



Freitag, 30.09.

ab 9.00 Kaffee	
Audi min/max	linke Aula
09.30–10.50 Uhr Panel V: Historische Schau-Spiele <i>Chair: Friedemann Kreuder</i> Korinna Latelis: Paigiotai and Joculatores: Understanding historical forms of performance and performers in Eastern and Western Europe through the theories on „play“ and „game“ Svetlana Lukanitschewa: „Seht, was ich für ein Engländer bin...“ Zum Auftritt des russischen Homo Ludens auf der europäischen Bühne des 18. Jahrhunderts	09.30–10.50 Uhr Panel VI: Spielzeug – Zeit- und Objektgeschichte(n) <i>Chair: Stefanie Husel</i> Fabian Brändle: „Street-Corner Society“. Die Strasse der Zwischenkriegszeit als Spielort für Kinder und Jugendliche Dorothea Volz: Vorstellungs- und Erfahrungswelten: Fest und Spiel als Konventionen historischer Avantgarden und populärer Unterhaltung um 1900
10.50–11.10 Uhr Kaffee/Umbau	
11.10–12.30 Uhr Panel VII: Norm und Devianz – Schau und Spiel im Spannungsfeld von Medizin und Theater <i>Chair: Benjamin Wihstutz</i> Beate Schappach: Act Alone – Demenz auf der Bühne Yvonne Schmidt: (Un)freiwillige Performer*innen	11.10–12.30 Uhr Panel VIII: Musik(theater) spielen <i>Chair: Martin Zenck</i> Ingrid Schraffl: Der Spielbegriff als Interpretationsschlüssel für die Opera buffa. Ein Erfahrungsbericht aus der Opernforschung Clara Plum: Spielen üben. Zur Performativität des Geigespielens
12.30–14.00 Uhr Mittagspause	
14.00–15.30 Uhr Audi min/max Sybille Krämer: Was bedeutet es ‚zu spielen‘? Das Spiel als Aktionsform und Erfahrung von Umkehrbarkeit	
15.30–15.45 Uhr Kaffeepause	
15.45–17.45 Uhr Panel IX: Das Spiel im und mit dem zeitgenössischen Theater (II) <i>Chair: Julia Pfahl</i> Juliane Männel: Es könnte auch anders sein. Zur Konstruktion von Wissen im zeitgenössischen Schau-Spiel (Rimini Protokoll) Benjamin Wihstutz: Die Prekarität des Spiels: Beobachtungen zu SIGNAS „Wir Hunde“	15.45–17.45 Uhr Panel X: Subjekt-Konstitution im Spiel <i>Chair: Dorothea Volz</i> Katja Rothe: Spiel als eine Praxis der Selbstbildung Annabel Kramp: Geschichten aus dem Salzstreuer. Der Gamer als Doppelgänger seiner Selbst Veronika Magyar: Zu den Grenzen sozialer (Masken-)Spiele
17.45–18.00 Uhr Kaffeepause	
18.00–19.30 Uhr Audi min/max Georg Forster Lecture Hans-Ulrich Gumbrecht: „Ob Tiere spielen können?“ im Anschluss: Sektempfang	

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 Philipp Schulte und Bernhard Siebert: Konstitutive Spielverderbereien. Das Spiel mit dem Regelbruch in zeitgenössischen Performances	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	

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) <i>Chair: Stefanie Husel</i> 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 <i>Chair: Friedemann Kreuder</i> 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	