

Axel Schmidt

Spiel oder nicht Spiel?

Zur interaktiven Organisation von
Übergängen zwischen Spielwelt und
Realwelt in Theaterproben

Verlag für Gesprächsforschung

Mannheim: Verlag für Gesprächsforschung 2014
<http://www.verlag-gespraechsforschung.de>
ISBN 978 - 3 - 936656 - 61 - 9

Alle Rechte vorbehalten.

© Verlag für Gesprächsforschung, Dr. Martin Hartung, Mannheim 2014

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtgesetzes ist ohne
Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für
Vervielfältigung, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und
Verarbeitung in elektronischen Systemen.

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

1. Einleitung

Der vorliegende Beitrag¹ fokussiert die *Schnittstelle zwischen Interaktion und medialen Produkten*. Er tut dies, indem er auf der Grundlage von Videoaufnahmen in Theaterproben nach der *interaktiven Herstellung von Medienprodukten* fragt. Er versteht sich damit auch als Versuch, interaktions- und medientheoretische Erkenntnisse und Herangehensweisen einander anzunähern. Dies geschieht nicht theoretisch oder konzeptionell (siehe hierzu Schmidt 2011), sondern empirisch anhand eines konkreten Beispiels, nämlich *Theaterproben*. Im Fokus des Beitrags steht ein *spezifisches, interaktionsorganisatorisches Phänomen*, nämlich die *Übergänge oder Transitionen zwischen Besprechungs- und Spielanteilen* wie sie im Rahmen von Theaterproben üblicherweise vorkommen. Auf diese Weise können die oben erwähnten Schnittstellen in Form von *unmittelbar aufeinander folgenden Phasen*, nämlich den Besprechungsteilen (verstanden als Interaktionen) und den Spielanteilen (verstanden als 'Medienteile' oder Teile des entstehenden Produkts 'Aufführung'), *innerhalb desselben kommunikativen Ereignisses* (der Probe) untersucht werden.

Obwohl Interaktionen und interaktionsanalytische Konzepte für die Analyse von Medienprodukten durchaus zentral sind (vgl. Jayyusi 1988, Meyrowitz 1986, 1990a und b) bzw. umgekehrt medial vermittelte und inszenierte bzw. komponierte Interaktionen eine immer größere Rolle spielen², steht eine systematische Integration beider Perspektiven, insbesondere die Methoden betreffend, noch aus.³ Die Schwierigkeit liegt grundsätzlich darin, dass die Gegenstände unterschiedlich perspektiviert werden, was wiederum unterschiedliche methodische Herangehensweisen impliziert: Während *gesprächs- und interaktionsanalytische Ansätze* 'natürliche Interaktionen' (als ihren 'eigentlichen' Gegenstand) fokussieren und dies auf Medieninhalte extrapolieren⁴, kaprizieren sich medientheoretische Ansätze in der Regel auf die Komponiertheit des Medienprodukts (vgl. für viele Fairclough 1995 und Fiske 1987), ohne die interaktive Herstellung in der Produk-

¹ Ich danke Arnulf Deppermann für fruchtbare gemeinsame Analysen, wertvolle Hinweise und die Kommentierung einer früheren Version dieses Beitrags sowie den TeilnehmerInnen des Kolloquiums 'Konversationsanalyse' (IDS, Abt. Pragmatik) für hilfreiche Anregungen und Diskussionen.

² Einen Hinweis hierauf liefern gesellschaftsdiagnostische Debatten, welche Konzepte wie Inszenierung, Theatralisierung und Mediatisierung ins Zentrum der Beschreibung und Analyse moderner Gesellschaften und ihres kommunikativen Haushalts rücken (siehe etwa Willems / Jurga 1998, Willems 2009a und b, Krotz 2007).

³ Ansätze mit unterschiedlichen Akzentsetzungen finden sich in der konversationsanalytischen Medienforschung (vgl. zusammenfassend Ayaß 2004, Keppler 2006a), in kommunikationswissenschaftlichen (Hahn 2009, Schultz 2001), sprachwissenschaftlich-pragmatischen (Kress / van Leeuwen 2001, 2006), wissens- und theater- bzw. theatralitätssoziologischen (Rapp 1973, Raab 2008, Schmidt 2011, Willems 2009b) sowie performancetheoretischen (Fischer-Lichte 2013, Schechner 2006) Arbeiten.

