend. Auch Menschen, die wenig mit Kunst verbinden sollen angesprochen werden. Das Rätsel lädt Kinder, Jugendliche und Erwachsene, auf Deutsch und Englisch zum Mitmachen ein.

ENTWURF



VORGEHEN

Zunächst sollten die Verantwortlichen der Werkstattwoche Lüben kontaktiert und Materialfragen geklärt werden. Insbesondere Tische, Stühle und ein geeigneter Ort, an dem die Rätsel ausliegen können. Ein gut sichtbares Hinweisschild soll Aufmerksamkeit erregen. Das Rätsel wird ausschließlich analog angeboten, da eine digitale Version weder zur Atmosphäre noch zu den technischen Bedingungen (begrenztes WLAN) passt. Für den Druck fallen Materialkosten für Papier an, die mitgedacht werden müssen. Bei den Inhalten von den Rätseln wird gezielt nach Motiven, Kunstwerken und Eindrücken gesucht, die in Fragen umgewandelt werden können. Die Fragen werden dem Alter der Teilnehmenden angepasst: einfache und allgemeine Kunstfragen für Kinder, spezifischere Fragen für Jugendliche und komplexere Inhalte für Erwachsene.

REFLEXION

Die Umsetzung der Idee erweist sich als aufwendiger als zunächst gedacht. Insbesondere durch die geplanten drei Schwierigkeitsstufen in Deutsch und Englisch. Das Übersetzen der Fragen stellt dabei eine besondere Herausforderung dar, da sich die Lösungswörter oft nicht direkt übertragen lassen. Auch die Gestaltung des Rätsel-Layouts erfordert Zeit und technisches Know-how. Ein passendes Online-Tool konnte ich bereits finden, dennoch wäre zur Umsetzung aller Varianten zusätzliche Unterstützung von Kommilitonen sinnvoll. Darüber hinaus bedarf es einer frühzeitigen Absprache mit den Verantwortlichen vor Ort, um ein Standort zu wählen. In der Nähe von Kaffee- und Kuchenständen wäre der Stand ideal, um zum gemeinsamen Rätseln in entspannter Atmosphäre einzuladen.

LITERATUR

Jungwirth, Christian (2021): „21. Dezember 1913 - Das erste Kreuzworträtsel der Welt.“ In: Bayern 2 – Kalenderblatt.

Andrews, Howard F.; Devanand, D. P.; Doraiswamy, P. Murali; Goldberg, Terry E.; Hellegers, Caroline A. & Nancy A. Kerner et al.: „Computerized Games versus Crosswords Training in Mild Cognitive Impairment.“ In: NEJM Evid 2022. Jg. 1, Heft 12, S. 1-12.