

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Record Nr. | UNISOBE600200045352 |
| Autore | Malraux, André |
| Titolo | La Condition Humaine : Extraits / André Malraux ; avec une notice biographique, une notice historique et littéraire, des notes explicatives, des jugements, un questionnaire sur la pièce et des sujets de devoirs, par A. Boutet de Monvel |
| Pubbl/distr/stampa | Paris, : Larousse, 1955 |
| Descrizione fisica | 116 p. ; 17 cm |
| Collana | Classiques Larousse |
| Lingua di pubblicazione | Francese |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| 2. Record Nr. | UNINA9910829496803321 |
| Autore | Losel Gunter |
| Titolo | Die dunkle Seite des Spiels : Theater zwischen Spiel, Wirklichkeit und Fiktion // Gunter Lösel |
| Pubbl/distr/stampa | Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2024]
2024 |
| ISBN | 3-8394-7024-2 |
| Edizione | [1st ed.] |
| Descrizione fisica | 1 online resource (220 p.) |
| Collana | Theater ; ; 161 |
| Disciplina | 792 |
| Soggetti | PERFORMING ARTS / Theater / History & Criticism |
| Lingua di pubblicazione | Tedesco |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Nota di contenuto | Cover -- Inhalt -- subTexte -- Danksagung -- Vorwort -- Einleitung -- Gegen die Harmlosigkeit des Spiels -- Die drei Teile dieses Buches -- Begriffe: Spielhaftigkeit und Game -- 1 Haschen nach Wind: Spieldefinitionen und warum sie scheitern -- 1.1 Das klassische Modell |

-- Sind Spiele wirklich immer freiwillig? -- Sind Spiele wirklich immer abgegrenzt? -- Haben Spiele immer ein bindendes Regelsystem? -- Bieten Spiele immer Freude und Spannung? -- Bieten Spiele immer eine Andersartigkeit im Kontrast zum gewöhnlichen Leben? -- Das revidierte klassische Modell -- Haben Spiele immer variable und quantifizierbare Ergebnisse? -- Gibt es immer ein emotionales Attachment zum Ergebnis? -- Sind die Konsequenzen immer aushandelbar? -- 1.2 Heimliche Annahmen: Was ist primär? -- 1.3 Kapitulation vor der Definition -- 1.4 Familien von Spielen -- 1.4.1 Pädagogischmoralischer Zugang -- 1.4.2 Biologistische Spieltheorien -- 1.4.3 Reformpädagogik -- 1.4.4 Entwicklungspsychologische Perspektive -- Sandkastenspiele -- 1.4.5 Soziologischer Zugang: Spiele und Gesellschaft -- Games als soziale Minimaleinheit -- Spiel als Rahmung -- 1.5 Neuer Auftritt: Das Game beim Improvisationstheater -- 1.6 Neuer Auftritt: Gamedesign -- 1.7 Der Modus des Spielens -- 2 Die Spielhaftigkeit der Welt -- 2.1 Sind wir von Spielen geformt? -- 2.1.1 Hide and Seek -- Schnitzeljagd oder das Pfadfinderspiel -- 2.1.2 Territorialspele -- 2.1.3 Statusspiele -- Exkurs Imitationsspiele: Menschen spielen Raubtier/Götter -- 2.1.4 Brunft und Balzspiele -- 2.1.5 Den Richtigen/Die Richtigen finden Spiele -- 2.1.6 Hobbyspiele -- 2.1.7 Klatsch und das Auswechseln von Wahrnehmungsrahmen -- Exkurs: Auftritte und Abtritte -- 2.1.8 Sprachspiele -- 2.1.9 Die Durchquerung des ludischen Feldes -- 2.1.10 Spiele als Evolutionstreiber -- 2.2 Können wir durch Spiel die Wirklichkeit verändern? -- 2.2.1 Monopoly: Der Wirklichkeit den Spiegel vorhalten -- 2.2.2 Slack: Wirklichkeit und Gamification -- 2.2.3 Soziale Rollen: Innen und außen -- Schwellenhüter:in -- Spielverderber:in -- Zuschauende -- 2.2.4 Soziale Rollen und das Entstehen von Moral -- 2.2.5 Die Erfindung des Theaterspiels -- 2.3 Parallelwelten: Strukturelle Ähnlichkeit zwischen Spiel und Wirklichkeit -- 2.3.1 Entscheidungen -- Zug um Zug -- 2.3.2 Kooperation oder Nichtkooperation: Strategien -- 2.3.3 Stabilität: Nash Gleichgewichte -- 2.4 Verdoppelung der Welt -- 2.4.1 Karneval -- 2.4.2 Die ZweiWeltenTheorie des Theaters -- 2.4.3 Doppelte Schauspielende und doppelte Zuschauende -- 2.4.4 Probleme mit der ZweiWeltenTheorie -- 2.5 Die DreiWeltenTheorie der Performativität -- 2.5.1 DreiWeltenModell beim Improvisationstheater -- 2.5.2 Theater als Prisma -- 3 Künstliche Regenbögen: Das Theater -- 3.1 Bitte einsteigen! Die Einladung zum Spiel -- 3.1.1 Der Magic Circle -- 3.1.2 Übergänge -- 3.1.3 Das Unbewusste spielt mit -- 3.1.4 Suspension of Disbelief -- 3.1.5 Involvement -- 3.1.6 Immersion -- 3.2 Identifikation -- 3.2.1 Projektion und Introjektion -- 3.2.2 Dynamische Membrane zwischen innen und außen -- Die Gummihandillusion: Teilidentifikationen -- 3.3 Hineinschlüpfen: Die Schauspielenden -- 3.3.1 Spielfiguren -- 3.3.2 Avatare -- 3.3.3 Figurendesign -- 3.3.4 Imagination -- 3.3.5 Wechselwirkungen zwischen Figuren und Spielenden -- 3.3.6 Schauspielende als Champions der Bewusstseinspaltung -- 3.4 Gespannte Saiten: Die Zuschauenden -- 3.4.1 Was wissen wir über Spiegelneurone? -- 3.4.2 Aufspaltung versus Spiegelung -- 3.4.3 Das Theater als Schule der Aufspaltung -- 3.5 Games im Theater -- 3.5.1 Games beim Improvisationstheater -- Games in der Chicagoer Schule der Improvisation -- Johnstone und die Statusspiele -- 3.5.2 Spiele im Literaturtheater und im inszenierenden Theater. Wachtangow: Der Regisseur als Spieldesigner -- Sanford Meisner -- Theaterstücke als Spiele gesehen -- Hamlet -- Faust -- Woyzeck -- Endspiel -- 3.5.3 Sind Plots im Grunde genommen Spiele? -- 3.6 Die Ästhetik des Spiels im Theater -- 4 Performative Spiele -- 4.1 Primäres

