

TEILNAHME

Teilnehmer/innen melden sich bitte bei der Volkshochschule unter Angabe der Veranstaltungsnummer 38100G an.

ANSPRECHPERSONEN

Dr. Kai Lüken
VHS Emsdetten·Greven·Saerbeck
T. 02572/96037-0, kontakt@vhs-egs.de
www.vhs-egs.de

Susanne Hagemann-Poltronieri
Gymnasium Augustinianum Greven
T. 02571/809290, info@augustinianum.de
www.augustinianum.de

ANFAHRT

Die Stadt Greven im Münsterland ist verkehrsgünstig gelegen. Sie erreichen uns per Flugzeug (Flughafen Münster-Osnabrück), Bahn (Hbf Greven), Auto (A 1) sowie Bus und Fahrrad.

Städt. Gymnasium Augustinianum
Lindenstraße 68
48268 Greven

Für aktuelle Informationen siehe auch: Städt. Gymnasium Augustinianum Greven
www.augustinianum.de
und www.greven.net

VERANSTALTER

Städt. Gymnasium Augustinianum Greven
Volkshochschule Emsdetten·Greven·Saerbeck

PROGRAMM

Donnerstag, 29.10.2020, 17:30 Uhr
in der Aula des Gymnasiums Augustinianum
Lindenstraße 68, 48268 Greven

// IMPULSVORTRÄGE

PROF. NATASCHA ADAMOWSKY

Universität Passau, Medienkulturwissenschaft mit dem Schwerpunkt digitale Kulturen

PROF. EM. URSULA BERTRAM

Technische Universität Dortmund, Institut für Kunst und Materielle Kultur

PROF. ANDRE FRANK ZIMPEL

Universität Hamburg, Fakultät für Erziehungswissenschaft

PHILIPP HAUSS

Schauspieler, Regisseur und Kulturjournalist
Ensemblemitglied am Burgtheater Wien

// GESPRÄCHSFORUM



MODERATION DR. OLIVER CECH

Autor, Journalist und Moderator,
u.a. beim WDR und DLF

// KÜNSTLERISCHE BEITRÄGE

MARVIN EIL ist Lehrbeauftragter an der TU Dortmund. Seine künstlerische Arbeit konzentriert sich insbesondere auf den Videoschnitt und die digitale Fotografie. Er erhielt 2018 den Kunstpreis der TU Dortmund für Plastik und interdisziplinäres Arbeiten.

OANH NGUYEN ist Lehrbeauftragte und Tutorin an der TU Dortmund und der University of Iowa. Sie ist Konzeptkünstlerin mit internationaler Ausstellungserfahrung, u.a. in Brasilien, Frankreich, San Francisco, sie erhielt 2020 den Förderpreis des Büros für Innovationsforschung (Bfi).

Ende der Veranstaltung ca. 20.00 h

**STÄDTISCHES
GYMNASIUM
augustinianum
GREVEN**

Schule trifft Wissenschaft

STAND- BEIN SPIEL- BEIN

_ 8. Greverer Hochschultag

Donnerstag, 29.10.2020, 17:30 Uhr
Gymnasium Augustinianum Greven

vhs 
Volkshochschule
Emsdetten·Greven·Saerbeck

STANDBEIN/ SPIELBEIN?

EIN SYMPOSIUM ZUM THEMA SPIEL/EN

Menschen spielen. Zum Beispiel Fußball. Oder Schach. Oder Fortnite. Menschen spielen Theater. Oder sich gegenseitig Streiche. Oder Verstecken-Freischlagen. Sie spielen Schnick-Schnack-Schnuck. Oder Vater-Mutter-Kind. Oder Kaiser-König-Edelmann. Und manchmal spielen sie sich auch einfach nur auf. Kinder spielen. Und Erwachsene spielen. Erstere meist mehr als letztere. Manchmal schauen die aber auch nur zu wie andere spielen und lehnen sich zurück. Oder, wieder anders, werden spielsüchtig...

