

# 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