



3 MAINZER SYMPOSIUM
DER SOZIAL- & KULTUR
WISSENSCHAFTEN

SPIELE SPIELEN

JOHANNES GUTENBERG-
UNIVERSITÄT, MAINZ

29.9. – 1.10.2016



SoCUM
Sozialwissenschaftliches Zentrum für Kulturtheorie und Medienwissenschaft



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ

SPIELE SPIELEN

3. MAINZER SYMPOSIUM 29.9.-1.10.2016 DER SOZIAL- & KULTURWISSENSCHAFTEN

Werden Spiele gespielt, oder spielen sie sich ab? Worin besteht der Zusammenhang zwischen einem Spiel (i.S.v. game) und dem Spielen (i.S.v. play) – wie also sind soziokultureller Kontext und Situativität jeweils aufeinander bezogen? Kann die Formation von Spiel-, Fest- und Ritualgemeinschaften als Modell der Gemeinschaftsbildung schlechthin dienen? Diese und ähnliche Fragen sollen im Symposium „Spiele spielen“ behandelt werden.

KONZEPT

Der Spielbegriff taucht in Fragestellungen auf, die in den Sozial- und Kulturwissenschaften gleichermaßen verhandelt werden. Dabei fällt immer wieder die enge Verbindung auf, die offenbar zwischen Spielen und (sozialen, kulturellen) Aufführungen und Inszenierungen besteht; so betonte Helmar Schramm, dass Aufführungen sich als kulturelle Spielformen und Inszenierungen als Spielstrategien betrachten lassen. Der Zusammenhang theatraler und Spielphänomene ist dabei in der deutschen Sprache besonders explizit, da hier nicht nur das Theater, sondern auch Aufführungen alltäglicher sozialer und/oder kultureller Provenienz als ‚Schau-Spiele‘ bezeichnet werden. Der Spielbegriff scheint daher prädestiniert, auf Prozesse, Rahmenbedingungen und Praktiken zu fokussieren, die im Zusammenhang mit sozialen und kulturellen Aufführungen stehen. Zugleich lassen sich Spielphänomene nicht dem Gegenstandsbereich einer einzigen Disziplin zuordnen. Der Spielbegriff scheint aus diesem Grund auch dafür geeignet, kulturgeschichtliche Entwicklungen, soziale wie kulturelle Aufführungen und mediale Situationen auf eine Weise zu untersuchen, die sowohl für Kultur- wie für sozialwissenschaftliche Fragestellungen anschlussfähig ist.

In den zahlreichen existierenden Diskursen um das ‚Spiel‘ fallen dabei drei grob unterscheidbare Verwendungen des Begriffs auf: Erstens dient der Spielbegriff häufig als Bezeichnung für ein Phänomen, für eine bestimmte Form (sozialen/kulturellen) Verhaltens. Zweitens wird der Begriff als Metapher eingesetzt, z.B. ist vom ‚Spiel der Zeichen‘ die Rede. Drittens dient der Begriff als sozial- oder kulturwissenschaftliches Modell, das ein Beschreibungsraster für kulturelle Entwicklungen, soziale Begegnungen oder ökonomische Verläufe liefert.

Entsprechend möchte das Symposium „Spiele spielen“ zu interdisziplinären Auseinandersetzungen mit dem Spiel(en) auffordern. Dabei sollen, erstens, Ansätze vorgestellt werden, die sich wie die klassischen Spieltheorien (Hui-zinga, Caillois u.a.) systematisch mit Spielphänomenen und deren Ästhetik befassen, wobei konkrete Spiele in ihrer Medialität und Performativität Thema werden können. Zweitens sollen ästhetische Spielmetaphern Thema werden, die ihrerseits von einer kreativen ‚Weltenbildung‘ in und durch Spiel(en) ausgehen (vgl. z.B. Gadamer, Adorno, u.v.a.). Schließlich soll, drittens, die Verwendung des Spiels als Modell für soziale/kulturelle Situationen und historische Entwicklungen diskutiert werden.

KEYNOTE LECTURES

NATASCHA ADAMOWSKY:

PLAY IT AGAIN! KULTURWISSENSCHAFTLICHE ANSICHTEN VOM SPIEL

Im Verlauf der letzten zweihundert Jahre haben sich Theorien und Diskurse zum Spiel vielfältig ausdifferenziert. Demgegenüber stehen das Feld der Spielphänomene und spielerischen Begegnungen sowie die Kulturgeschichte des Spiels, die an den Beginn der Menschheit reicht. Beide Seiten – Theorien und historische Phänomene – passen bislang nicht sonderlich gut zusammen. Sehr überspitzt könnte man formulieren, dass Spieltheorien vieles, aber nicht das Spielen von Spielen beschreiben, während die Kulturgeschichte des Spiels in ihrer Lückenhaftigkeit und unsystematischen Erfassung kaum über den Stand einer Amateurwissenschaft hinausgekommen ist. Dafür gibt es wöglichst Gründe: Erstens ist Spiel nach wie vor kein anerkannter Forschungsgegenstand, falls es aber doch in den Fokus wissenschaftlicher Aufmerksamkeit gerät, dann nur als geregelte Veranstaltung i.S.v. Game. Zweitens sind Spiele als ephemere Phänomene historisch nur schwer rekonstruierbar, weil sie, drittens, wissenschaftsrationalen Operationen oft entgehen, da sie selbst definierende Aktivitäten sind. Denn die Frage, was Spiel und Spielen ist, wird nicht von Übungsleitern, Pädagogen, Historikern oder Philosophen entschieden, sondern allein von den Spielenden. Zu Spielen liegt ausschließlich im Erleben der Spielenden und kann sich jederzeit und überall ereignen oder eben auch nicht ereignen. Gleichzeitig heißt zu spielen immer, aus der Dekingung zu kommen und damit distanzierte Beobachtungspositionen zugunsten einer eigenen Involviertheit aufzugeben. Wie könnte eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Spiel aussehen, die dies berücksichtigt?

Natascha Adamowsky ist Professorin für Medienkulturwissenschaft an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg. Arbeitsschwerpunkte: Medienästhetik und Wissenskultur, practice as research / theory as practice (Epistemologie der Partizipation) und Mediengeschichte. Monographien: „Ozeanische Wunder: Entdeckung und Eroberung des Meeres in der Moderne.“ Fink Verlag, München 2016; „Mysterious Science of the Sea, 1775 – 1943.“ History and Philosophy of Technoscience, Pickering & Chatto Publishers, London 2015; „Das Wunder in der Moderne. Eine andere Kulturgeschichte des Fliegens.“ Fink Verlag, München 2010; „Spielfiguren in virtuellen Welten.“ Campus Verlag, Frankfurt am Main 2000.

Keynote
Lecture

Do, 29.9.
18.00–19.30 Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

HANS-ULRICH GUMBRECHT:

Ob Tiere spielen können?

Die Frage, „ob Tiere spielen können,“ provoziert im Alltag und in philosophischen Diskussion regelmäßig Antworten auf einem hohen Grad von Gewissheit, Antworten allerdings, die zwischen „ja“ und „Nein“ weitgehend unentschieden verbleiben. So eröffnet gerade der Blick auf Tiere -- in paradoxaler Weise -- den Horizont der Fragen nach den Ursprüngen, Funktionen und Bedeutungen des menschlichen Spiels.

Hans Ulrich Gumbrecht lehrte an den Universitäten Konstanz, Bochum und Siegen. Seit 1989 wirkt er als Albert Guérard Professor in Literature im Department of Comparative Literature an der Stanford University, USA. Daneben hat er ständige Gastprofessuren an der Universidade de Lisboa und am Collège de France. Gumbrecht lehrt und publiziert über Themen der Literaturästhetik und der Literaturgeschichte, über Kultur und Politik der Gegenwart sowie über Sport.

Zur **Georg Forster Lecture** lädt der Forschungsschwerpunkt SoCuM (Sozial- und Kulturwissenschaften Mainz) jährlich eine/einen Wissenschaftler/Wissenschaftlerin von herausragendem Rang ein. Die Vortragsreihe dient dazu, die Relevanz der interdisziplinären Forschung an der Schnittstelle von Sozial und Kulturwissenschaft zu verdeutlichen und zentrale Beiträge einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Als Georg Forster Lecturer waren bisher in Mainz: Karin Knorr Cetina (2009), Ernesto Garcón Valdés (2010), Bruno Latour (2011), Fredric Jameson (2012), Annemarie Mol (2013), Zygmunt Bauman (2014) und Jürgen Osterhammel (2015).

SYBILLE KRÄMER:

Was bedeutet es ‚zu spielen‘? Das Spiel als Aktionsform und Erfahrung von Umkehrbarkeit

Die Fülle dessen, was als ‚Spiel‘ und ‚spielen‘ gilt ist nahezu unübersehbar. Nicht nur gehören dazu die vier Spieltypen von Wettkampf, Glücksspiel, Rollenspiel und Rausch (R. Caillois), nicht nur vollziehen Spiele sich zwischen den Positionen freier Improvisation und Phantasie („paidia“) einerseits und strenger Regularität und Disziplin („ludus“) andererseits, sondern überdies wird eine Vielfalt von Weltphänomenen als ‚Spiel‘ gekennzeichnet: Sei das Schillers Identifizierung von Kunst und Spiel oder Wittgensteins Verbindung von Sprache mit dem Spiel, sei das der Umstand, dass jeder Formalismus ein ‚Spiel‘ bildet oder dass nahezu alle menschlichen Interaktionen den Charakter von Spielzügen annehmen und spieltheoretisch rekonstruiert werden können. Angesichts dieser Situation nähert der Vortrag sich dem ‚Spielen‘ aus einer anderen Warte: Alles, was wir gewöhnlich mit dem Vorgang des Spielens assoziieren, kann als eine spezifische Bewegungsfigur, als besondere Form eines Tätigsein identifiziert und beschrieben werden. Die Spielbewegung besteht in der Dynamik eines oszillierenden Hin und Her im begrenzten Raum und Rahmen zweier opponierender Seiten bzw. Positionen. Wir interessieren uns für das Spiel als eine spezifische Form von Dynamik. Dabei zeigt sich, dass im Spiel sich eine Domäne des Umgangs mit dem Reversiblen konstituiert; eine Erfahrung prinzipiell möglicher Umkehrbarkeit – die unserem lebensweltlichen Verhalten gerade und zumeist versagt ist. Während – kulminierend in der ‚großen Irreversibilität‘ unseres Todes, wie den ‚kleinen Irreversibilitäten‘ des alltäglichen Verhaltens – unsere existenziale Situation durch eine Unumkehrbarkeit der Zeit gekennzeichnet ist, entzieht sich das Spielen – als Bewegungsphänomen betrachtet – eben dieser Irreversibilität ein Stück weit: Daher ist jedes Spiel (wieder) ein Neuanfang. Überdies wird klar, dass die für so viele Spiele typische diagrammatische Einzeichnung eines Spielfeldes (Brettspiele, Wettkampfspiele, Hüpfspiele) mehr bedeutet als ‚nur‘ die Begrenzung des Spielfeldes: Denn inskribierte Flächen aller Art bilden die Grundlage für die Schaffung einer (scheinbar) kontrollierbaren, übersichtlichen Welt, in der – was getan wird – transformierbar und revidierbar ist.

Sybille Krämer ist Professorin für Philosophie an der Freien Universität Berlin. Darüber hinaus hatte sie Gastprofessuren an den Universitäten in Tokyo, Wien, Graz, Zürich und Luzern. Sie war von 2000 bis 2006 Mitglied des Wissenschaftsrates, von 2006 bis 2008 permanent fellow am Wissenschaftskolleg zu Berlin sowie von 2008–2014 Sprecherin des DFG-Graduiertenkollegs ‚Schriftbildlichkeit‘. Von 2007–2013 war sie Mitglied im Scientific Panel des European Research Council in Brüssel und von 2010 – 2016 im Senat der Deutschen Forschungsgemeinschaft. Im Mai 2016 erhielt sie die Ehrendoktorwürde der Universität Linköping/Schweden. Zu ihren Forschungs- und Interessensgebieten zählen unter anderem Erkenntnistheorie und Theorie des Geistes, Medienphilosophie, Phänomene und Dimensionen der Zeugenschaft sowie Theorien des Performativen, der Kultur und der Kulturtechniken.

MACHINA EX:

STATE OF PLAY – 6 JAHRE KÜNSTLERISCHE ARBEIT IM GAME-THEATER

Im Frühjahr 2010 gründet sich in Hildesheim die Gametheatergruppe machina eX. Das Forschungsinteresse der Gruppe besteht darin, die Funktionsweisen und Regeln von Computerspielformaten in den lebensechten Raum zu übertragen. Die Finanzierung dieser Arbeit gestaltet sich zunächst als schwierig; nicht zuletzt deswegen, weil die Förderinstitutionen für Theater nicht sicher sind, ob sie sich für das interdisziplinäre Format zuständig fühlen sollen. Etwa drei Jahre später ist machina eX zu der von Nachtkritik in Berlin ausgerichteten Konferenz ›Theater und Netz‹ eingeladen. Die Diskussionsrunde wird durch die kritische Publikumsfrage eines Journalisten auf ein interessantes Thema gelenkt: Sind ›Interaktivität‹ und ›Game‹ zu den berüchtigten Keywords geworden, die man in Anträge schreiben muss, um Theaterförderung zu bekommen? Unabhängig davon, wie die Antwort auf diese Frage ausfallen muss, verdeutlicht die Anekdote, dass spielähnliche Theaterformate in den letzten fünf bis zehn Jahren einen prominenten Platz im Diskurs um Produktion und Rezeption von zeitgenössischem Theater eingenommen haben. Durch das so gewachsene Interesse vermehrt sich auch die Anzahl der Gruppen und Produktionen, die mitunter völlig verschiedenartige interaktive oder spielmechanische Formate entwickeln zu einer fast unübersichtlichen Größe. Auf Seiten der Theoriebildung steht die Suche nach einem Ensemble aus Parametern, die die Analyse dieser Formate möglich machen, noch aus. Im Vortrag wollen wir eine Übersicht über die Arbeiten und Formatentwicklungen in sechs Jahren machina eX erbringen, diese Ergebnisse zur Diskussion stellen und für Fragen zur Verfügung stehen.