Friedrich Schiller schrieb bekanntlich: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Und macht damit deutlich, dass es beim Spielen um mehr geht, ja vielleicht um alles geht? Nicht umsonst gibt es in der philosophischen Anthropologie den Begriff des Homo ludens, des „spielenden Menschen“, der dem Homo faber, dem „schaffenden Menschen“, gegenübergestellt erscheint. Der allenthalben beschworene Gegensatz von Spiel und Ernst also, der auch bei Sigmund Freud aufleuchtet, wenn er das im kindlichen Spiel dominierende „Lustprinzip“ als Antipoden des „Realitätsprinzips“ erkennt. Auch Jean Piaget, der Urvater der Entwicklungspsychologie, sieht im Spiel des Kindes eine Reaktion gegen den Sozialisationsdruck und den Zwang der allgemeinen Wirklichkeit. Womit hier spätestens die Schule mit ins Spiel kommt, die sich entscheiden muss, wo sie sich in diesem Feld positionieren möchte: Standbein/Spielbein?

Unsere Gäste beim diesjährigen Grevener Hochschultag haben ihre jeweils eigene Sicht auf das Thema Spielen, werden aber wohl allesamt eine Lanze brechen für das Spiel und aufzeigen, dass wir besser daran täten, dieses eben nicht in den Bereich der Kindheit zu verschieben, nicht als reines Freizeitvergnügen, Hobby oder Zeitvertreib zu betrachten, sondern es inmitten unseres Arbeitens, Lernens und Forschens lebendig zu erhalten.

Schon Theodor W. Adorno gab zu bedenken: „Sobald er [der Geist] mehr will als bloß die administrative Wiederholung und Aufbereitung des je schon Seienden, hat er etwas Ungedecktes; die vom Spiel verlassene Wahrheit wäre nur noch Tautologie.“

REFERENT/INNEN



Prof. Natascha Adamowsky hat seit kurzem einen Lehrstuhl für Medienkulturwissenschaft mit dem Schwerpunkt digitale Kulturen an der Universität Passau. Sie habilitierte sich 2009 an der Humboldt-Universität zu Berlin im Fach Kulturwissenschaft und hatte dort zuvor eine Juniorprofessur mit dem Schwerpunkt „Spieltheorien und Medienkultur“. Sie beschreibt Spiel als eine Selbstreflexions- und Thematisierungsform von Kulturgemeinschaften und staunt über das oft „seltsame Potential des Spiels, Spannung und Konflikt zu choreografieren und dabei zu Modellen des Ausgleichs und der Verbindung zu gelangen.“



Prof. em. Ursula Bertram war bis 2018 Professorin im Seminar Kunst und Kunstwissenschaften an der TU Dortmund. Sie ist eine engagierte Querdenkerin mit Pioniergeist, bekannt durch öffentliche Kunstprojekte im nationalen und internationalen Raum. Ihr Forschungsschwerpunkt ist der Transfer künstlerischen Denkens in außerkünstlerische Felder wie Wirtschaft und Wissenschaft. 2007 war sie Mitbegründerin der [ID] factory als einem Lehr- und Entwicklungsraum für non-lineares, künstlerisches Denken. „Creativity is not a prisoner of Art“: Das Improvisieren, das Wegdenken, und das Verlassen von Übereinkünften im freien künstlerischen Spiel ist laut Bertram unabdingbar für die Entwicklung von Zukunft.



Prof. Andre Frank Zimpel hat seit 1994 eine Professur an der Universität Hamburg mit dem Schwerpunkt „Lernen und Entwicklung“ und leitet in Hamburg das Zentrum für Neurodiversitätsforschung (ZNDF). Er ist

Diplom-Psychologe und Sonderpädagoge mit den Fächern Mathematik und Kunst und darüber hinaus als Fachbuchautor aktiv: In „Lasst unsere Kinder spielen“ arbeitet er die neurobiologisch nachgewiesene Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Gehirns heraus. Nicht nur systematische Förderung, sondern auch Spielen hat Zimpel zufolge einen hohen Stellenwert in der frühkindlichen Entwicklung, insbesondere etwa für Menschen mit Trisomie 21 oder Autismus, die einen Schwerpunkt seiner aktuellen Forschungsarbeit darstellen.



Philipp Hauß ist Schauspieler, Regisseur und Kulturjournalist. Bereits während seines Schauspielstudiums in Wien arbeitete er als Regieassistent bei Christoph Schlingensiefel. Seit 2002 ist er Ensemblemitglied am Burgtheater und arbeitete u. a. mit den Regisseuren Peter Stein und

Peter Zadek. Er gastierte an verschiedenen Bühnen, darunter am Berliner Maxim Gorki Theater und bei den Salzburger Festspielen. Neben der Bühne hat sich der gebürtige Münsteraner auch als Filmschauspieler einen Namen gemacht.