⁴ Die am häufigsten untersuchte televisuelle Darstellungsform innerhalb konversations- und gesprächsanalytischer Ansätze ist daher auch die Talkshow (in verschiedensten Varianten), da hier – ähnlich wie im Alltag – miteinander gesprochen wird, allerdings – und in dieser Hinsicht wurde die Medienperspektive in der Regel berücksichtigt – unter institutionellen Bedingungen (vgl. Clayman / Heritage 2002, Hutchby 2006, Holly / Schwitalla 1995, Linke 1985, Tolson 2006).

tion bzw. die Analogizität des Geschehens innerhalb des Produkts mit 'natürlichen Interaktionen' hinreichend zu berücksichtigen (siehe hierzu insbesondere Jayyusi 1988). Bisweilen erscheint die Kluft, die aus dieser Verschiedenheit (der Perspektivierung) der Gegenstände resultiert, kaum überbrückbar: Auf der einen Seite zukunfts offene, alltägliche Interaktionen, die nicht für ein Publikum bestimmt sind, auf der anderen Seite durchkomponierte und für ein Publikum inszenierte mediale Darstellungen, die mit Interaktionen nur noch oberflächlich etwas gemein zu haben scheinen. Während erstere grundsätzlich einer Handlungs- und Interaktionshermeneutik folgen, bedienen sich letztere werk- und/oder rezeptionsästhetischer Zugänge, die weniger an einer interaktiven Geschehenskonstitution als vielmehr an der strategischen Komposition eines Produkts (oder 'Kunstwerks') orientiert sind.

In kaum einer Kunstform kommt dies so deutlich zum Ausdruck wie im *Theaterspiel*: Im Gegensatz zu alltäglichen Interaktionen gilt das Schauspiel als *festgelegt* und *in seinen Konsequenzen verschoben* (vgl. Kotte 2005, Liedtke 2009, Rapp 1973): Äußerungen und Handlungen, die im Rahmen eines Theaterstücks erfolgen, also als schauspielerische Handlungen verstanden werden, beruhen auf einer Vorlage (Geplantheit), sind Teil eines künstlerischen Gesamtkonzeptes und bedeuten etwas anderes bzw. haben andere Konsequenzen als unter alltäglichen Bedingungen. In diesem Sinne verlagern theatrale Handlungen den Schwerpunkt von der *Ausführung* einer Handlung auf die *Darstellung* oder *Aufführung* einer Handlung und damit auf den formbezogenen oder ästhetischen Anteil einer Handlung. Da Theater sich jedoch grundsätzlich ereignishaft vollzieht, sind schauspielerische Handlungen dennoch immer auch *performativ*, das heißt sie stellen im Hier und Jetzt kontingenterweise etwas her (vgl. Fischer-Lichte 2004), ohne allerdings mit alltäglichen Interaktionen in Eins gesetzt werden zu können. Letzteres hat Goffman (1977) als *Rahmeneffekt* beschrieben: Der Theaterrahmen (ebd.:143-175) fungiert als Interpretationsanweisung, wahrgenommenes Handeln und Interagieren als Schauspiel, und damit als etwas Anderes zu verstehen, als Handeln im Alltag. Eine solche 'Umwandlung' bekannter Aktivitäten in sinntypologisch Anderes begreift Goffman grundsätzlich als modulierende Sinns transformation oder *Keying* (ebd.:52-97).

Im Theaterspiel kommen daher *zwei zentrale Aspekte medientheoretischer Debatten* in prototypischer Form zum Ausdruck: Zum einen die Existenz *fixierter Produkte und Kompositionen* trotz (vermeintlicher) Interaktionsförmigkeit im ereignishaft organisierten Schauspielprozess, oder kurz: *aufgeführte Interaktionen*; zum anderen die *Transformation alltäglicher oder realer Welten in modulierte Spiel- und Darstellungswelten mit verändertem Realitätsstatus*.

Für eine *Annäherung medien- und interaktionsanalytischer Betrachtungen* erscheint es zentral, sich *empirisch mit jenen Schnittstellen auseinander zu setzen*, an denen *'echte', realweltliche Interaktionen* in *aufgeführte, 'spielweltliche' Interaktionen* überführt werden. An solchen *interaktionalen Schnittstellen* kann beobachtet werden, wie mediale Darstellungen aus laufenden Interaktionsprozessen herausgehoben, profiliert, kontiniert, durch- und abgebrochen und damit letztlich hergestellt werden. Sinntypologisch geschieht dies – wie oben unter Rekurs auf Goffman erwähnt – durch Rahmenwechsel, welche interaktionsorganisatorisch betrachtet mithilfe entsprechender "episodischer Klammern" (vgl. Goffman 1977:278-297) vollzogen werden.