MARTIN ZENCK:

SPIEL IM TEXT – TEXT IM SPIEL DES THEATERS, DES FILMS UND IN DER MUSIK

HEINER MÜLLER - JEAN-LUC GODARD - PIERRE BOULEZ MIT EINER EINLEITUNG ZUR BERLINER „MANIFESTO“- AUSSTELLUNG MIT CATE BLANCHETT

Von der Hamburger und Berliner *Manifesto*-Ausstellung ausgehend, in der Texte verschiedener einschlägiger politischer wie künstlerischer Manifeste in gefährdete und provozierende Spiele durch die Schauspielerin Cate Blanchett verwandelt wurden, verhandelt der Vortrag das prekäre wie produktive Verhältnis von Text und Spiel. So enthalten einige der gerade kurzen und äußerst gedrängten Prosa- und theatralen Skizzen Heiner Müllers ganze Werk-Komplexe, die eigentlich nur ausgeschrieben, inszeniert oder nur im Sinne der italienischen Improvisationskunst der *commedia dell'arte* ausagiert werden müssten. Auf vergleichbare, allerdings umgekehrte Weise hat Jean-Luc Godard mit *scenario* zum Film *Passion* gerade einen umfassenden Drehbuchtext reduziert und auf einer Mallarméschen weißen Leinwand zum Verschwinden gebracht, damit das, was Text ist, in ein reines Spiel der Bewegungen der Akteure übertragen werden kann. Heiner Müller war es auch, der sich auf einer Bayreuther Eintrittskarte zum ‚Tristan‘ eine Abkürzung einer ganzen neuen *Orestie* notiert hatte, welche die Grundlage eines neuen Musiktheaters für Pierre Boulez werden sollte, der zwar in den 1950er Jahren eine einstündige Bühnenmusik zu einer *Orestie* für Jean-Louis Barrault im Théâtre de Marigny komponierte, aber nicht mehr dazu kam, Müllers palimpsestartige Dramenkonzeption in Musik zu setzen. Eine besondere Pointe stellt Boulez' Mallarmés Livre-Konzeption folgende dritte Klaviersonate von 1954/55 insofern dar, als der Klavierspieler wahlweise, verschiedene vorgezeichnete und verschiedenfarbig markierte Pfade einschlagen kann, um sich während des Spiels seinen eigenen „Text“, zwischen Partitur-„Text“ und oral-mimetischem Subtext herzustellen. Im Vortrag werden einschlägige Film- und Video-Dokumente aus den genannten Themenkreisen vorgeführt und diskutiert.

Martin Zenck ist seit 2005 Professor mit dem Schwerpunkt „Ästhetik, Medien, Neue Musik“ an der Universität Würzburg, Institut für Musikforschung. Er habilitierte an der TU Berlin und lehrte danach in Bonn und Bamberg, 2013 hatte er eine Gastprofessur an der University of Chicago inne. Martin Zencks besonderes Interesse gilt zum einen den Wahrnehmungs- und Erkenntnisleistungen der Künste - hierzu ist ein Buchprojekt mit dem Titel „Der Sinne der Sinne. Zu einer Anthropologie der Musik“ in Vorbereitung. Zum anderen arbeitet er an zum französischen Poststrukturalismus mit Fokus auf Michel Foucault, Gilles Deleuze, Roland Barthes und Jacques Derrida. Am 22. 2. 2013 erhielt er zusammen mit der Komponistin Isabel Mundry den „Happy New Ears“-Preis der Hans- und Getrud-Zender Stiftung in der Bayerischen Akademie der Künste.

VORTRÄGE

MICHAEL ALLMAN CONRAD:

Die Regulierung der *contingentia humana*: Das *game* als Modell menschlichen Zusammenlebens im Spielbuch König Alfons' X. von Kastilien und León (1283/84)

Bereits 1971 Brian Sutton-Smith hatte eine richtungsweisende Unterscheidung vorgeschlagen, wonach *play* eine einzigartige individuelle, *game* eine systematische, repetitive und überindividuelle Handlungsform bezeichnen soll. Traditionelle Beispiele für *games* sind Brett- und Würfelspiele, für die Kollektivität, Über- und Intersubjektivität tatsächlich unverzichtbare Wesensmerkmale darstellen, und die sich zudem durch eine stark agonale Grundstruktur auszeichnen, sich an den dichotomen, zeitlich-finalen Parametern von Gewinn und Verlust orientiert.

Im Vortrag sollen *games* in handlungstheoretischer Perspektive analysiert werden. Hauptquelle ist ein Spielebuch, der *Libro de acedrex, dados e tablas*, das vom kastilisch-leonesischen König Alfons X. beauftragt und 1283/84 fertiggestellt wurde. In den Miniaturen und Texten der Handschrift, die Brett- und Würfelspiele unter den Kriterien von Kontingenz und Bewegung systematisiert, wird Spiel als Modell für soziales Miteinander inszeniert, bei dem sogar die Grenzen soziokultureller Identität überwunden werden können. Allerdings wird auch auf die Gefahr gemeinschaftlichen Zerfalls, insbesondere im Glücksspiel, aufmerksam gemacht; dieses könne zu unkontrollierbarem und gemeinschaftsschädigendem Verhalten verleiten. Spiele werden hinsichtlich ihrer Befähigung zum *community building* somit als ambivalente Phänomene begriffen: Sie können die zwischenmenschliche Kontingenz minimieren, aber auch maximieren, wobei hier offenbar eine Analogie zwischen spielimmanenter und sozialer Kontingenz vorausgesetzt wird.

Die Analogiebildung zwischen Kollektivität und Ludizität soll mit einem klaren Fokus auf die Rolle der Kontingenz bei der Stärkung oder Schwächung der gemeinschaftsbildenden Funktion von *games* untersucht werden. Um die diesbezügliche Bedeutung des im Spielebuch entfaltenen Spielmodells hinreichend würdigen zu können, muss auch der größere historische Kontext bedacht werden: Nach einer erfolgreichen Phase der Eroberung neuer Gebietsanteile in Al-Andalus mit mehrheitlich muslimischer und jüdischer Bevölkerung stand der König zeitlebens vor der Aufgabe, das Zusammenleben der Bevölkerung neu organisieren zu müssen. Dieses Problem hatte, so ist zu zeigen, maßgeblich Einfluss auf die Perspektivierung von Spielen und lässt Rückschlüsse auf sozialpolitische Motive des Königs bei der Werkkonzeption zu.

Michael A. Conrad war wissenschaftlicher Mitarbeiter im Teilprojekt C04 „Spielteufel, Narrenschiff, Totentanz – Figurationen von Risiko in Mittelalter und Früher Neuzeit“ des SFB 980: „Episteme in Bewegung“ an der FU Berlin unter der Leitung von Prof. Dr. Helmar Schramm. Dort forschte er in einem eigenen Unterprojekt zum Spiel als Praxis der Kontingenzbewältigung im späten 13. Jahrhundert. 2011–2012 war er Mitarbeiter am *Zentralinstitut für Medien und Interaktivität (ZMI)* sowie Mitglied am *International Graduate Centre for the Study of Culture (GCSC)* an der JLU Gießen. Er studierte Theaterwissenschaft und Philosophie an der FU Berlin und JGU Mainz. Publikationen (u.a.): „Spiel – Handwerk: Zur Epistemologisierung ludischer Handlungen im 12. Jahrhundert“ für das Jahrbuch 2014 der Theaterwissenschaft (in Vorbereitung); Steven Barbone, Michael Bruce: *Die 100 wichtigsten philosophischen Argumente*, Darmstadt, 2012 (Buchübersetzung).

Panel XII
Vergemeinschaftung
im/durch Spiel

Sa, 1.10.
11.00–13.00Uhr
Linke Aula,
alte Mensa

Panel XI
LARP (Live Action
Role Play)

Sa, 1.10.
11.00-13.00Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

RAFAEL BIENIA:

Spieler spielen mit Spielzeug, oder? Eine Aktant-Netzwerk Analyse von Live-Rollenspielen

Der Vortrag basiert auf meiner eingereichten Dissertation zur Materialität des Rollen-Spielens und der Frage, wie sich soziale Relationen jenseits der Unterscheidung menschlich/nichtmenschlich zusammensetzen. Das Feld der Game Studies hat auf der Arbeit von Huizinga und Caillois den Diskurs um die Begriffe game und play fortgeführt. So wurden Spiele in den späten 1990ern als Medien untersucht, beispielsweise welche neuen Erzählmuster in Spielen zu finden seien. Später setzte sich die Game Studies von diesem Diskurs ab, als die sogenannten Ludologen die Spiele als regelbasierende Systeme definierten und Erklärungsversuche seitens den Medien- und Geisteswissenschaften ablehnten. Dieser Streit erfolgte um die Jahrtausendwende. Mein Vortrag beschäftigt sich mit Spielformen auf einer weiteren, empirischen Ebene und lenkt den Augenmerk auf die Materialität von Spiel-Zeug. Die empirische Grundlage liefert eine Untersuchung von drei Live-Rollenspiel-Veranstaltungen zwischen 2010 und 2012. Live-Rollenspiele sind eine Form von Rollenspielen, in der die Teilnehmer sich als fiktive Charaktere verkleiden und an einem Wochenende diese Charaktere ununterbrochen spielen. Zum beliebtesten Genre zählt Fantasy. Das Durchschnittsalter der Teilnehmer liegt bei fünfundzwanzig Jahren. Wenn sich Teilnehmer verkleiden, kommt dem Kostüm eine besondere Bedeutung zu und die Frage, die ich in dieser Fallstudie stelle, wäre, wie das Kostüm mit Erzählung und dem Spielsystem kooperiert. Neben Antworten auf diese Frage will der Vortrag das Verständnis von Rollenspiel als eines sozialen Phänomens etablieren, das nicht nur von Menschen aktiv geprägt wird. Damit richtet sich der Vortrag an den Titel der Konferenz „Spiele spielen“ und fragt, ob und wie es sein könnte, dass Spielzeug mitspielt. Die Analyse folgt der Actor-Network Theory und verbindet die Disziplinen der Game Studies mit der Science, Technology and Society Studies.

Rafael Bienia, geboren 1981, promovierte im Bereich Game Studies und Science, Technology and Society Studies an der Maastricht University, Niederlande. Bereits in seiner Magisterarbeit überbrückte er Disziplinen, Komparatistik und Anglistik, an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Seine Arbeit folgt damit dem Motto: Brücken Schlagen zwischen Personen, Disziplinen und Fachwissen. Er ist u.a. Mitherausgeber der MittelPunkt Aufsatzsammlung zur deutschsprachigen Larpforschung. Zuletzt ist seine Dissertation Role Playing Materials (Braunschweig 2016) erschienen.

FABIAN BRÄNDLE:

„Street-Corner Society“ – Die Straße der Zwischenkriegszeit als Spielort für Kinder und Jugendliche

Kindern und Jugendlichen aus unteren sozialen Schichten fehlten oft die finanziellen Mittel, um an städtischen Vergnügungen zu partizipieren. Zudem wurden Kindheit und Jugend im Arbeitermilieu noch nicht als „Schonraum“ verstanden, die Heranwachsenden hatten neben den Schulpflichten durch Arbeit und Botendienste zum stets knapp bemessenen Familienbudget beizutragen. Wer nun glaubt, dass Kinder und Jugendliche der Zwischenkriegszeit ein freudloses Leben fristeten, irrt sich gewaltig, im Gegenteil: Phantasie ersetzte mangelnde Ressourcen. Kleinkinder beider Geschlechter trugen auf der noch nicht von Automobilen dominierten Strasse und auf Hinterhöfen Wettkämpfe im Kugelspiel aus, die älteren Jungs veranstalteten eigene Meisterschaften im Strassenfußball, im Teich-Eishockey oder in Fahrrad-, Schwimm- und Laufwettbewerben. Sie gestalteten dabei bestehende Regelwerke kreativ um, schneiderten sie entsprechend ihren Bedürfnissen. Tennisbälle oder Büchsen ersetzten teure Lederbälle. Manch ein Talent schaffte sportlich einen gewissen sozialen Aufstieg.

In meinem Vortrag möchte ich solche spielerischen Adaptionen „von unten“ untersuchen, dabei in erster Linie „populare“ Selbstzeugnisse und Kindheitserinnerungen verwendend. Mich interessiert vor allem der in Medien wie Zeitungen und dem Radio verbreitete Sportboom jener Jahrzehnte, das Nacheifern von Idolen, der kreative Umgang mit begrenzten Ressourcen, der das Zusammengehörigkeitsgefühl gegen aussen sehr verstärkte.

Fabian Brändle studierte allgemeine Geschichte, Kunstgeschichte und Verfassungsgeschichte in Zürich, Dublin und Basel (2002 Promotion). Sein Lieblingsspiel heißt Subbuteo.

Panel VI
LARP (Live Action
Role Play)

Fr, 30.9.
9.30-10.50 Uhr,
linke Aula,
alte Mensa

MICHAEL BRODSKI:

Der Spielbegriff als filmische Metapher

Das postklassische Hollywoodkino (z.B. die STAR WARS- oder INDIANA JONES-Reihe) konnte sich mittlerweile von anfänglichen Vorurteilen, etwa einer der psychoanalytischen Filmtheorie entlehnten Unterstellung einer regressiven und zum unreflektierten Konsum beitragenden Infantilisierung des Rezipienten (vgl. Wood 1986), weitestgehend befreien. Auch in akademischen Diskursen wurde der sogenannte Blockbuster inzwischen im Hinblick auf seine kulturelle Relevanz gerade in Konnotation mit kindlicher Beschaffenheit teilweise rehabilitiert. Blockbuster-Filme konstituieren einen integralen Bestandteil einer sich insbesondere seit Mitte der 1990er Jahre ausweitenden „Kidult“-Kultur, gemäß welcher die Relevanz und Konsumierung von Kinder- und Jugendmedien - mit dem Harry Potter-Franchise als markantestem Beispiel - bei erwachsenen Zielgruppen vermehrt affirmativ analysiert wird (vgl. Falconer 2009). Unter anderem haben Untersuchungen von Blockbustern die spezifische Relevanz darin enthaltener Versatzstücke von Kinderfilmen hervorgehoben (vgl. Grodal 1997). Nicht zuletzt werden derartige Aspekte mit den in besagten filmischen Texten inszenatorisch konstruierten spielähnlichen, kreativen Handlungen in Beziehung gesetzt: So würde sich die Popularität von Action-Blockbustern wie STIRB LANGSAM (1988) aus evolutionspsychologischer Perspektive durch die angeborene Vorliebe des Rezipienten für im Kindesalter praktizierte Jagd- und Versteckspiele erklären, welche der Film durch seine Dramaturgie implizit wiedergebe (vgl. Grodal 2009). Insbesondere die verstärkte Verwendung solcher filmisch simulierter Spiel-Topoi im gegenwärtigen Blockbuster-Kino soll in diesem Vortrag untersucht werden. Anhand verschiedener Sequenzen aus Filmen wie STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT (2015) und DEADPOOL (2016) soll den darin enthaltenen Kampfszenen ein kreativ-spielerischer Impetus jenseits einer monocodierten Gewaltkonnotation bescheinigt werden. Dem kognitivistischen Ansatz von Peter Wuss (2009) entsprechend, würden solche Szenen den Zuschauer wieder an das symbolische, experimentierfreudige Spiel aus seiner frühesten Kindheitsphase erinnern und für ihn dadurch einen vorübergehenden (Probe-)Raum zum kreativen Ausloten unterschiedlicher Sinnzusammenhänge und innovativer Reflexionsmöglichkeiten (vgl. auch Wygotski 1980) konstituieren. Der damit zu assoziierende Spielbegriff würde somit als effektive filmische sowie mit kindlicher Welterfahrung konnotierte Metapher für die kognitive Aktivierung des Zuschauers fungieren.