und sekundäres Spiel -- 4.1.1 Backseat Gamer -- 4.1.2 Antäuschen --
4.2 Erwartungen -- 4.2.1 Kleine Typologie der Erwartungsmodellierung
-- 4.2.2 Erwartungen im primären und sekundären Spiel -- 4.2.3
Erwartung und Storytelling -- 4.2.4 Der Circle of Expectations -- 4.3
Die Kunst der Aufspaltung -- 5 Dunkle Spiele des Theaters -- 5.1
Warum tun wir uns das an? -- 5.2 Die Entdeckung des Dark Play --
5.2.1 Nietzsches dunkler Spielbegriff -- 5.2.2 Freud jenseits des
Lustprinzips -- Warum wir Psychopathen auf der Bühne sehen wollen
-- Das Unheimliche -- Der Wiederholungszwang -- Angstlust -- 5.2.3
Spiele der Erwachsenen: Eric Berne -- 5.2.4 Destruktive
Überbietungswettkämpfe -- 5.2.5 Korruption von Spielen: Roger
Caillois -- 5.2.6 Deep Play: Clifford Geertz -- 5.2.7 Dark Play: Richard
Schechner -- 5.2.8 Spiele des Selbst -- 5.3 Dunkle Aufspaltung --
5.3.1 Abhängigkeitsspiele und Autonomiespiele -- 5.3.2 Robinson -
die dunkle Fantasie der Autonomie -- 5.3.3 Besessenheit: Die krasse
Verwandte der Schauspielerei -- 5.3.4 Die Entdeckung der seelischen
Intransparenz -- 5.4 Im Rausch der Verantwortungslosigkeit -- 6
Integration und Schluss -- 6.1 Mocking, Aufziehen -- 6.2
Verliererspiele -- 6.3 Kapitulation -- 6.4 So what? -- Literatur.

Sommario/riassunto

Spiel und Theater sind vielfältig verbunden, aber solange der Spielbegriff mit Harmlosigkeit assoziiert ist, nimmt er dem Theater Schärfe und Wirksamkeit. Gunter Lösel fragt deshalb nach einer Begriffserweiterung, die auch die dunkle Seite des Spiels umfasst. Zwischen Spiel, Wirklichkeit und Fiktion entwickelt er ein »Dreiweltenmodell des Theaters« und geht der Frage nach, warum die Spezies Mensch ein performatives Spiel entwickelt hat, in welchem sie sich negative Handlungen oder konflikthafte Situationen vor Augen führt. Durch Verbindungen zu Spieltheorie, Gaming, Philosophie, Performance-Studies und KI entsteht ein Reflexionsraum, der so den Widerspruch zwischen Harmlosigkeit des Spiels und Wirkungsmacht des Theaters auflöst.
