

Inhalt

Vorwort | 7

I Problemhorizont | 9

- 1 Suchbewegungen | 13
- 2 Das Spiel der Probe | 16
- 3 Spielen lehren | 20
- 4 Darstellungslogik | 24
- 5 Spielend denken I | 30

II Didaktische Wegmarken | 33

- 1 Forschungstopoi | 34
 - 1.1 Didaktik | 37
 - 1.2 Bildung | 39
 - 1.3 Subjektverständnis | 44
 - 1.4 Lehr-Lern-Verständnis | 52
 - 1.5 Zwischenstopp | 55
- 2 Passagen zur Fachdidaktik | 57
 - 2.1 Passagen zur Kunstdidaktik | 60
 - 2.2 Verbindungen von Poiesis und Praxis | 62
 - 2.3 Lehr-Lern-Verständnis in der Kunstdidaktik | 65
 - 2.4 Zwischenstopp | 68
- 3 Spielend denken II | 69

III Fachdidaktische Spielräume | 73

- 1 Bildungstheoretische Spielräume | 75
 - 1.1 Vom Gleichgewicht der Kräfte | 76
 - 1.2 Pendeln in Zwischenräumen | 77
 - 1.3 Subjekt-, Sozial- und Kunstbezug | 82
 - 1.4 Spiel als Basisstation | 83
 - 1.5 Konstruktion von Gegenwelten | 85
 - 1.6 Relation von Wirklichkeitskonstruktionen | 87
 - 1.7 Zwischenstopp | 89
- 2 Handlungsspielräume | 92
 - 2.1 Unterrichten | 93
 - 2.2 Proben | 96
 - 2.3 Situative und konzeptionelle Regie | 98

2.4	Intervention 101
2.5	Interaktion 104
2.6	Zwischenstopp 109
3	Spielend denken III 111
IV	Kartierung der Spielfelder 115
1	Das Spiel 116
1.1	Ein Spiel von Phänomenen 117
1.2	Transformationen des Subjekts im Spiel 139
1.3	Lehr-lern-theoretische Schlussfolgerungen 142
1.4	Zwischenstopp 147
2	Spielsysteme künstlerischer Praxis 149
2.1	Kunst als Sonderform des Spiels 151
2.2	Ästhetisches Experiment 157
2.3	Material der Kunst 161
2.4	Zwischenstopp 165
3	Theater ins Spiel bringen 166
3.1	Zwischen Spiel und Nicht-Spiel 171
3.2	Zwischen Spiel und Spiel 182
3.3	Regie als Spiel 192
3.4	Zusammenfassung 195
4	Spielend denken IV 197
V	PraxisHaltungen 201
1	Zwischen Nicht-Spiel und Spiel 206
1.1	Kartografie I: George Tabori 207
1.2	Kartografie II: Robert Wilson 226
1.3	Kartografie III: Peter Brook 242
2	Zwischen Spiel und Spiel 262
2.1	Spiele um Sprache 263
2.2	Spiele um Körper 279
2.3	Spiele um Imagination 296
3	Regie als Spiel 309
3.1	Grenzgänger 310
3.2	Solidaritäten 314
3.3	Ensemblegeist 320
3.4	Zwischenstopp 327
4	Spielend denken V 329
VI	Schluss 335
1	Zusammenfassung der Ergebnisse 337
2	Konsequenzen 345
Bibliografie 349	
Videografie 364	