Michael Brodski erwarb seinen Masterabschluss im Studiengang Filmwissenschaft/Mediendramaturgie an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz und ist seit Oktober 2015 wissenschaftlicher Mitarbeiter am dortigen Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft. Seine Dissertation setzt sich mit der Inszenierung von Kindheit und Kinderfiguren im sowjetischen und russischen Film auseinander. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen unter anderem filmische Kindheitsrepräsentation sowie audiovisuelle Formen von Kinderkultur.

TORSTEN CRESS:

Religion als Spiel. Glaubensvollzüge an christlichen Pilgerstätten

Heilige Stätten wie der südfranzösische Marienwallfahrtsort Lourdes oder die Grabeskirche in Jerusalem locken alljährlich Millionen von Besuchern aus aller Welt an. An den zentralen Anlaufpunkten dieser Orte wie der Grotte in Lourdes oder dem Salbungsstein in der Grabeskirche haben sich Bündel praktischer Vollzüge – andächtige Berührungen mit den Händen, mit dem Kopf oder mit Devotionalien, hingebungsvolles Niederknien, Küssen des Steins etc. –, etabliert, die mit Huizinga als Formen des Spiels analysiert werden können: Sie rufen für die Dauer ihrer Durchführung Gemeinschaftsverbände ins Leben, haben eine feste Gestalt angenommen, die sie wiederholbar und tradierbar macht, und sie bilden eine Sonderzone, die mit einem zeitweiligen Heraustreten aus dem alltäglichen Leben verbunden ist; es gelten klare Regeln, die für eine erfolgreiche Partizipation eingehalten werden müssen, und sie finden innerhalb klar demarkierter und eigens dafür vorgesehener Bereiche statt. Zugleich halten diese praktischen Formen für ihre Teilnehmer spezifische Erfahrungspotentiale bereit und scheinen ihnen auf eine eigene Art und Weise „Spaß“ zu machen: Sie fesseln ihre Teilnehmer, nehmen sie für den Moment des Vollzugs gefangen, fordern andererseits aber auch den Einsatz bestimmter Fähigkeiten wie die zu Konzentration, Meditation, Hingabe und Imagination. Die Fragilität dieser „gaming encounters“ (Goffman), die immer auch von Zwischenfällen und Zusammenbruch bedroht sind, verlangt ihren Teilnehmern dabei mindestens die *Darstellung* von Engagement ab. Am Beispiel von Glaubensvollzügen wie dem Durchschreiten der Lourdes-Grotte, abendlichen Kerzenprozessionen und der Berührung des Salbungssteins wendet sich dieser Beitrag einer Erörterung des Verhältnisses zwischen dem Spiel als einer Einheit und dem Spielen als Aktivität zu. Als Werkzeug hierzu dient Theodore Schatzkis Praxistheorie, die soziale Praktiken als relativ stabile, nach je spezifischen Prinzipien organisierte Entitäten konzipiert und es so ermöglicht, die Beziehungen zwischen dem Spiel einerseits und den Formen seines Vollzugs andererseits systematisch auszuloten. Das videographische Material und die Interviewdaten, anhand derer diese Zusammenhänge erörtert werden, entstammen einer ethnographischen Studie zur Materialität katholischer Glaubensvollzüge.

Torsten Cress studierte Soziologie sowie Mittlere und Neuere Geschichte an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Seit 2009 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich Wissen, Bildung, Qualitative Methoden am Institut für Soziologie der Uni Mainz. 2016 promovierte er mit einer ethnographischen Studie zur materiellen Dimension der Religion am Beispiel katholischer Glaubensvollzüge. Sein zentrales Interesse gilt dabei der Frage, welche Rolle verschiedene Formen des Materiellen für den Vollzug sozialer Praktiken spielen und wie sich dies empirisch erforschen sowie theoretisch konzeptualisieren lässt. Seine Interessensgebiete umfassen Praxissoziologie, Soziologie der Dinge bzw. der Materialität, Materielle Kultur, Religionssoziologie und Qualitative Methoden.

Panel III
Das Spiel im und mit
dem zeitgenössischen
Theater (I)

Do, 29.9.
14.30-15.30 Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

SABRINA EISELE:

Ludische Fiktionalität in Tanz und Performance

Der Vortrag widmet sich zwei Erscheinungsweisen so genannter Figurationen der Entgrenzung: zum einen der Tanzperformance *Angoloscuro* (2007) von William Forsythe und zum anderen der performativen Installation *Orfeo – Eine Sterbeübung* (2015) von Susanne Kennedy. Beide Inszenierungen erwirken eine für den Zuschauer herausforderungsreiche Aufführungssituation. Insbesondere stellt sich die Frage, wie es möglich ist, dass die mit den Aufführungen in Erscheinung tretenden Figurationen der Entgrenzung paradoxale Wahrnehmungen im Rezipienten auslösen, also abstoßend und anziehend zugleich erscheinen können. Der hier gemachte Vorschlag lautet, dass zur theoretischen Plausibilisierung dieser

Art von Rezeptionswirkungen ein Modell von Fiktionalität angesetzt werden muss, das nicht auf einer strikten Dichotomie, einem Entweder-Oder, wie es bei konventionalisierten theoretischen Herangehensweisen überwiegend der Fall ist, sondern auf einer Synergie, einem Sowohl-als-auch, basiert. Diese Art von Fiktionalität kann in bereits geleisteten theoretischen Beschreibungen von Spielsituationen (u. a. Johan Huizinga, Gregory Bateson, Jurij M. Lotman) aufgefunden werden und wird daher als ‚ludische Fiktionalität‘ konzeptionell erfasst. Der Modus der ludischen Fiktionalität benennt demnach eine Rezeptionssituation, in welcher die Anteilnahme des Rezipienten am fiktiven Geschehen und die Beobachtung der Herstellung des fiktiven Geschehens simultan realisiert werden können: Der Rezipient ist also in der Lage, sich sowohl emotional und kognitiv an der fiktiven Welt und ihren Figuren zu beteiligen als auch gleichzeitig ihre Konstruiertheit und Artifizialität zu beobachten. Die oben genannten Inszenierungen können vor diesem Hintergrund als Konzeptionen von Narremen und Ludemen begriffen werden, die wiederum den Rezipienten zur Aktivierung bestimmter Rezeptionsmodi veranlassen, in welchen eigentlich einander ausschließende Wahrnehmungsweisen (auch die Unterscheidung wahr und fiktiv betreffend) simultan realisiert werden. Die Unterscheidung von narrativen und spielhaften Momenten auf der Darstellungsebene ebenso wie von narrativer Fiktionalität und ludischer Fiktionalität hilft dabei, vielgestaltige und schwer erfassbare Rezeptionsphänomene plausibel beschreibbar zu machen. Dies gilt insbesondere für ästhetische Momente der Kopräsenz, in denen Herstellung und Darstellung der Fiktion zeitlich und räumlich zusammenfallen

Sabrina Eisele (Dr. phil.) ist Referentin an der Technischen Universität München. An der Ludwig-Maximilians-Universität München hat sie von 2003 bis 2008 Neuere deutsche Literatur, Kommunikationswissenschaft und Psychologie studiert und wurde 2015 an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz im Fach Theaterwissenschaft promoviert. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen Formen von ‚bösen‘ Figuren und damit verbundene Beteiligungsstrategien des Publikums, Spieltheorie und produktive Verbindungen von Computerspiel und Theateraufführung, Schrift als Inszenierungselement in Theater und Film sowie Metaisierung und Erzählexperimente. Dissertation: *Entgrenzte Figuren des Bösen*. Film- und tanzwissenschaftliche Analysen. Bielefeld: transcript 2016.

RUDOLF INDERST:

Spielergilden in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games stellen seit über zehn Jahren eines der erfolgreichsten Computerspielgenres dar. Weltweit bereisen Millionen von Menschen unterschiedlichen Alters die fantastisch-persistenten digitalen Welten von „World of Warcraft“, „Guild Wars 2“ oder „Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited“, um sich mit ihren selbst erstellten Avataren zeitintensiven Abenteuern und Herausforderungen zu stellen. Selten geschieht dies allerdings als Einzelkämpfer. Feste Spielergruppen, sogenannte Gilden, bilden und verfestigen sich als soziale Gruppen nach Otto Gerhard Oexle innerhalb der Spielwelt in erstaunlich hohem Tempo, um die Aufgaben gemeinsam angehen und meistern zu können. Diese Gilden sind es auch, die im Zentrum des Vortrags stehen. Ausgehend von der These, dass Spielergilden in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Versuche der Etablierung eines bestmöglichen Gemeinwesens für die Spielerindividuen darstellen, spürt der Autor diversen Utopifizierungsstrategien nach. Er findet diese vor allem in den Bereichen des alternativen Kapitals nach Pierre Bourdieu und dem Wirtschaftsmodell einer Geschenkökonomie. Beide Aspekte tragen zu einer immer stärker werdenden Vergemeinschaftung bei und unterstützen die bereits vorhanden Gruppenprozesse in Rollenspielen, die genrebedingt-historisch seit Mitter der 1970er-Jahre in Spielerrunden (z.B. „Dungeons & Dragons“) bereits vorhanden sind.

Rudolf Inderst (*1978 in München) studierte zwischen 1999 und 2005 Politische Wissenschaften, Neuere und Neuste Geschichte sowie Amerikanische Kulturgeschichte in München und Kopenhagen. Anschließend promovierte zum Thema „Vergemeinschaftung in MMORPGs“ am Amerika-Institut der LMU München. Für das Spielelabel Deep Silver arbeitet er seit Anfang 2013 als Social-Media- und Community Manager in München. Als freiberuflicher Ressortleiter für Digitale Spiele ist er für das Schweizer Kulturwebzine *nahaufnahmen.ch* tätig und zweitpromoviert aktuell an der Universität Passau zur Darstellung von Wissenschaft im Video- und Computerspiel. Als *@benflavor* findet man ihn auf Twitter, Xbox Live und im Playstation Network. Seine Top-3-Liebblingsspiele sind: *Streets of Rage 2* (1993), *Gears of War 2* (2008) und *Virtua Tennis* (2000).

Panel XII
Vergemeinschaftung
im/durch Spiel

Sa, 1.10.
11.00-13.00 Uhr,
linke Aula,
alte Mensa

Panel III
Das Spiel im und mit
dem zeitgenössischen
Theater (I)

Do, 29.9.
14.30-15.30 Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

ROBIN JUNICKE:

Theatrale Spiele. Rollenspiele aus theaterwissenschaftlicher Perspektive

Rollenspiele ermöglichen es ihren Spielenden ein alternatives Ich zu erfinden und auszuleben und stellen zugleich eine fiktive Heimat als eine Beheimatung für das Individuum bereit. Sie versprechen ihren Bewohnern die zeitweise Befreiung von alltäglichen Zwängen indem sie selbst zu einer Möglichkeitsmaschine werden.

Rollenspiele bieten dabei eine Fülle von möglichen Startpunkten für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung, Medienwissenschaft Literatur, Psychologie, Soziologie um nur einige zu nennen. Die Theaterwissenschaft als Referenzpunkt erscheint evident, wird jedoch kaum beachtet. Dabei sind die Verbindungen in beiden Richtungen extrem virulent. Theatrale Praktiken, Strategien und Dispositive gehören zu allen Formen des Rollenspiels wie selbstverständlich dazu. Und auch in der anderen Richtung herrscht spätestens seit dem Jahrtausendwechsel Jahren reges Treiben: die szenischen Künste versuchen sich verstärkt daran, spielerische Dispositive in performative Arbeiten zu übersetzen.

Dieser Vortrag wird die theaterwissenschaftliche Perspektive auf das Rollenspiel darstellen und Fluchtlinien skizzieren, wie diese Welten als gemeinsames Drittes von Theater und Spiel verstanden werden können. Hierzu werden spielerische Strukturen in szenischen Arbeiten (Machina EX und Invisible Playground) aufgezeigt und ebenso theatrale Strategien im Rollenspiel (Monitor Celestra und Degenisis) betrachtet.

Robin Junicke studierte Theater- Musik- und Medienwissenschaften in Bochum und arbeitet zurzeit als Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Masterstudiengang Szenische Forschung am Institut für Theaterwissenschaft der Ruhr-Universität sowie als freischaffender Fotograf und Kameramann. Er promoviert in der Theaterwissenschaft zum Thema: „Aspekte von Performativität und Phantastik im Rollenspiel“ und ist in diversen praktischen und theoretischen Projekten im Feld von Theater und Spiel involviert.

