

Dr. Jörg von Brincken

Jörg von Brincken ist seit dem Jahre 2006 akademischer Rat der Theaterwissenschaft München. Davor arbeitete er bereits mehrere Jahre als wissenschaftlicher Angestellter der Theaterwissenschaft München.

Er studierte Theaterwissenschaft, Kommunikationswissenschaft, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Soziologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München. 2004 promovierte er mit einer Arbeit über die Grotteskästhetik der französischen Pantomimenkunst des 19. Jahrhunderts.

Jörg von Brincken hat außerdem mehrere Jahre als Regieassistent und Inspizient an verschiedenen Theatern gearbeitet.

Im Jahre 2006 lancierte er zusammen mit Studierenden der Theaterwissenschaft München das Performanceprojekt OKA als ‚Performance as Research‘- Projekt.

(http://www.theaterwissenschaft.uni-muenchen.de/forschung_praxis/theaterpr_aktivit/performance/index.html)

http://www.theaterwissenschaft.uni-muenchen.de/forschung_praxis/theaterpr_aktivit/performance/index.html

Von 2007 bis 2009 war er Mitglied der Freie-Bühnen-Jury der Landeshauptstadt München (Fördermodell ‚Darstellende Kunst‘). Seit 2009 ist er Mitglied der Tanzförderungs-Jury der Landeshauptstadt München.

Jörg von Brincken leitete von 2007 bis 2009 das Teilprojekt ‚*Game Culture als Performance*. Zur Flexibilisierung und Durchdringung von ästhetischen mit technisch-funktionalen, ökonomischen und sozialen Strukturen im Entwurfsprozess von PC- und Videogames‘ des theaterwissenschaftlichen LMU-Exzellenz/Ideenfonds-Projekts ‚*Networking. Zur Performanz distribuiertes Ästhetik*.‘

Seit 2008 fungierte er als dramaturgischer Berater der Artificial Technology GmbH (Softwareentwicklung für Gamedesign) - Schwerpunkte: Zusammenhänge von Virtualität - Körper – Emotionen.

Interessens- und Forschungsgebiete:

Film- und Medienstudien, Affekttheorie, Kunst und Ökonomie, Game Culture, Porn Studies, Performance Art, *PARIP*: Practice as Research in Performance, Experimentelle und avantgardistische Strömungen im historischen und aktuellen Theater, Populärkultur