

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	4
2.	Theaterproben	8
3.	Interaktionen in Theaterproben	11
3.1	<i>Daten und Korpus</i>	11
3.2	<i>Gesamtstruktur von Proben</i>	13
3.3	<i>Die 'Spielprobe'</i>	20
3.4	<i>Transitionsphasen in Spielproben</i>	29
3.4.1	Vor dem Szenenspiel: Spielinitiierungen und Ersteinsätze	30
	a) Einzelfallübergreifend: Kontextuelle Einbettung	34
	b) Segmentierung des Einzelfalls: Orientierung an der Aufgabe der Spieleröffnung	34
	c) Spieleröffnungsspezifische Praktiken	49
	i) Projektionen	49
	ii) Präparationen	51
	iii) Einsatzhandlungen	58
	d) Zwischenfazit: Spieleröffnungen	72
3.4.2	Beendigung des Szenenspiels: Zäsuren	76
3.4.3	Nach dem Szenenspiel: Besprechungen und Wiedereinsätze	90
4.	Resümee und Fazit	99
4.1	<i>Funktionszyklus der 'Spielprobe': fallbasiertes Grundmodell</i>	99
4.2	<i>Basale Produktionspraktik: Reparatur von Performance-Problemen</i>	107
4.3	<i>Ineinandergreifen von Spielwelt und Realwelt</i>	110
5.	Ausblick	117
6.	Anhang	119
7.	Literatur	121
8.	Mediographie	128