ANNABEL KRAMP:

Geschichten aus dem Salzstreuer. Der Gamer als Doppelgänger seiner Selbst

Online-Games sind der moderne Raum des eskapistischen Rückzugs. Die schneller werdende und sich zunehmend verkomplizierende Welt bedrängt das Individuum durch Leistungsdruck, moralische Konflikte und Identitätsängste. Betrachtet man nach neueren philologischen Ansätzen den Gamer als Autor und die Gattung Videogame als literarisches Geflecht, lassen sich psychoanalytisch orientierte Deutungen vornehmen. Diese Analysetechnik eröffnet ein Doppelgängerpaar, das aus Individuum und Gamerfigur besteht. Das Individuum wird zum Autor seiner Selbst und kann nach Sigmund Psychoanalyse und Kristevas Abjekttheorie verdrängte Problematiken (fehlende Anerkennung, Einsamkeit, Versagensängste) in seine(n) digitalen Doppelgänger projizieren. In diesem Kontext soll das Spielverhalten im meistgespielten Free-to-Play MOBA League of Legends (seit 2009, Riot Games) in Verhältnis zur pseudo-realen Repräsentation der Gamer betrachtet werden. Dabei bilden u.a. Ingame-Sprache, Nutzfrequenz und interne Sozialform wichtige Untersuchungsfelder. League of Legends wird von zahlreichen Paratexten (Fanpages, Tutorials, Facebook-Gruppen) begleitet und gestaltet so ein sub-gesellschaftliches Universum, in dem sich das Individuum verwirklichen kann. Medienpsychologisch nennt man das völlige Eintreten in die virtuelle und dem Ausblenden der realen Welt flow. Die eigentliche Spielfigur steht hier nicht im Fokus der Doppelgängerschaft, sondern die gesamte Repräsentation des Gamers im Spielkontext. Dies steht teilweise im Kontrast zum MMORPG World of Warcraft (seit 2004, Blizzard Entertainment), in dem die Gestaltung der Heldenfigur als Doppelgänger im Vordergrund steht. Die sozio-kulturell erzeugten äußeren Konflikte und Problematiken dringen in das Individuum ein und erzeugen dort Ängste, Krisen und innere Konflikte. Dieser Vortrag zeigt, dass der Doppelgänger historisch problematische Situationen hinsichtlich Gesellschaft, Mentalität, Politik und Kultur widerspiegelt. World of Warcraft und League of Legends können so zwei Ausprägungen des Spiele-Doppelgängers aufzeigen, die seismographisch Stimmung, Empfindung anzeigen. Der digitale Doppelgänger wird zum ästhetischen Begriff im Spielekontext und gibt Aufschluss über verdrängte innere und äußere Themen.

Annabel Kramp absolvierte 2008-2015 ein Studium der Philosophie und der Germanistik zum M.Ed. und 2011-2016 ein Studium der Germanistik mit Schwerpunkt Literaturwissenschaft zum M.A. an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Thema: „Das Doppelgänger-motiv in den Filmen von Max Mack und Stellan Rye“. Seit 2016 Promotion mit Forschungsschwerpunkt germanistische Medienwissenschaft zum Doppelgänger im medialen Wandel bei Prof. Dr. Dagmar von Hoff. Hilfswissenschaftliche Tätigkeiten 2013-2014 am Psychologischen Institut und 2015-heute am Deutschen Institut in der germanistischen Sprachwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Bis 2016 freiberufliche DaF-Lehrerin für Businesskunden, Rednerin und Coach bei Sprachentwicklungsbeeinträchtigung.

Panel X
Subjekt-Konstitution
im Spiel

Sa, 1.10.
11.00-13.00 Uhr,
linke Aula,
alte Mensa

KÓRINNA LATÈLIS:

Paignotai and Joculatores: Understanding historical forms of performance and performers in Eastern and Western Europe through the theories on “play” and “game”.

In the 10th century A.D. emerges a new term in written Byzantine Greek sources, in relation to performers: “paignotai” (παἰγνώται) are performers of various disciplines or, indeed, multitasking performers. Deriving from the Greek word “paignion” (παίγνιον) (which, much like the German “spiel”, has the double meaning of ‘play’ and ‘game’), “paignotai” are literally “the ones who play”: whether they play music, play theater, play with words or all of these together, the Byzantine sources do not always care to precise. Much like the “joculatores” (jongleurs, jugglers), also polyvalent performers, whose popularity rises around the same time in Western Europe, the “paignotai” are mainly distinguished by their capacity to offer amusement through play. Huizinga and Caillois’ works on “game (ludus)” and “play (jocus)” are instrumental in comprehending the nature of these performers and of their art, but also the way they are perceived in their respective societies. Indeed, each historical era is characterized by the social and cultural perception of performers, performance and performative practices within the duality “ludus”-“jocus”.

Whereas the ancient Graeco-Roman world considers performance primarily as “ludus” with well-defined disciplines served by performers praised for their specialized skills (dramatic actor, comedian, musician, singer, dancer etc.) and with the aim to “elevate the soul” (ψυχαγωγία), medieval values give prominence to “jocus”, to playfulness within performance and between performer and society. Performers are thus perceived primarily as entertainers, whose exact discipline, if any, comes secondary to their mission to raise laughter and provide enjoyment (τέρψιν). In this sense, the emergence of “paignotai” and of “joculatores” marks, in terminology as well as in performative practice, the shift from Ancient to Medieval Europe.

When it comes to contemporary society, its stance towards arts and arts practitioners remains ambivalent (at best), but as a performer I propose that this oscillation between “play” and “game” can constitute a captivating creative challenge towards exchange and communication.

Kórinna Latélis is a classically trained musician, a performer and academic researcher. Since 2006, she has focused on Street Performance and Public Art. In 2011 she founded AérEch0 (from “air” and “echo”), a platform dedicated to the artistic creation and research on public space. She has participated in various festivals, in Greece and in Europe (Italy, Poland, Bulgaria). In 2012 she was awarded for her work at the 4th Athens International Street Festival-Istfest. Kórinna holds a PhD in History and Music Anthropology, in the frame of which she dealt with vernacular music and musicians, as well as with street performance and performers, during the Late Byzantine era (13th -16th c.). Her current research focuses on interactive site-specific public performance as a means of studying the correlation among public space, public life and public art in contemporary society. She currently collaborates as a researcher with the Ethnomusicology and Cultural Anthropology Laboratory (EthnoLab), at the National and Kapodistrian University of Athens. She has been a collaborator of CMRC-KSYME (Contemporary Music Research Centre –Athens, Greece) since 2005.

SWETLANA LUKANITSCHWA

„Seht, was ich für ein Engländer bin“ Zum Auftritt des russischen Homo Ludens auf der europäischen Bühne des 18. Jahrhunderts

„Das ganze achtzehnte Jahrhundert taten wir ja nichts anderes als den Schein eines Europäertums an[zunehmen]“, mit dieser ironisch anmutenden Bemerkung griff Dostojewskij das Spannungsverhältnis zwischen Russland und Westeuropa auf, das die russische Gesellschaftsgeschichte der letzten drei Jahrhunderte entscheidend geprägt hat. Das in Russland in den ersten Dekaden des 18. Jahrhunderts erfolgte Inkrafttreten zahlreicher Gesetze, die von Peter dem Großen erlassen wurden, ermöglichte die Öffnung des Landes den abendländischen Einflüssen und führte binnen weniger Jahre zu einer gewaltigen Umgestaltung des russischen öffentlichen Lebens und des Alltags. Petrinische Reformbestrebungen betrafen neben der Wirtschaft, der Staatsverwaltung, dem Militär- und Schulwesen auch die Alltagsrituale und den Lebensstil der sozialen Elite. Auf Peters Geheiß tauschte der Adel seine herkömmlichen russischen Trachten gegen europäische Kleidung aus und begann dem europäischen Verhaltensmuster sowohl im öffentlichen als auch im privaten Leben zu folgen. Das Sich-in-Konkurrenz-Setzen zur westlichen Zivilisation, zu dem die russische Oberschicht gezwungen wurde, führte zur Destabilisierung ihrer Identität und unterstützte ihren Spieltrieb, der in der andauernden Zurschaustellung ihrer Annäherung an die europäische Lebensweise zum Ausdruck kam. Der Vortrag beschäftigt sich anhand der Berichte der Zeitzeugen – der europäischen Reisenden –, die während ihrer Russland-Aufenthalte auf den betont spielerischen Charakter des russischen Alltags aufmerksam wurden, mit den Mechanismen und der Eigenart des russischen Theatrum mundi. Einen Ansatz zur Diskussion bildet die Tatsache, dass die Europäisierung der russischen Oberschicht von zwei unterschiedlichen Gruppen von Zuschauern bestaunt und bewertet wurde. Einerseits waren es interne Beobachter – das Volk, das der genuin russischen Kultur verhaftet blieb. Andererseits waren es externe Beobachter – die abendländischen Gäste.

Swetlana Lukanitschewa, PD Dr. habil., lehrt am Institut für Theaterwissenschaft der FU Berlin. Sie studierte Theaterwissenschaft an der Theaterakademie (GITIS) Moskau, 2001 Promotion am Institut für Theaterwissenschaft der LMU München, 2012 Habilitation am Institut für Theaterwissenschaft der FU Berlin mit der Arbeit *Das Theatralitätskonzept von Nikolai Evreinov. Die Entdeckung der Kultur als Performance*. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Geschichte des europäischen Theaters, Theorie und Praxis des europäischen Gegenwartstheaters, Theatralität, Interkulturalität, Theateravantgarde. Aktuelles DFG-Forschungsprojekt: *Aus dem Geiste der Bewegung geboren*. Moskauer Kammertheater von Aleksandr Tairov im Spannungsfeld zwischen Russland und dem Westen.

VERONIKA MAGYAR-HAAS: Zu den Grenzen sozialer (Masken-) Spiele

Aus bildungsphilosophischer Sicht konstituiert sich das ›Ich‹ in »Spiegelungen [...] und Maskeraden [...], in einem Spiegelspiel von Subjekt, Mitsubjekt und Dingwelt, dessen pathologische Grenzen restlose Ichidentität und vollständige Objektivität sind« (Meyer-Drawe 1990/2000, S. 20). Solchen »Spiegel-spielen« in ihren Möglichkeiten und Grenzen, den Ermöglichungsräumen von Maskenspielen und der Unterbindung von Handlungsspielräumen soll im Rahmen des Beitrages nachgegangen werden.

Den Ausgangspunkt bildet die von Norbert Axel Richter in Anlehnung an Helmut Plessner (1924/2003) entwickelte terminologische Bestimmung von »Spielen« als »Handeln im Spielraum« sowie seine Auslegung des Spielraumes als »ein durch Regeln provisorisch umgrenzter Raum, in dem ein Überschuß an realen Handlungsmöglichkeiten besteht« (Richter 2005, S. 176, herv. i. O.). Ein so verstandener Begriff von Spiel und Spielraum betont verschiedene (auch kontingente) Optionen für die Handelnden, setzt darin also die Freiheit der Subjekte, die eben auch anders hätten handeln können, konstitutiv – und hebt die Geltung des regelhaften Rahmens als provisorisch hervor. Mit einer so gefassten Betrachtung spielerischen Äußerungsgeschehens, das die Folgeäußerungen und Anschlussmöglichkeiten des Gegenübers nicht festlegt, können heterogene Bedingungen der Möglichkeit unterschiedlicher Inszenierungen aufgeschlossen werden – zugleich rechnet eine solche Lesart mit einem autonomen Subjekt.

Diese Vorstellung einer Art souveränen »Maskenjongleurs« wird mittels der Analyse einer in einer offenen Jugendeinrichtung videographierten Szene kritisch hinterfragt. So werden anhand der transkribierten Sequenz Bedingungen und Bedingtheiten sozialer Spiele rekonstruiert, indem danach gefragt wird, welche soziale, leibliche und räumlich-materielle Aspekte Spielmöglichkeiten vorstrukturieren. Zugleich soll analysiert werden, wie in den so (v)er(un)möglichen sozialen Spielen die Integrität und Würde der Personen geschützt oder aber verletzt wird. Dementsprechend stehen neben den Möglichkeiten auch die »Gefahren« der Inszenierungen, des Spiels mit divergenten Formen des So-Seins im Fokus. Reflektiert wird darüber, in welchem Zusammenhang die Unterbindung von Spielmöglichkeiten mit potentieller Beschämung steht, aber auch darüber, inwiefern Beschämung sozialen Spielen selbst innewohnen mag.

Veronika Magyar-Haas studierte Erziehungswissenschaft, Deutschen Philologie und Philosophie an der Universität Mannheim und in Frankfurt am Main. Promotionsstipendiatin des DFG-Graduiertenkollegs »Jugendhilfe im Wandel« von 2005-2008 sowie Lehrbeauftragte von 2006-2008 an der erziehungswissenschaftlichen Fakultät der Universität Bielefeld. Seit 2008 wissenschaftliche Assistentin und Mitarbeiterin an den Lehrstühlen Allgemeine Pädagogik sowie Sozialpädagogik, seit 2015 wissenschaftliche Oberassistentin am Lehrstuhl Sozialpädagogik des Instituts für Erziehungswissenschaft der Universität Zürich. Promotion an der Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Bielefeld zum Thema »Grenzverhältnisse. Spiel-Räume der Bildung und Verhandlung von Grenzen in pädagogischen Kontexten«. Forschungsschwerpunkte: Theorien zu Körperlichkeit/Leiblichkeit, sozialwissenschaftliche Emotionsforschung; Erziehungs- und Bildungsphilosophie, philosophische Anthropologie; professionstheoretische, staats- und gemeinschaftstheoretische Ansätze; Methoden qualitativer Sozialforschung, insb. der Videoanalyse.

JULIANE MÄNNEL:

*Es könnte auch anders sein: Spielanordnung als Erkenntnismethode. Zur Inszenierung *Hausbesuch Europa* von Rimini Protokoll.*

In der Produktion *Hausbesuch Europa* von Rimini Protokoll wird die Anonymität des dunklen Zuschauersaals gegen ein aktives Spielverhalten der TeilnehmerInnen eingetauscht. Die abstrakte europäische Idee trifft auf die Individualität einer Privatwohnung und ihrer Besucher. Die Spielanordnung implementiert dabei sowohl die direkte, verbale Auseinandersetzung mit anderen Mitspielern als auch die körperliche Erfahrung einer Einladung bei einem bis dahin unbekanntem Gastgeber. Über ein einfaches Frage- und Antwort-Prinzip, die Spielregel Entscheidungen gemeinsam treffen zu müssen, Teambildung und Punktevergabe verzahnt die Inszenierung die persönlichen Geschichten der TeilnehmerInnen mit den Mechanismen des politischen Europas. Die individuellen Identitätskonstruktionen werden sichtbar und auf ihre Performanz hin befragt. *Hausbesuch Europa* lässt sich als Gesellschafts-Spiel im wahrsten Sinn des Wortes begreifen, es fordert die Formation einer Gemeinschaft der Spielenden ein und stellt diesen Prozess zugleich zur Diskussion. »Es könnte auch anders sein.«, so beschreibt Christian Rakow 2013 die Botschaft des sogenannten Game-Theatres und meint dabei vor allem eine Erzählhaltung, die die eigene Erzählung »nie als automatisch gegeben ansetzt, sondern als interaktiv und offen ausstellt.« Aber welche Erzählungen werden über die beweglichen Zugänge der Spielanordnung generiert? Das gemeinsame Spielen in *Hausbesuch Europa* impliziert einen methodischen Zugang zu Wissen. Die Spielanordnung selbst funktioniert als Erkenntnismethode. Meine Ausführungen zur aktuellen Tendenz, Spielstrategien (game) im Theaterkontext zu erproben, möchte ich exemplarisch an der Produktion *Hausbesuch Europa* von Rimini Protokoll verdeutlichen. Die Liste von ähnlich arbeitenden Künstlergruppen könnte allerdings weiter fortgesetzt und beispielsweise um Prinzip Gonzo, machina eX, gold extra u.v.m. ergänzt werden. Im Zentrum soll die Frage stehen wie in einer solchen Form des theatralen Settings mit (scheinbar) gleichberechtigten Spielern Entscheidungen herausgefordert werden und Wissen (de)konstruiert wird. In *Hausbesuch Europa* geschieht das über die Provokation einer gemeinsamen Suchbewegung danach, was Europa sein könnte.

