

# Inhalt

---

## **Einleitung | 7**

### **I Das Spiel und die 1960er Jahre | 19**

- 1.1 Kontext: Spielimpulse | 19
- 1.2 Der Begriff ›Spiel‹ in den Künsten | 34
- 1.3 Kennzeichen des Spiels in den Künsten | 45

### **II Verknüpfte Kontexte: Spielräume in Osteuropa | 59**

- 2.1 Gesellschaftliche und kulturelle Spielebenen | 60
- 2.2 Das Spiel und die künstlerischen Strategien | 75

### **III Der Spielbegriff in der estnischen Kultur | 93**

- 3.1 Hintergründe, Diskurse, Territorien | 94
- 3.2 Theatererneuerung | 106
- 3.3 Die Happenings | 124
- 3.4 Verflochtene Spielräume | 143

### **IV Spielkategorien in der künstlerischen Praxis | 155**

- 4.1 Die Regeln | 156
- 4.2 Das Imaginäre | 171
- 4.3 Die Unwissenheit | 186
- 4.4 Die Antistruktur | 198
- 4.5 Die Totalität | 210

### **V Das absurde Spiel | 225**

- 5.1 Übernahme des Existenzialismus im sozialistischen Umfeld | 226
- 5.2 ›Sowjetischer Existenzialismus‹ und ›sowjetisches Absurde‹ in den Künsten | 240
- 5.3 Das Absurde und das Spiel | 255
- 5.4 Spiel der Unsicherheit/Unsicherheit des Spiels | 268

## **Schlussbetrachtungen | 283**

## **Literatur | 295**