



## Call for Papers

### Interdisziplinäres Symposium

## Spielformen des Selbst. Subjektivität und Spiel zwischen Ethik und Ästhetik

Berlin, 13.-15. November 2008

Konzeption: Regine Strätling und Somogy Varga

Das Spiel konstituiert ein ‚Dazwischen‘, einen Raum des Als-Ob, welcher der sozialen Welt sowohl angehört als auch von ihr abgehoben ist. Es verlangt anscheinend zum einen die Unterscheidung zwischen Spiel und Nicht-Spiel, zum anderen jedoch auch die zumindest momentane Aufgabe und Überschreitung dieser Grenze, um überhaupt spielen zu können. Es ist diese ‚ontologische Ambivalenz‘, die den Begriff des Spiels für viele zu einem idealen Vermittler macht: zwischen Kunst und Leben (Simmel), zwischen subjektiver und objektiver Realität in der Psychoanalyse (Winnicott), zwischen den Sphären des Ästhetischen und des Ethischen (Kant) sowie als Bezeichnung von Übergangs- und Zwischenphänomenen (Ethnologie) wie auch als Teil einer anthropologischen Reflexion über das Selbst (Schiller).

Das Nachdenken über die Beziehung von Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis wurde immer wieder durch den Bezug auf das Spiel bereichert. Das interdisziplinäre Symposium „Spielformen des Selbst. Subjektivität und Spiel zwischen Ethik und Ästhetik“ soll erproben, ob und wie das Spiel in seinen verschiedenen Facetten – auch und gerade nach seiner Diskussion im Kontext der Postmoderne – erneut zur geistes- und kulturwissenschaftlichen Diskussion von Subjektivität beitragen kann. Inwiefern ist der Begriff des Spiels noch aussagekräftig in Bezug auf das Selbst nach dessen Auflösung in ein Spiel der Masken (bzw. ein endloses Spiel von Differenz)? Eignet er sich, insbesondere Selbstverhältnisse zu beschreiben, die in hybriden, flüchtigen, offenen oder interaktiven Formen und Verläufen ausgetragen werden? Stellt die Spielforschung ein begriffliches Instrumentarium bereit, um (Kunst-)Formen angemessener zu beschreiben, in denen die Grenze zwischen Kunst und Lebenswirklichkeit verwischt oder überschritten erscheint, etwa weil sich das hervorbringende Subjekt in besonderer Weise selbst ‚ins Spiel‘ bringt? Und erlaubt der Begriff des Spiels – weit mehr als nur einen bestimmten Umgang mit sich selbst metaphorisch zu charakterisieren –, nicht nur die spezifische Konstituiertheit von Subjektivität herauszuarbeiten, die in der jeweiligen künstlerischen Aktivität zum Tragen kommt, sondern auch, diese Aktivität in ihrer produktiven Medialität zu begreifen?

Doch an welche Ergebnisse, Termini und Konzepte der Spielforschung lässt sich sinnvoll anknüpfen? Und welche Impulse kann die Auseinandersetzung mit ludischen Selbstverhältnissen ihrerseits der Reflexion über Spiel geben?

Erbeten sind Beiträge aus den Kunst- und Medienwissenschaften (Literatur, Theater, Film etc.), Religions- und Kulturwissenschaften, Philosophie und Soziologie.

Vortragsdauer: 25 Minuten. Die Vorträge können in deutscher und englischer Sprache gehalten werden. Eine Auswahl der Beiträge soll im Anschluss an das Symposium in einer Publikation versammelt werden.

Exposés von maximal 300 Wörtern einschließlich einer kurzen biographischen Notiz sowie der Kontaktdaten erbitten wir bis zum **13. Juli 2008**

entweder per Email an  
Regine Strätling und Somogy Varga  
[interart@zedat.fu-berlin.de](mailto:interart@zedat.fu-berlin.de)

oder postalisch an:  
Internationales Graduiertenkolleg „InterArt“  
Freie Universität Berlin  
Institut für Theaterwissenschaft  
Grunewaldstraße 35  
12165 Berlin