Juliane Männel studierte 2003 - 2007 Dramaturgie an der Hochschule für Musik und Theater in Leipzig und arbeitet seit 2008 als Dramaturgin und Produktionsleiterin für Rimini Protokoll. Sie betreute die Produktionen »Radio Muezzin« (2009), »Bodenprobe Kasachstan« (2011), »Remote X« (2013) sowie »Hausbesuch Europa« (2015). 2008 realisierte sie das »100° Berlin Festival« am HAU Hebbel am Ufer. Dort arbeitete sie außerdem mit HansWerner Kroesinger (History Tilt, Beirut Report), Hannah Hurtzig / Mobile Akademie (Schwarzmarkt für Nützliches Wissen und Nicht-Wissen) sowie Peaches (L'Orfeo gemeinsam mit Solistenensemble Kaleidoskop). Juliane Männel ist Mitglied des Künstlerkollektivs »Savoy« um den Bühnenbildner und Regisseur Dominic Huber und betreute an der Gessnerallee Zürich die Produktionen »Warten auf die Barbaren« (2012) und »Forever Yours« (2015) als Dramaturgin.

Do, 29.9.

14.30–15.50 Uhr,
linke Aula,
alte Mensa

DOMINIK MIETH:

Game Design: Zwischen Kommerz, Konsum, Kultur und Kunst

Die Wurzeln der Computerspiele lassen sich bis in die 1940er und 50er Jahre zurückverfolgen. Seit den 70er Jahren werden digitale Spiele als Unterhaltungselektronik hergestellt und haben sich mit weltweit populären Spielautomaten wie „Pong“ als eine populäre Unterhaltungsform etabliert. Einhergehend mit der Professionalisierung der Produktion dieser Spiele hat sich unter dem Begriff „Game Design“ eine Berufsbezeichnung durchgesetzt, die sich spezifisch auf die Konzeption von digitalen Spielen bezieht.

Der erste Teil des Vortrags beschreibt die Sichtweise des Game Designers im Arbeitsfeld der digitalen (Computer-)Spiele. Berücksichtigt wird dabei neben dem spezifischen Schaffensprozess in der Produktion von Computerspielen, die von unterschiedlichen technischen Entwicklungen, fachlichen Kompetenzen und wirtschaftlichen Faktoren geprägt ist, insbesondere auch die Ästhetik der Computerspiele als nicht nur audio-visuelle sondern auch interaktive Medienform, die in bestimmten Teilen ein Umdenken im Bereich der Dramaturgie und Ästhetik erfordert.

Da die notwendigen Werkzeuge zur Produktion von Computerspielen inzwischen frei zugänglich sind, durch das Internet neue Vertriebskanäle offen stehen und aufgrund der Benutzerfreundlichkeit der Werkzeuge zur Produktion eigener Spiele weniger Vorbildung erforderlich ist, entstehen immer mehr Computerspiele, bei denen nicht primär finanzielle Interessen im Vordergrund stehen: Eine neue Generation von unabhängigen Computerspielentwicklern nutzt das Medium mit einem primär kulturellen und künstlerischen Anspruch. Der zweite Teil des Vortrags stellt beispielhaft einige dieser Spiele vor und zeigt damit das semantische Potential von Computerspielen als Medium auf.

Dominik Mieth studierte in Tübingen und Mainz Filmwissenschaft, Germanistik und Philosophie mit den Hauptinteressen Drehbuch, Erzähltheorie und Ethik. Nach dem Magister gelang der Quereinstieg in die Games-Branche: Von 2006 bis 2008 als Account Manager und Assistant Producer im Produktionshaus ML Enterprises GmbH in München, dort u.a. Betreuung von PC-Spielen wie Windchaser und Red Ocean. Von 2008 bis 2012 beschäftigt als Game Designer und Producer beim Münchner Spielentwickler Coreplay GmbH, dort Design und Produktion von Spielen für PC, Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii und Nintendo DS. Darunter Auftragsproduktionen wie Moohrhuhn: Das verbotene Schloss, Germany's next Topmodel: Das offizielle Spiel zur Staffel 2009, Fit for Fun: Ihr Virtueller Personal-Coach oder Jagged Alliance: Back in Action. Seit 2012 an der Mediadesign Hochschule in München als Professor für Game Design. Schwerpunkte: Konzeption und Dokumentation, Spielregeln, Theorie und Geschichte der Spielentwicklung.

BRITTA NEITZEL:

Quantifizierung und Verausgabung

Bekanntlich trennt Caillois zwei Formen des Spiels – ludus, zielgerichtetes Spielen, das auf die Verbesserung des Spielens abzielt, und paidia, das freie Spielen. Letzteres beträfe »jeden glücklichen Überschwang [...], der eine unmittelbare und ungeordnete Tätigkeit, eine ursprüngliche, losgelöste und oft exzessive Freude bezeichnet« (Caillois 1960, 37, Hervorhebung B.N.). Das Spiel sei, wie er an anderer Stelle ausführt, »eine Gelegenheit zu reiner Vergeudung von Zeit, Energie, Erfindungsgabe, Geschicklichkeit und oft auch Geld ...« (ebd., 12, Hervorhebung B.N.). Exzessive Freude und Vergeudung bezeichnen – wie auch der Rausch – einen Zustand des Überschwangs, der Verwirrung, des Zuviels, einen Zustand der auch durch Huizingas Charakterisierung des Spiels als »Vermögen toll zu machen« beschrieben wird. Insofern spricht viel dafür, für jedes Spiel einen rauschhaften Zustand anzunehmen und ihn nicht nur, wie Caillois es tut, als eine der vier Grundkategorien (il-linx) des Spiels zu verstehen. In meinem Vortrag möchte ich Beispielen für einen solchen Exzess im Zusammenhang mit digitalen Spielen nachgehen und mich dabei vor allem an die Konzeption der Verausgabung von George Bataille anlehnen, die er als »Ziel der ökonomischen Tätigkeit« (Bataille 1985, 22) versteht. Dabei soll der Fokus auf der Frage liegen, ob sich in Bereich der digitalen Spielformen lediglich eine Trennung von nützlichen (z.B. Fitnessapps oder Lernspiele) und unnützen Spielen (z.B. Glücksspiele) bzw. Spielarten (ein Wochenende »durchzocken«) findet oder ob sich beide Zuschreibungen durch ein ihnen gemeinsames ökonomisches Modell beschreiben lassen. Ein besonderes Augenmerk gilt dabei der Rolle der Quantifizierbarkeit als einem Kennzeichen des Digitalen.

Britta Neitzel, Dr. phil. ist Medienwissenschaftlerin und arbeitet seit geraumer Zeit auf dem Feld der Game Studies. 2002 gründete sie gemeinsam mit Rolf F. Nohr die AG Games (www.ag-games.de).

Do, 29.9.

14.30–15.50 Uhr,
linke Aula,
alte Mensa

JOSEPH O'NEIL:

Jenseits von Recht und Unrecht: Das Spiel als Medium des Politischen

Dieser Beitrag setzt sich mit der Rolle des Spielens in der politischen Theorie Jacques Rancières auseinander. Rancière definiert das Politische (im Gegensatz zur Politik) als das Moment der Artikulation eines Anspruchs auf Inklusion ins Ästhetische, also als zwecklosen Gegensatz zum Arbeiten und Schweigen des Proletariats, das nun das Subjekt (im Sinne von sub-iectum) des Unrechts (le sujet du tort) wird. Nach Rancières Auffassung ist, analog zur Verteilung des Mehrwerts bei Marx, das Sinnliche (le sensible) das soziale Gut, das es zu verteilen gilt. An Rancières Ansatz kritisiert Ernesto Laclau, dass die Unterscheidung der Gesellschaft einerseits in Gruppen, die Unrecht leiden, andererseits in Gruppen, die diesen ersten Unrecht geschehen lassen, die Proletarisierung im Sinne des Klassenkampfes fortsetzt, statt andere Arten von Gruppenidentifikation und kollektiver Willensbildung zu berücksichtigen: die Artikulation von politischen Ansprüchen sei eher kontingent und partikularistisch. Gegen Rancières Anwendung von Friedrich Schillers "Spieltrieb" im Zusammenhang mit der Kategorie des Unrechts argumentiere ich, dass der Zugang zum Spielen als politische Angelegenheit nicht unter der Rubrik "Recht/Unrecht" zu verstehen ist. Mein Beitrag fragt danach, welche Rolle das Spiel bzw. das Spielen als Medium des Politischen in Laclaus Sinne noch spielen könnte. Die vorläufige Antwort lautet wie folgt: wenn man Rancière als Kontinuator von Schillers Verkopplung des Guten mit dem Schönen betrachtet, liegt ein anderes Verständnis vom Spiel sowie vom Spielen dem Laclau'schen Ansatz zu Grunde, nämlich, dass das Spielen Inbegriff der Kontingenz ist. Auch wenn dieses politische Spielen doch einen Zweck hat (anders z.B. als das "zwecklose Hinspielen" in Goethes Wilhelm Meister), nämlich, zu gewinnen, wird hier in zweierlei Hinsicht gespielt: erstens wird nach diskursiven Regeln gespielt, die von transzendentalen oder moralischen Maßstäben befreit sind—es ist nur ein Spiel—; zweitens, da der Erfolg nicht garantiert ist, wird im Sinne einer Wette gespielt, die ohne ontologisches Fundament auskommen muß.

Dr. Joseph O'Neil ist Associate Professor für German Studies an der University of Kentucky (Lexington, Kentucky, USA). Er hat in Louisville (Kentucky, USA), Mainz, Bloomington (Indiana, USA), und Berlin studiert. Sein interdisziplinärer Forschungsschwerpunkt betrifft die Überschneidung von literarischer Darstellung und politischer Theorie sowie ideologischer Formen in der Goethezeit.

CLARA PLUM:

Spielen üben. Zur Performativität des Geigespielens

Dieser Beitrag setzt sich zum Ziel, die Performativität des Geigespielens zu untersuchen. Der Begriff des Spiels soll als sozial- und kulturwissenschaftliches Modell verstanden werden und in Bezug auf klassische Spieltheorien gelesen werden. Die Violine ist dabei zentrales Exempel, da sie sowohl bei hoch- als auch bei popkulturellen Aufführungen eine medienwirksame Rolle spielt und dabei unterschiedlich performiert wird. Über spielpraktische Möglichkeiten hinaus, wie Körperhaltung und Körperausdruck, soll die individuelle Performance unterschiedlicher Geiger/innen vorgestellt und verglichen werden. Dabei wird das Spiel sowohl durch Kleidungsstil und Körperbau des Geigespielers, als auch durch die Materialität der Geige, von einer Stradivari bis hin zur E-Geige, inszeniert. Im Zentrum der Analyse stehen dabei Fernsehauftritte, bei denen Wunderkind-Geiger/innen nicht nur ihr Können auf dem Instrument vorstellen, sondern auch interviewt werden. Es soll dem Mythos des Geigen-Wunderkindes nachgegangen werden welches „nicht Geige übt sondern Geige spielt“. Es wird dabei ein bestimmtes biografisches Narrativ benutzt, um eine Künstleridentität zu konstituieren. Geigenvorspiel und Interview sind dabei gleichwertige Inszenierungsstrategien. Während das Geigenvorspiel das disziplinierte Üben des Kindes belohnt, wird während des Interviews immer die Assoziation des kindlichen Spielens hervorgerufen. Ziel ist es Authentizität durch demonstrierte Motivation zu verifizieren und das Geigenvorspiel als Spiel zu kennzeichnen. Es gilt zu untersuchen, in welchem Kontext vom „Üben“ beziehungsweise vom „Spielen“ gesprochen wird. Wann das Üben wirklich Spiel ist, wie das Spielen geübt wird und ob der Begriff des Spielens als Metapher verwendet wird. Die Arbeit soll die vielfältigen Möglichkeiten des Geigespielens vorstellen und zeigen, wie auf jeweils individuelle Art im Sinne Judith Butlers performativ Identität „gespielt“ und „geübt“ wird.

Clara-Franziska Plum studierte Theaterwissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Nach Abschluss ihres Masters im Jahr 2014 studierte sie ein Jahr Musikpädagogik am Dr. Hoch's Konservatorium in Frankfurt am Main, entschied sich dann jedoch für eine Promotion im Fachbereich Theaterwissenschaft. Im Rahmen ihrer Dissertation „Doing pop-, doing classical-music, doing mixed genres“ untersucht sie Schnittstellen von Theater, Musik und Soziologie. Im Sommersemester 2015 erhielt sie einen Lehrauftrag am Institut für Theaterwissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, seit 2016 nimmt sie am Performance Studies Institut in Bremen teil. Im Juni 2016 hielt sie einen Vortrag beim 2. Collegium Musicum Populare der Musikwissenschaft in Köln. Im September 2016 spricht Clara-Franziska Plum bei der "9th Midterm Conference of the RN-Sociology of the Arts" in Porto (Portugal) sowie im November bei der 26. Arbeitstagung der Gesellschaft für Populärmusikforschung in Hamburg.

