

Inhalt

VORWORT | 7

I. VERSPIELTES THEATER | 9

1. Zum Gegenstand: Im Spiel Forced Entertainments | 9
2. Analytisches Außen | 15
3. Interdisziplinäre Grenzgänge: Zur Methode | 24
4. Schreiben mit dem Finger auf der Fernbedienung | 31
5. Ziele und Aufbau der Arbeit | 34

II. SPIEL – VOM PHÄNOMEN ZUM MODELL | 37

1. Anthropologische Ansätze | 40
2. Ästhetische und semiotische Spiel-Metaphern | 48
3. Das Spiel als Modell sozialer Situationen | 58
4. Fazit: Spielregeln – Vokabular für eine Ethnographie | 65

III. SPIELRÄUME. ZEIT- UND RAUMGESTALTUNG DER AUFFÜHRUNGEN | 73

1. Begriffsklärung: Innere und äußere Klammern | 73
2. Produktion von Aufführungszeit | 76
3. Materialisierungen: Zeit-Raum und Raum-Zeit | 101
4. Aufführungsräume | 110

IV. SPIELFIGUREN DER AUFFÜHRUNGEN | 121

1. Begriffsklärung: Darsteller, Rollen und Figuren | 122
2. An den leiblichen Grenzen der Figuren | 126
3. Um Kopf und Kragen: Sprechweisen der Inszenierungen | 153
4. Figuren im Ensemblespiel | 178

V. SPIELER – DAS PUBLIKUM DER AUFFÜHRUNGEN | 191

1. Begriffsklärung: Zuschauer als Spieler | 192
2. Appellstruktur(en)? | 204
3. Dramaturgie der *negativen Erfahrung* | 230
4. Empirische Publikumsforschung | 243

VI. COMING HOME | 269

1. Proben-Forschung als Forschung über das Zuschauen | 270
2. Souvenirs | 303

VII. KONTEXTE | 307

1. E-Mail Interviews, 2004-2006 | 307
2. Live Interviews 2008-2010 | 318
5. Szenare | 327

QUELLENVERZEICHNIS | 331