

# INHALTSVERZEICHNIS

1. **Einleitung – Problemhorizont,  
Forschungsanliegen und Darstellungslogik** 13
  
2. **Flow – die freudvolle Erfahrung** 22
  - 2.1 Wohlbefinden 23
    - 2.1.1 Der Terminus: Von der Promotion zur  
Orientierungsmarke hin zum Modebegriff 28
    - 2.1.2 Flow evozierende Aktivitäten 33
    - 2.1.3 Entwicklung des Flow-Konzeptes 44
    - 2.1.4 Komponenten der Flow-Erfahrung 49
  - 2.2 Zusammenfassung und Versuch einer Definition  
für vorliegende Arbeit: Drei-Phasen-Modell von Flow 58
  
3. **Flow als Prototyp intrinsischer Motivation** 62
  - 3.1 Substanzielle und strukturelle  
Auffassungen intrinsischer Motivation 64
    - 3.1.1 Curiosity 65
    - 3.1.2 Challenge 71
    - 3.1.3 Control 73
    - 3.1.4 Context 77
    - 3.1.5 Strukturorientierte Definitionen 78
  - 3.2 Zusammenfassung 81
  
4. **Spiel als exemplarische Flow-Aktivität** 85
  - 4.1 Definitionsproblematik von  
Spiel und klassische Spieltheorien 87
  - 4.2 Vergleichende Aspekte in  
ausgewählten phänomenologischen Spieltheorien 92

- 4.2.1 Spiel als spannende Aktivität 94
- 4.2.2 Spiel als bewusstseinsverändernde Aktivität 97
- 4.2.3 Spiel als eigensinnige Aktivität 100
- 4.2.4 Spiel als kompetenzsteigernde Aktivität 101
- 4.2.5 Spiel als zweckfreie Aktivität 103
- 4.2.6 Spiel als freudvolle Aktivität 104
- 4.3 Die ernstspielhafte Haltung im Flow 105
- 4.4 Zusammenfassung 108
  
- 5. Freude im Horizont schöpferischen Theaterschaffens 111**
  - 5.1 Freude – ein von Theaterwissenschaft und Künstlertheorien weitgehend ignoriertes Gegenstand: Gründe 112
    - 5.1.1 Über die Freude in theaterwissenschaftlichen und theaterpädagogischen Kontexten 115
    - 5.1.2 Über die Freude in schauspieltheoretischen und künstlertheoretischen Äußerungen 118
    - 5.1.3 Das »Gefühlsproblem« – über die Frage, was der Schauspieler *empfinden soll* 124
    - 5.1.4 Ein Problem wird obsolet – über die Frage, was der Schauspieler *wirklich empfindet* 130
  - 5.2 Klärung des Begriffshorizontes – Schauspielen, Spieler, Verkörpern und Figur 135
  - 5.3 Zusammenfassung 141
  
- 6. Freudvolles schöpferisches Befinden als Idealzustand der antagonistischen schaffensästhetischen Konzepte Stanislavskijs und Lecoqs 143**
  - 6.1 Konstantin S. Stanislavskij 145
    - 6.1.1 Quellenlage, Forschungsstand und Rezeption 146
    - 6.1.2 Kein System – eine Lehre vom Theaterschaffen 149
    - 6.1.3 Die Kunst des Erlebens 151

- 6.1.4 Physische Handlungen –  
die methodische Zentralkategorie 155
- 6.1.5 Schöpferisches Befinden versus Kunst des Erlebens 161
- 6.2 Jacques Lecoq 166
- 6.2.1 Quellenlage, Forschungsstand und Rezeption 169
- 6.2.2 Physical Theatre 171
- 6.2.3 Ursprünge der Schauspielpädagogik Jacques Lecoqs 177
- 6.2.3.1 Improvisation als originäres Schaffensprinzip 180
- 6.2.4 Mimodynamisches Spiel –  
die methodische Zentralkategorie 182
- 6.2.4.1 Körper und Bewegung 185
- 6.2.4.2 Das Konzept der Neutralität 188
- 6.2.5 Schöpferisches Befinden 192
- 6.3 Zusammenfassung 195
  
- 7. Theaterspielflow – eine Pilotstudie 200**
- 7.1 Methodisches Vorgehen und  
Besonderheit der narrativen Situationen 202
- 7.2 Die sieben Komponenten von Flow im Theaterspiel 206
- 7.2.1 Flow als holistische Erfahrung im Theaterspiel 225
- 7.3 Spezifika von Theaterspielflow –  
die Synthese von Paradoxien und Ambivalenzen 230
- 7.3.1 Gestaltung und Entrückung 236
- 7.3.2 Gebundenheit und Freiheit 244
- 7.3.3 Grenzerfahrung und Ich-Erweiterung 253
- 7.4 Relevanz für die Spieler 262
- 7.4.1 Voraussetzungen und Wiederholbarkeit 268
- 7.5 Zusammenfassung 277
  
- 8. Theaterspielflow und Theaterpädagogik 280**
- 8.1 Theaterspielflow und ästhetische Bildung 283

8.2	Theaterspielflow – ein Konstrukt	293
8.3	Konsequenzen für die theaterpädagogische Praxis	303
8.4	Zusammenfassung	314
9.	<b>Schluss –</b> <b>Verallgemeinerung der Ergebnisse, Grenzen und Ausblick</b>	317
10.	<b>Anhang</b>	335
10.1	Kurzviten der Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner	335
10.2	Konkretisierung exemplarischer Verfahrensweisen zum Gestalten einer Figur nach Stanislavskij und Lecoq	341
10.3	Literatur- und Quellenverzeichnis	356
	Anmerkungen	395