Panel III
Das Spiel im und mit
dem zeitgenössischen
Theater (I)

Do, 29.9.
14.30-15.30 Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

ANNIKA RINK:

Spielzeit und Zeitspiel – Vom Spiel mit der Zeit und dem Dauern

„Der Ball ist rund und das Spiel dauert neunzig Minuten“ hieß es von Sepp Herberger im Hinblick auf die Zeitspanne und mögliche Entwicklungspotentiale in der Dramaturgie eines Fußballspiels. Auch im Theater, vorwiegend im Bereich Schauspiel, geht die Tendenz hin zu einer neunzigminütigen Aufführungsdauer ohne (Halbzeit-)Pause. Sind die Regeln im (Fußball-)Spiel jedoch klar festgesetzt und gibt es bei Überschreitung einer bestimmten Dauer einer Aktion eine mit dem Begriff ‚Zeitspiel‘ benannte Strafe, sind es im Theater gerade die Ausnahmen und Grenzüberschreitungen, die der besonderen Betrachtung bedürfen. Einen Sonderstatus im Bereich des ‚Zeitspiels‘ besitzen nicht nur in historischer Perspektive, sondern auch gegenwärtig die Inszenierungen antiker Dramen. Auch wenn beispielsweise Michael Thalheimer im Trend bleibend die Orestie auf 100 Minuten verdichtet, finden sich gerade in diesem Feld vermehrt vor allem extreme Ausnahmen. So eröffnete Karin Beier ihre Intendanz am Hamburger Schauspielhaus mit der knapp siebenstündigen Inszenierung *Die Rasenden* (2014), einer Zusammenstellung mehrerer Tragödien und eines Konzerts rund um den Tantaliden-Mythos. Jeglichen üblichen Theaterrahmen überschreitend, beschäftigt sich Jan Fabre in seiner Inszenierung *Mount Olympus* (2015) pausenlos 24 Stunden lang mit dem Thema Griechische Antike. Dabei werden von Grund auf die zeitlichen ‚Spielregeln‘ des Theaters außer Kraft gesetzt und es findet auch innerhalb der Inszenierung ein stetiges Spiel mit der Zeit und dem Dauern statt. In starker Rhythmisierung wechseln sich Sequenzen mit vielen Darstellern und abwechslungsreicher Aktion mit Szenen ab, in denen Handlungen in extremer Zeitdehnung oder endloser Wiederholung vollzogen werden. Als ‚Höhepunkt‘ dessen kann die sogenannte „Dream Time“ bezeichnet werden, eine Sequenz, in welcher die Darsteller eineinhalb Stunden auf der Bühne in liegender Ruheposition verweilen, was zeitlich gesehen den zu Beginn erwähnten 90 Minuten üblicher Aufführungsdauer entspricht und in Überschreitung des üblichen Tag-/Nachtrhythmus im stets gleich dunklen Theaterraum dem Spiel mit der Zeit(dauer) jegliche Möglichkeiten eröffnet.

Annika Rink ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Theaterwissenschaft am Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Ihr Forschungsschwerpunkt liegt im Bereich der Inszenierung antiker Dramen im Gegenwartstheater. Neben ihrer Forschungs- und Lehrtätigkeit arbeitet sie als Regieassistentin und Dramaturgin.

KATJA ROTHE:

Spiel als eine Praxis der Selbstbildung

Anfang des 20. Jahrhunderts kann man ein ausgeprägtes Interesse am Spiel beobachten. Ich erinnere an die breite Diskussion der Spieltheorien, die von Walter Benjamin, Georg Simmel, Frederik Jacobus Johannes Buytendijk oder Johan Huizinga, aber auch von Mathematikern wie Émile Borel und John von Neumann vorgelegt wurden. Gleichzeitig nehmen spieltherapeutischen Settings in der Praxis von Psychiatrie (Margaret Lowenfeld), Psychologie (Jakob Moreno) und Sozialarbeit (Hermine Hug-Hellmuth, Charlotte Bühler) zu. Die Psychoanalyse entdeckte das Spiel (Melanie Klein, Anna Freud), aber auch die Psychotechnik, beispielsweise wird die Offiziersauslese im deutschen Militär mithilfe spielerischer Elemente betrieben.

Im Vortrag beschreibe ich das Spiel als eine Praxis der Selbstbildung, an der Objekte einen aktiven Anteil haben. Ich werde mich dabei auf die Objekttheorie von Donald Woods Winnicotts beziehen. In Anschluss an Felix Guattari stelle ich schließlich die Hypothese auf, dass das Spiel zu Beginn des 20. Jahrhunderts als eine ökologische Praxis des Ichs gedacht werden kann: Das Spiel ist ein Gefüge, das das Subjekt herstellt, mit sozialen Formen verbindet, kontextualisiert und zwar auf eine ›umweltliche‹ Weise. Damit verbindet sich die Re-Politisierung der Selbstbildung im Sinne einer politischen Ökologie.

Katja Rothe, Studium der Psychologie, Geschichte, neueren deutschen Literatur und Kulturwissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin. Juniorprofessorin für Theaterwissenschaft mit Schwerpunkt Frauen- und Geschlechterforschung an der Universität der Künste Berlin. Forschungsschwerpunkte sind: Geschichte des praktischen Wissens / Praxeologie; Körper-, Selbst- und Medientechniken; Theorien des Subjekts; Geschlecht und Wissen sowie Geschichte des Ökologischen.

Panel X
Subjekt-Konstitution
im Spiel

Fr, 30.9.
15.45-17.45 Uhr,
linke Aula,
alte Mensa

Panel VII

Norm und Devianz –
Schau und Spiel im
Spannungsfeld von
Medizin und Theater

Fr, 30.9.

11.10-12.30 Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

BEATE SCHAPPACH:

Act Alone – Demenz auf der Bühne

In den vergangenen Jahren ist ein zunehmendes gesellschaftliches Interesse an Demenz zu beobachten. Nicht nur Handbücher, journalistische Texte, Dokumentarfilme und nehmen sich der Krankheit und ihrer Auswirkungen auf Betroffene und Angehörige an, auch in Literatur und Theater wird Demenz dargestellt. Der Beitrag betrachtet vergleichend die drei Einpersonen-Theaterproduktionen „Du bist meine Mutter“ (1995), „An Evening with Dementia“ (2010) und „Der alte König in seinem Exil“ (2013) im Hinblick auf den dramaturgischen und ästhetischen Umgang mit dem Thema Demenz. In allen drei Inszenierungen wird Demenz als Störung der kohärenten Subjektkonstitution dargestellt, die sich in nicht-kohärenter Selbstbezüglichkeit (Erinnerungslücken und -fehler) und nichtkohärenter Kommunikation mit der Aussenwelt (Widersprüche, Verwechslung von Vergangenheit und Gegenwart sowie Realität und Fiktion) äussert. Die Analyse des Verhältnisses von Schauen und Spielen in den drei Ein-Mann-Produktionen gibt Hinweise auf deren Wirkungspotentiale und gesellschaftliche Funktionen. Dabei zeigen die drei Inszenierungen folgende Zugriffsformen auf das Thema Demenz:

- Demenz wird durch einen Dialog ohne Antwort als Leerstelle hervorgebracht. Das Spiel agiert die Darstellung des Nichtdarstellbaren aus.
- Die schauspielerische Verkörperung einer dementen Figur in Form eines inneren Monologs stellt Kohärenz wieder her und dient so der Erfüllung des Sinnbedürfnisses.
- Die als ‚das Andere‘ markierte Subjektkonstitution, Zeiterfahrung und Erzählweise der Demenz wird als Ressource für Alteritätserfahrungen angeeignet. Die poetische Qualität dieses ‚anderen‘ Sprechens und Agierens tritt durch den Wechsel des Schauspielers zwischen der dementen und der nicht dementen Figur in den Vordergrund.

Dr. Beate Schappach studierte Theaterwissenschaft und Germanistik an der Freien Universität Berlin sowie an den Universitäten Bern und Zürich. Seit 2002 Tätigkeit am Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern, derzeit als wissenschaftliche Assistentin. Habilitationsprojekt: „Dramaturgie – Die Kunst des Aufräumens“. 2001–2014 Leitung der Arbeitsgruppe „Literature–Medicine–Gender“ der Schweizerischen Gesellschaft für Kulturwissenschaften SGKW, seit 2004 Präsidentin der SGKW. Seit 2010 Mitarbeiterin des internationalen Forschungsprojektes „STEP – Project on European Theatre Systems“. Seit 2015 Co-Covener der Arbeitsgruppe „The Theatrical Event“ der International Federation for Theatre Research. Zudem Tätigkeit als Theater- und Filmdramaturgin sowie Ausstellungskuratorin. Forschungsinteressen: Dramaturgie als Theorie und Praxis, Gegenwartstheater, Interdiskurse von Theater/Literatur und Medizin.

NIKOLA SCHELLMANN:

Ästhetische Strateg*innen.

Die Funktion und Krise der rezipierenden Instanz

Der Beitrag unternimmt den Versuch, den Strategiebegriff (vgl. Schramm im CFP) produktiv zu machen für die Rezeption theatraler bzw. darstellender Kunstformen: Es wird behauptet, dass die Ästhetik eines Kunstwerks maßgeblich durch die Rezipierenden nicht nur beeinflusst und/oder mitgestaltet wird (vgl. Fischer-Lichtes Feedbackschleife), sondern dass die Erscheinung und das Erscheinenlassen (vgl. Seel 2000, 2001) sowohl auf ästhetischen Eigenheiten der Kunstform beruht, zugleich aber strategisch verortbar ist. Dieses Vorgehen bzw. diese ‚doppelseitige Ästhetik‘ benenne ich vorläufig als ästhetische Strategie, da es einerseits um die Ästhetik darstellender Künste geht (welche ich allerdings nicht typologisch fassen möchte; vielmehr ergibt sich aus gerade diesem ‚Problem der Zuordnung‘ eine produktive Analysemethodik, die sich im Hinblick auf eine möglicherweise spezielle ‚Umgangsform‘ formulieren lässt).

Andererseits birgt das Vorhaben die Möglichkeit, dass die Rezipierenden sich innerhalb einer spielähnlichen Situation befinden, innerhalb derer sie – möglicherweise gerade aus der Verunsicherung oder der Krisensituation dieser rezipierenden Instanz heraus (vgl. Roselt 2012) – eine Strategie entwickeln, die auf bestimmten Ästhetiken beruht und dazu führen kann, sich selbst in dieser rezipierenden Situation und Position ‚durchzuspielen‘ (vgl. Feige 2015).

Die Rezipient*innen werden so zu ästhetischen Strateg*innen, die sich ‚Umgangsformen‘ zurechtlegen, wie mit ‚Kunst‘ bestmöglich umgegangen wird – und somit zugleich mit einer Irritation, mit nicht eindeutig zuordenbaren künstlerischen Äußerungen, mit dem eigenen Da-Sein im ästhetischen Wahrnehmungsprozess (vgl. Böhme, Gernot 2004) und nicht zuletzt auch mit der persönlichen ästhetischen Strategisierung.

‚Formen‘ wie Theaterinstallationen (vgl. Gronau 2010), performative Installation (vgl. Rebentisch 2003) oder performative Architektur (vgl. Spurr 2007) sollen so nicht als fixe Begrifflichkeiten etabliert werden, sondern vielmehr aus der jeweils anderen Richtung des*der ästhetischen Rezipient*in und des Verhaltens/Umgangs dem künstlerischen Ereignis gegenüber untersucht werden. Dies birgt einerseits die Möglichkeit, eine Typologie zu umgehen, andererseits kann gleichzeitig die Frage nach Modi und Strategien der Verarbeitung/Wahrnehmung/Umgang mit künstlerischen ‚Produkten‘ in den Blick genommen werden.

Nikola Schellmann M.A. ist seit 2011 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft (Bereich Theaterwissenschaft) der JGU Mainz. 2015 erschien die Monographie „Ich sehe was, was du nicht hörst. Zur Produktivität des Abwesenden im (Theater)Raum.“

Panel I

Ästhetische Strategien
im Spiel – analog

Do, 29.9.

14.30-15.50 Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

GERKE SCHLICKMANN:

„Don't dream it, be it“ – Gelebte Phantasie(n) im Live-Rollenspiel

Ob pseudo-mittelalterliches Ritterlager auf einem abgelegenen Zeltplatz, ein zum Raumschiff umgebauter Marine-Zerstörer, ein prächtiges Herrenhaus, in dem eine noble Gesellschaft am Vorabend des ersten Weltkriegs zusammenkommt, oder eine stillgelegte Kaserne, die von Zombies überrannt wird – überall in Europa erschaffen Gruppen von Erwachsenen phantasievoll Spielräume, in denen sie temporär in andere Zeiten und Welten, vor allem aber: in andere Rollen schlüpfen und diese für einige Tage ausleben können. Denn anders als in den bekannteren Formen von role-playing games wie Tischrollenspiel oder Online-Rollenspiel werden die Figuren und ihre Handlungen im sogenannten Live-Rollenspiel (auch live action role-playing, kurz: Larp) von den Spieler*innen real verkörpert und die Spielwelten im Wesentlichen durch performative Akte erzeugt und mit Leben gefüllt, unterstützt von aufwändigen Kostümen und möglichst realistisch ausgestalteten Spielräumen. Dadurch bietet Larp eine nahezu einzigartige Möglichkeit, sich selbst und die Welt zu erfinden und zu gestalten. Wie diese Möglichkeit genutzt wird, kann Hinweise auf unartikulierte Wünsche und Bedürfnisse – sowohl des Einzelnen als auch der Gesellschaft – geben.

Die Teilnehmenden können sich in neuen, nicht alltäglichen, sonst unmöglichen oder nicht zulässigen Situationen erleben und dabei verschiedene sowohl vertraute wie völlig fremde Persönlichkeitsmuster ausprobieren. Dabei können normative Strukturen abgelegt, variiert und neue Strukturen und Gemeinschaften erschaffen werden. Damit soll nicht behauptet werden, dass die Spieler*innen im Live-Rollenspiel frei wären von sozialen Kategorien oder Strukturen, doch können diese in der Gestaltung einer Gegenwelt freier und bewusster gewählt werden. Dadurch wird u.a. der Vorgang der Konstruktion solcher Kategorien und der Zuschreibung ihrer Codes und Attribute offenbar; eine Erkenntnis, die sich wiederum auf das Leben außerhalb der Spielwelt auswirken kann.

Mit meinem Beitrag möchte ich dieses vielschichtige, aber bislang wenig beachtete Phänomen vorstellen. Dabei sollen die besondere Involviertheit des Spieler*innenkörpers, die mögliche Verschmelzung zwischen dargestellter Figur und Darsteller*in und die daraus entstehenden Möglichkeiten der Identitäts(er)findung näher betrachtet werden.

Gerke Schlickmann (Magistra Artium) hat Theater- und Sprachwissenschaft an der Freien Universität Berlin studiert und promoviert derzeit zum Thema „public feelings – politische Dimensionen von Gefühl am Beispiel queerer Performances“.

Daneben beschäftigt sie sich seit über zehn Jahren mit Live-Rollenspiel und setzt sich mit Publikationen wie „Adventure and Meeting. Eine Einführung in Live-Rollenspiel aus theaterwissenschaftlicher Perspektive“ dafür ein, dieses bisher kaum beachtete Phänomen als kulturelle Praktik in der Forschung zu etablieren.

YVONNE SCHMIDT:

(Un)freiwillige Performer*innen

Der Vortrag zeigt anhand von Theaterinszenierungen mit behinderten Darstellern auf, wie die Darbietungen behinderter Performer*innen auf der Theaterbühne zwischen Alltagsperformance und gezwungener (unkontrollierter) und freiwilliger (kontrollierter) Performance changieren. Behinderte Darsteller verstossen gegen Normen, die durch Schauspieltechniken und -methoden tradiert werden und zeigen Schnittstellen zwischen Lebenstheater und Kunsttheater auf. Das Kriterium der Hervorhebung (Kotte) trifft für Personen mit wahrnehmbaren Behinderungen auch im Alltag zu. Oft sind gerade Personen mit unsichtbaren Behinderungen die besten Performer, wenn es darum geht, eine vermeintliche „Ablebodiedness“ vorzutäuschen. Diese Selbstkontrolle als ein Sich-selbstbeim-Handeln-Beobachten gemäss Foucaults Panoptikum führt im täglichen Leben zu unsichtbarem Theater. Schauspielen im Theater ist in der Regel immer eine Form der freiwilligen Performance, bei welcher der Körper des Schauspielers beherrschbar ist und der Kontrolle unterliegt, selbst wenn der Kontrollverlust inszeniert wird. Eine unkontrollierte

Performance liegt vor, wenn sich ein Schauspieler auf der Bühne verletzt, wenn das eintritt, was Hans-Thies Lehmann den „Einbruch des Realen“ nennt. Die Inszenierungen behinderter Darsteller auf der Theaterbühne oszillieren zwischen gezwungener (unkontrollierter) und freiwilliger (kontrollierter) Performance und eröffnen neue Sichtweisen auf die Verschränkung zwischen Schauen und Spielen.

Dr. Yvonne Schmidt ist Forschungsprojektleiterin und Dozentin an der Zürcher Hochschule der Künste, Institute for the Performing Arts and Film. 2015–2018 Leitung des interdisziplinären SNF-Forschungsprojektes DisAbility on Stage. Forschungsschwerpunkte: Performance und Behinderung, Schauspieltheorie, Amateur-theater, Methoden zur Untersuchung von Proben- und Inszenierungsprozessen. Studium der Theaterwissenschaft, Komparatistik und Neueren Deutschen Literaturwissenschaft in Mainz, Paris und Bern. 2013 Doktorat am Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern: Ausweitung der Spielzone. Experten, Amateure, behinderte Darsteller im Gegenwartstheater (Chronos Verlag Zürich). 2012 Research Fellow im Program on Disability Arts, Culture, and Humanities an der University of Illinois, Chicago. Seit 2011 Co-Convener der Arbeitsgruppe Performance & Disability der International Federation for Theater Research und seit 2016 Co-Convener der Arbeitsgruppe Performing Disability des Hemispheric Institute of Performance and Politics. Mitherausgeberin des special issues von Research in Drama Education (RiDE) über International Perspectives on Performance, Disability, and Deafness (zusammen mit Petra Koppers, Carrie Sandahl und Mark Swetz).

INGRID SCHRAFFL:

Der Spielbegriff als Interpretationsschlüssel für die Opera buffa. Ein Erfahrungsbericht aus der Opernforschung

In meinem Buch „Opera buffa und Spielkultur“ habe ich den Versuch unternommen, den Spielbegriff als universellen Interpretationsschlüssel für die Opera buffa, eine heitere Gattung der italienischen Oper des 18. Jahrhunderts, anzuwenden. Die Grundidee war, das Spiel bzw. das Spielerische sei für diese Gattung, für die damals die Bezeichnung *dramma giocoso*, wörtlich „spielerisches Drama“, gebräuchlich war, eine zentrale poetische und rezeptionsästhetische Kategorie.

Exemplarisch wurde hierfür das venezianische Opera-buffa-Repertoire im Zeitraum von 1770 bis 1790 herangezogen, wobei nicht nur die Werke selbst, sondern auch ihr Aufführungskontext nach Spielelementen bzw. Analogien mit dem Phänomen des Spiels durchleuchtet wurde. Diese Ermittlung basierte auf einem möglichst umfassenden und facettenreichen Spielbegriff, der aus verschiedenen nicht-mathematischen Theorien des Spiels unterschiedlicher Disziplinen (vor allem aus Kulturanthropologie, Verhaltensforschung, Psychologie, Pädagogik und Philosophie) herausgefiltert wurde. Die Vielschichtigkeit dieses Spielbegriffs ermöglichte es, unterschiedlichste Ebenen der Gattung und ihrer Aufführungspraktiken gewissermaßen unter einen Nenner zu bringen und miteinander in Verbindung zu setzen. Den spezifischen Untersuchungen der Buffa-Werke wurden mehrere Kapitel zu allgemeinen Themen wie das Opernhaus des 18. Jahrhunderts als Ort verschiedener Spielarten, das Theater, die Musik und ihre Aufführung als Formen von Spiel, die für die Teilnehmer des Symposiums von Interesse sein könnten und im Mittelpunkt des Vortrags stehen werden.

Die Präsentation meiner Arbeit und meiner Anwendung des Spielbegriffs auf das Kulturphänomen der Opera buffa soll als Ausgangspunkt für eine Diskussion der Vorteile, aber auch der Probleme dienen, die ein solcher Ansatz mit sich bringt.

Ingrid Schraffl, geboren in Rom, Studium der Musikwissenschaft an der Universität Wien, Promotion (2012) mit einer durch das DOC-Stipendium der Österreichischen Akademie der Wissenschaften geförderten Dissertation über *Opera buffa und Spielkultur* (im Böhlau Verlag erschienen). Magister Artium in Klavier IGP (2009) an der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien. Klaviersdiplom (2002) am Staatlichen Konservatorium Latina (Rom). Seit 2009 Mitarbeit am FWF-Forschungsprojekt *Opera buffa in Wien (1763-1782)* am Institut für Musikwissenschaft der Universität Wien unter der Leitung von Prof. Michele Calella. Lehrtätigkeit am selben Institut, u.a. Vorlesung und Übung zu „Musik und Spielforschung“ (WS 2014). Seit 2015 Mitarbeit an der Gesamtausgabe der Werke Alban Bergs (Alban Berg Stiftung). Daneben Konzerttätigkeit: Solo-Klavier, Kammermusik, Begleitung, Improvisation, Klanginstallation.

PHILIPP SCHULTE UND BERNHARD SIEBERT:

Konstitutive Spielverderbereien.

Das Spiel mit dem Regelbruch in zeitgenössischen Performances

Niemals mit beiden Füßen den Boden berühren! Sich nur mit verbundenen Augen bewegen! Wenn ein bestimmtes Signal erklingt, fehlerfrei einen Abzählreim aufsagen! Die Performer_innen des Kollektivs 77 Stolen Fish bestreiten in ihrer Arbeit *Heavy Composition in White – The Game* gemeinsam und gegeneinander einen selbst gebauten Parcours vor den Augen des Publikums. Werden sie es schaffen, innerhalb der 60 Minuten ihr Ziel zu erreichen? Die Zuschauer_innen sind sich uneins – und das ist gut so. Kurzerhand werden sie in zwei Hälften eingeteilt, die auf Tribünen rechts und links vom Spielfeld Platz nehmen. Auch sie sind nun Mitspieler; die einen müssen – durch Anfeuerungen, Richtungsanweisungen, Hilfestellungen – den Akteuren helfen, ihr Ziel zu erreichen; die anderen sabotieren das Vorhaben mit allen Mitteln. Doch etwas stimmt nicht: Nie sind die Regeln, nach denen sich die Akteure zu richten scheinen, ganz klar. Nie ist eindeutig, was den Zuschauern erlaubt ist – und ab wann sie mogeln. Was zunächst daherkommt wie ein amüsanter Gesellschaftsspiel, entpuppt sich schon bald als lustvolle Dekonstruktion eines spielerischen Arrangements, bei dem das Publikum unweigerlich dazu angeregt ist, selbst zu reflektieren und zu entscheiden, welchen Regeln es sich unterwerfen will und welchen nicht. Denn nach und nach wird deutlich, dass die Regeln, die gesetzt wurden, so nicht hinnehmbar sind und ihr selbstbewusster, ja kreativer Bruch nötig ist.

In zeitgenössischen Performances finden sich zahlreiche Arbeiten wie diese, die ein Spielen nicht theatral zur Schau stellen, sondern sich selbst am Spiel als Vollzug versuchen. Grundlegende These meines Vortrags ist es, dass es aber gerade der im Arrangement insgeheim angelegte Regelbruch ist, der aus dem Spielprozess einen ästhetischen Vorgang macht. Diese Lust am Spiel zweiter Ordnung, welche eine neue Perspektive auf Johan Huizingas Modell des „magischen Kreises“ wirft, soll anhand von *The Game* sowie der Performance *RuleTM* von Enke Idema reflektiert werden.

Dr. Philipp Schulte studierte Angewandte Theaterwissenschaft in Bergen (Norwegen) und Gießen, wo er auch zum Thema „Identität als Experiment“ promovierte, unterstützt von der Graduiertenförderung des Landes Hessen, publiziert 2011 im Verlag Peter Lang. Schulte arbeitet derzeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter in Gießen und als Referent für die Hessische Theaterakademie in Frankfurt/Main und leitete zudem zwischen 2012 und 2014 den von ihm konzipierten Internationalen Festivalcampus im Rahmen der Ruhrtriennale.

Bernhard Siebert ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft der Justus-Liebig-Universität Gießen; er studierte Theater-, Film- und Medienwissenschaft in Wien. Von 2007 bis 2010 arbeitete er für die Öffentlichkeitsarbeit der Sophiensäle Berlin, von 2010 bis 2013 war er Assistent der künstlerischen Leitung und Medienreferent am Zürcher Theater Neumarkt. Seit 2013 bearbeitet er seine Dissertation, in der er sich mit dem Umgang mit Bühnentechnik in den darstellenden Künsten auseinandersetzt.

JULIA STENZEL:

Das Spiel wägen. Crowdfunding als theatrale Strategie.

Metaphern und Modelle des Spiels, des Spielens und des Spielerischen haben Konjunktur, wenn es darum geht, theaterwissenschaftliche Alternativen zu eingeführten Konzepten von Aufführungsanalyse zu etablieren. Das gilt insbesondere für theaterwissenschaftliche Perspektivierungen von Schauspiel-Situationen, die die Grenzen des Rahmens ‚Kunst‘ zur Disposition zu stellen scheinen oder das Verhältnis von ‚Ästhetik‘ und ‚Politik‘ neu vermessen. Wenn dann von Spiel, Spielen und vom Spielerischen die Rede ist, geht es dennoch zumeist darum, spezifische Formen des alltäglichen sozialen oder kulturellen Interagierens zu beschreiben. Dabei wird der Bedeutungsaspekt des Agierens gegenüber dem des Beobachteten (und in der Beobachtung gerahmten) Geschehens akzentuiert. Der Beitrag schlägt ein Beschreibungsmodell vor, das insbesondere die Frage nach der Entkopplung und Neukalibrierung von scheinbar fest gefügten Systemen im Freien Spiel ansprechbar machen soll. Er geht von der ökonomietheoretisch-wirtschaftsphilosophischen Erkenntnis- und Hintergrundmetapher vom freien Spiel der Kräfte aus, die bekanntlich auf das 18. Jahrhundert (Adam Smith) zurückgeht.

Ich exemplifiziere meine theoretisch-methodologischen Überlegungen am Beispiel einer aktuellen, ungewöhnlichen Form des gleichermaßen politisierten wie performativen Crowdfunding, das die Gruppe EXIT-Deutschland als Strategie der De- und Recodierung rechtsextremer Bedeutungssysteme entwickelt hat: Das Projekt „Rechts gegen Rechts“, in dem für jeden gelauenen Meter eines Gedenkmarschs für Rudolf Hess ein fester Betrag an die Aussteiger-Organisation gespendet wird. Hier stellt sich eine Bedeutung von ‚Spiel‘ ein, die der im CFP zitierten Etymologie einer ‚lebhaft pendelnden, tänzerischen Bewegung‘ nahe liegt: Das Entkoppeln einer Handlung (Nazi-Gedenkmarsch) von ihrem Zweck (Verherrlichung einer Ideologie). Die Bewegung der marschierenden Nazis wird so als implementiertes Bewegungsprogramm perspektiviert, das, von seiner initialen Intention entkoppelt, weiterläuft und strategisch funktionalisierbar wird. Der Beitrag zielt insbesondere darauf, unter Bezugnahme auf das historische Konzept der „hidden hand“ als Regulator des freien Spiels die Spannung zwischen Freiheit und Strategie, zwischen Programm und Intention analytisch greifbar zu machen, wie sie im EXIT-Projekt zum Tragen kommt.

Julia Stenzel ist seit 2012 Juniorprofessorin für Theaterwissenschaft an der JGU Mainz. Studium der Dramaturgie an der LMU München, Promotion 2007, dann Postdoc-Projekt zur szenischen Antikepolitik im Vormärz. Mitglied im Jungen Kolleg der Bayerischen Akademie der Wissenschaften (seit 2011). Forschungsschwerpunkte: Theorien und Praxen der Historiographie, Transformationen von Antike und Mittelalter, Dramen- und Theatertheorie, Intersektionen von Kulturwissenschaft und Cognitive Science, Theater und Theatralität in den Arbeiten von Matthew Barney.

DOROTHEA VOLZ:

Vorstellungs- und Erfahrungswelten: Fest und Spiel als Konventionen historischer Avantgarden und populärer Unterhaltung um 1900.

Fest-Spiel-Gedanke und Theater als festliches Spiel sind zentrale Konzepte der historischen Theateravantgarden. In der Verschränkung aus Spiel und Fest wird ein Möglichkeitsraum eröffnet, ein Ausnahmezustand generiert, der über sich selbst hinausweisen und wirken soll. Die Kombination aus Fest und Spiel ermöglicht zudem ein Erproben und Etablieren neuer Wahrnehmungskonzepte, beispielsweise in der Erschließung neuer Räume und Raumkonzepte. Eng verbunden ist dies zudem mit Ideen der Vergemeinschaftung und Gemeinschaftsbildung. Spiel und Fest als Realisierung von Vorstellungswelten kann in einem utopischen oder eskapistischen Sinne gedacht werden, aber auch in Verbindung mit einer sinnlichen Welterfahrung in Gemeinschaft. Dieser Bezug wurde aber nicht nur in avantgardistischer Theorie und praktischer Umsetzung hergestellt, sondern lässt sich auch mit Blick auf populäre Aufführungsformate der Zeit nachweisen. Vor allem spektakuläre Unterhaltungsformen können auch als kommerzielle Fest-Spiele betrachtet werden. Ebenso weisen alltagsweltlichere Aspekte des Großstadtlebens parallele Strukturen und Entwicklungen auf, so verändern sich beispielsweise die Räume des Konsums; Welt wird auch hier neu und anders – und oft auch spielerisch – erfahrbar.

Ausgehend von den vielfältigen Veränderungen in den Metropolen Westeuropas im 19. Jahrhundert will dieser Vortrag der Frage nachgehen, wie Fest und Spiel von populären Unterhaltungsformen und der Spektakelkultur genutzt wurden und wie sie in Verbindung zu Veränderungen von Wahrnehmungskonventionen in diesem an visuellen Reizen reichen Jahrhundert stehen. Davon ausgehend soll der Blick auf die historischen Theateravantgarden gerichtet werden und beispielhaft der Verschränkung aus populärer und avantgardistischer Spiel-Praxis nachgegangen werden.

Dorothea Volz (Dr. phil.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Nach dem Studium der Theaterwissenschaft, Germanistik und Geschichte in Mainz und Paris war sie von 2011 bis 2013 Stipendiatin der Stipendienstiftung Rheinland-Pfalz. 2012 war sie Fellow der Theaterwissenschaftlichen Sammlung der Universität zu Köln und 2015 als Visiting Research Fellow am King's College London. 2015 schloss sie ihr Dissertationsprojekt zu Kulturpraktiken um 1900 ab; die Arbeit erscheint 2016 unter dem Titel „SchauSpielPlatz Venedig. Theatrale Rezeption und performative Aneignung eines kulturellen Imaginären um 1900“ bei transcript.

Panel IX
Das Spiel im und mit
dem zeitgenössischen
Theater (II)

Fr, 30.9.
15.45-17.45Uhr
Audi min/max,
alte Mensa

BENJAMIN WIHSTUTZ:

Die Prekarität des Spiels: Beobachtungen zu SIGNAS „Wir Hunde“

SIGNAS immersive Theaterinstallationen zeichnen sich dadurch aus, dass die Zuschauer_innen für mehrere Stunden eine in sich geschlossene, fiktive Welt betreten, in der sie mit (anderen) Figuren interagieren, als Akteur_innen in die dramatische Handlung einbezogen oder zum Mitspielen angestiftet werden. Die Grenzen zwischen Teilnahme am Spiel und bloßem Zuschauen, zwischen Inszenierung und offener Situation sind dabei nie klar markiert, sondern drohen sich permanent zu verflüssigen, die Anzahl der Mitspielenden bleibt ebenso wie die Spielregeln opak und intransparent.

Was die Prekarität von SIGNAS Spielen ausmacht, ist mithin weniger eine Transformation des Zuschauers zum Akteur als vielmehr eine grundlegende Unsicherheit über den Status des Spiels als Spiel. Dieser Status betrifft die Voraussetzung des ästhetischen Pakts selbst, den Zuschauer_innen und Akteur_innen im Theater für gewöhnlich miteinander abschließen. Während Theater traditionell eine Konsequenzverminderung (Andreas Kotte) der Bühnenhandlung garantiert – das Spiel auf der Bühne korrespondiert in diesem Sinne mit dem ästhetischen Spiel der Einbildungskraft auf Seiten des Zuschauers – vermischen sich bei SIGNA diese Ebenen auf irritierende Weise, was die Voraussetzungen des Spiels selbst prekär werden lässt: Die Unterscheidung von Spiel und Ernst ist somit permanent auf der Kippe, selbst die Performer_innen können sich auf die Regeln und Grenzen des Spiels nicht immer verlassen.

Am Beispiel von SIGNAs jüngster Produktion „Wir Hunde“ geht der Vortrag dieser Prekarität des Spiels auf den Grund und fragt in diesem Kontext nach dem Verhältnis von Spiel und Situation, Inszenierung und Kontingenz sowie Teilhabe und Zuschauerschaft im zeitgenössischen Performancetheater.

Benjamin Wihstutz ist Juniorprofessur für Theaterwissenschaft an der JGU Mainz. 2011 wurde er mit einer Arbeit über „Politiken sozialer Grenzverhandlung im Gegenwartstheater“ an der Freien Universität Berlin promoviert, wo er insgesamt acht Jahre lang am SFB 626 „Ästhetische Erfahrung“ tätig war. Forschungsfelder sind Politik und Ästhetik des Gegenwartstheaters, deutschsprachiges Theater um 1800 sowie Performance und Behinderung.

ÜBERBLICK

Donnerstag, 29.09.

Audi min/max	linke Aula
bis 14.00 Uhr Check in	
14.00 Uhr Begrüßung (Audi min/max) <i>Friedemann Kreuder und Stefanie Husel</i>	
14.30–15.50 Uhr Panel I: Ästhetische Strategien im Spiel – analog <i>Chair: Julia Stenzel</i> Michael Brodski: Der Spielbegriff als filmische Metapher Nikola Schellmann: Ästhetische Strateg*innen. Die Funktion und Krise der rezipierenden Instanz	14.30–15.50 Uhr Panel II: Ästhetische Strategien im Spiel – digital <i>Chair: Sabrina Eisele</i> Britta Neitzel: Quantifizierung und Verausgabung Dominik Mieth: Game Design – zwischen Kommerz, Konsum, Kultur und Kunst
15.50–17.50 Uhr Panel III: Das Spiel im und mit dem zeitgenössischen Theater (I) <i>Chair: Constanze Schuler</i> Sabrina Eisele: Ludische Fiktionalität in Tanz und Performance Annika Rink: Spielzeit und Zeitspiel – Vom Spiel mit der Zeit und dem Dauern	15.50–17.50 Uhr Panel IV: Politik im Spiel <i>Chair: Hanna Voss</i> Joseph O'Neil: Jenseits von Recht und Unrecht: Das Spiel als Medium des Politischen Julia Stenzel: Das Spiel wägen – Crowdfunding als theatrale Strategie
17.50–18.00 Uhr Kaffee/Umbau	
18.00–19.30 Uhr Audi min/max Natascha Adamowsky: Play it Again! Kulturwissenschaftliche Ansichten vom Spiel	

Freitag, 30.09.

ab 9.00 Kaffee	
Audi min/max	linke Aula
<p>09.30–10.50 Uhr Panel V: Historische Schau-Spiele <i>Chair: Friedemann Kreuder</i></p> <p>Korinna Latelis: Paigiotai and Joculatores: Understanding historical forms of performance and performers in Eastern and Western Europe through the theories on „play“ and „game“</p> <p>Svetlana Lukanitschewa: „Seht, was ich für ein Engländer bin...“ Zum Auftritt des russischen Homo Ludens auf der europäischen Bühne des 18. Jahrhunderts</p>	<p>09.30–10.50 Uhr Panel VI: Spielzeug – Zeit- und Objektgeschichte(n) <i>Chair: Stefanie Husel</i></p> <p>Fabian Brändle: „Street-Corner Society“. Die Strasse der Zwischenkriegszeit als Spielort für Kinder und Jugendliche</p> <p>Dorothea Volz: Vorstellungs- und Erfahrungswelten: Fest und Spiel als Konventionen historischer Avantgarden und populärer Unterhaltung um 1900</p>
10.50–11.10 Uhr Kaffee/Umbau	
<p>11.10–12.30 Uhr Panel VII: Norm und Devianz – Schau und Spiel im Spannungsfeld von Medizin und Theater <i>Chair: Benjamin Wihstutz</i></p> <p>Beate Schappach: Act Alone – Demenz auf der Bühne</p> <p>Yvonne Schmidt: (Un)freiwillige Performer*innen</p>	<p>11.10–12.30 Uhr Panel VIII: Musik(theater) spielen <i>Chair: Martin Zenck</i></p> <p>Ingrid Schraffl: Der Spielbegriff als Interpretationsschlüssel für die Opera buffa. Ein Erfahrungsbericht aus der Opernforschung</p> <p>Clara Plum: Spielen üben. Zur Performativität des Geigespielens</p>
12.30–14.00 Uhr Mittagspause	

<p>14.00–15.30 Uhr Audi min/max Sybille Krämer: Was bedeutet es ‚zu spielen‘? Das Spiel als Aktionsform und Erfahrung von Umkehrbarkeit</p>	
15.30–15.45 Uhr Kaffeepause	
<p>15.45–17.45 Uhr Panel IX: Das Spiel im und mit dem zeitgenössischen Theater (II) <i>Chair: Julia Pfahl</i></p> <p>Juliane Männel: Es könnte auch anders sein. Zur Konstruktion von Wissen im zeitgenössischen Schau-Spiel (Rimini Protokoll)</p> <p>Benjamin Wihstutz: Die Prekarität des Spiels: Beobachtungen zu SIGNAS „Wir Hunde“</p>	<p>15.45–17.45 Uhr Panel X: Subjekt-Konstitution im Spiel <i>Chair: Dorothea Volz</i></p> <p>Katja Rothe: Spiel als eine Praxis der Selbstbildung</p> <p>Annabel Kramp: Geschichten aus dem Salzstreuer. Der Gamer als Doppelgänger seiner Selbst</p> <p>Veronika Magyar: Zu den Grenzen sozialer (Masken-)Spiele</p>
17.45–18.00 Uhr Kaffeepause	
<p>18.00–19.30 Uhr Audi min/max Georg Forster Lecture Hans-Ulrich Gumbrecht: „Ob Tiere spielen können?“</p>	
im Anschluss: Sektempfang	

VERANSTALTER

Samstag, 01.10.

Audi min/max	linke Aula
ab 9.00 Kaffee	
9.30–11.00 Uhr Audi min/max Martin Zenck: Spiel im Text – Text im Spiel des Theaters, des Films und in der Musik	
11.00–13.00 Uhr Panel XI: LARP (Live Action Role Play) Chair: Stefanie Husel Robin Junicke: Theatrale Spiele. Rollenspiele aus theaterwissenschaftlicher Perspektive Rafael Bienia: Spieler spielen mit Spielzeug, oder? Eine Aktant-Netzwerk Analyse von Live-Rollenspielen Gerke Schlickmann-Ringsgwandl: Gelebte Phantasie(n) im Live-Rollenspiel	11.00–13.00 Uhr Panel XII: Vergemeinschaftung im/durch Spiel Chair: Friedemann Kreuder Michael Allman Conrad: Die Regulierung der contingencia humana: Das game als Modell menschlichen Zusammenlebens im Spielbuch König Alfons' X. von Kastilien und León (1283/84) Torsten Cress: Religiöse Spiele. Pilgerstätten und die Organisation von Glaubensvollzügen Rudolf Inderst: Spielergilden in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
13.00–13.30 Uhr Kaffeepause, Snacks	
13.30–15.00 Uhr Audi min/max machina eX: State of Play – 6 Jahre künstlerische Arbeit im Game-Theater & Verabschiedung	

Das Symposium „Spiele Spielen“ wurde durch Prof. Dr. Friedemann Kreuder und Dr. Stefanie Husel als drittes Mainzer Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften konzeptioniert und wird ausgerichtet im Rahmen des Forschungsschwerpunktes SoCuM und durch dessen Arbeitsgruppe *Performance and Media Studies*.

Die Mainzer Symposien der Sozial- und Kulturwissenschaften

Das Forschungszentrum Sozial- und Kulturwissenschaften Mainz (SoCuM) veranstaltet alle zwei bis drei Jahre ein Symposium zu einem innovativen interdisziplinären Forschungsthema aus den Sozial- und Kulturwissenschaften. Den Auftakt der Mainzer Symposien bildete 2011 die Tagung „Materialitäten. Herausforderungen für die Sozial- und Kulturwissenschaften“. Bruno Latour (Paris) hielt in diesem Rahmen eine Georg Forster Lecture 2013 folgte das zweite Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften Mainz, dieses Mal zum Thema „Praktiken und ihre Körper. Was für ein Artefakt ist der Leib?“, mit einer Georg Forster Lecture von Annemarie Mol (Amsterdam). Das dritte Symposium der Reihe zum Thema „Spiele spielen“ ist wie die Vorgängerveranstaltungen interdisziplinär ausgerichtet und spricht sowohl Sozial- als auch Kulturwissenschaftler an.

Forschungsschwerpunkt Sozial- und Kulturwissenschaften Mainz (SoCuM)

Der Forschungsschwerpunkt SoCuM dient der interdisziplinären Forschungskooperation zwischen den Sozial- und Kulturwissenschaften an der Universität Mainz. SoCuM zielt auf das Innovationspotenzial, das durch ein dauerhaftes Netzwerk zwischen den Sozial- und Kulturwissenschaften entsteht. Hierfür ermöglicht das Zentrum den Zusammenschluss thematischer Arbeitsgruppen. Weiterhin initiiert und unterstützt SoCuM zahlreiche Veranstaltungen. Das 3. Mainzer Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften zum Thema „Spiele spielen“ wird federführend ausgerichtet durch die SoCuM Arbeitsgruppe *Performance and Media Studies*, in der SoCuM Mitglieder und internationale Partner soziokulturelle Voraussetzungen performativer und medialer Darstellung erforschen, um dabei zugleich nachzuvollziehen, inwieweit sich das Soziale und das Kulturelle überhaupt erst in Aufführungen – seien diese vornehmlich live oder medial vermittelt – konstituieren. In die Arbeitsgruppe *Performance and Media Studies* eingegliedert ist das seit 2002 an der JGU existierende gleichnamige strukturierte Promotionsprogramm (IPP *Performance and Media Studies*).



KONTAKT

Dr. Stefanie Husel
Johannes-Gutenberg Universität
Wissenschaftliche Koordinatorin SoCuM /
IPP Performance and Media Studies
Dieter Gresemund Weg 4
55128 Mainz
Tel.: +49-6131-39-24858
Fax +49-6131-39-24020
e-Mail performedia@uni-mainz.de

www.socum.spielespielen.uni-mainz.de/