Doch wie wird man solcher Schnittstellen empirisch habhaft? Hierzu ist es sinnvoll die *Perspektive von Produkt auf Produktion umzustellen* und sich mit konkreten Herstellungsprozessen medialer Darstellungen zu befassen, was innerhalb von Untersuchungen zur Produktion medialer Produkte geschieht. Solche *Production Studies*⁵ gelten innerhalb mediensoziologischer und -wissenschaftlicher Ansätze als Möglichkeit, 'mediale Welten' (Produkt) und (institutionalisierte) 'Alltagswelten' (Produktion, Rezeption) stärker aufeinander zu beziehen und ihrer wechselseitigen Verschränkung aber auch Verselbständigung⁶ nachzugehen. Während Aspekte der Produktion innerhalb medien- und kommunikationswissenschaftlicher Ansätze schon immer eine systematische Rolle gespielt haben⁷, spielen Studien, die das konkrete Handeln von Medienakteuren untersuchen eine vergleichsweise marginale Rolle (vgl. Levine 2001), insbesondere dann, wenn auch das Handeln nicht unmittelbar an relevanten Entscheidungsprozessen beteiligter Akteure mitberücksichtigt werden soll (vgl. Caldwell 2013, Mayer 2011). Solche Studien erfolgen in der Regel ethnographisch (vgl. Bachmann / Wittel 2006) und/oder auf der Grundlage registrierend⁸ gewonnener Daten (vgl. Ayaß 2004, Keppler 2006b) und vermitteln Einblick in die tatsächlichen Abläufe der Produktion vor Ort. Dies erscheint etwa insbesondere dann angebracht, wenn Aussagen über Kontext und Realitätsstatus von Handlungen und Interaktionen innerhalb realitätsbasierter Formate im Fernsehen gemacht werden sollen (vgl. Schmidt 2012). Obwohl die Vorteile einer produktionsanalytisch informierten Produktanalyse auf der Hand liegen, können sie innerhalb medienwissenschaftlicher Ansätze nach wie vor als Desiderat gelten (vgl. Messenger 2006). Über die Möglichkeit hinaus, vom Produkt zurück auf die Produktion zu blicken, um das Produkt besser zu verstehen, lässt sich eine weitere – wenn man so möchte – *vorgelagerte Perspektive* einnehmen, nämlich wie der *Wechsel von einer realen Alltagswelt in eine darstellende Medienwelt handlungspraktisch und interaktional vollzogen* wird. Dem liegt die Vorstellung zugrunde, dass 'Medien' bzw. deren Inhalte (Theateraufführungen, Fernsehsendungen etc.) – da sie hergestellt (produziert) bzw. gezeigt werden müssen – zwangsläufig 'Schnittstellen' mit einer nicht als medial begriffenen Welt und deren Handlungen unterhalten müssen, gewissermaßen als deren (vorgelagerte) Präparations- und Herstellungsleistungen. Während technisch-apparative Massenmedien (wie etwa das Fernsehen) eine Trennung von Produktions- und Produktsphäre durch entsprechende Technik (insbesondere Aufzeichnung und spätere Ausstrahlung) erreicht, sind so genannte Primärmedien (siehe dazu unten) wie das Theater gezwungen, ihre 'medialen Anteile' interaktionsförmig zu Produktionszwecken immer wieder hervorzubringen (das geschieht

⁵ Kübler (2005) begreift Medienproduktionsforschung als gerichtet auf die Akteure der Produktion oder die Kommunikatoren, die "professionell innerhalb einer publizistischen Organisation in festem oder freiem Arbeitsverhältnis" (ebd.:181) tätig sind. Messenger (2006) versteht fernsehbezogene *Production Studies* als "research about people who make television programs and how these people work" (ebd.:22). Einen Überblick geben Mayer / Banks / Caldwell (2009).

⁶ Hierauf weist insbesondere Vonderau (2013).

⁷ Vgl. Willems (2000). Das gilt insbesondere etwa für die Berücksichtigung politökonomischer Rahmenbedingungen medialer Produktionen.

⁸ Hierunter versteht Bergmann (1985) Daten, die mittels apparativ-technischer Aufzeichnungsinstrumente gewonnen wurden und das ablaufende Geschehen in seiner Eigenzeit passiv konservieren.

in Theaterproben) bis sie dann als 'Produkt' gezeigt werden können (das geschieht in der Aufführung).

Möchte man daher etwas über das *Zusammenspiel der beiden 'Welten'* erfahren und insbesondere über deren *Schnittstellen*, erscheint es fruchtbar, sich *Theaterproben* und deren *interaktive Organisation* anzuschauen, da hier beide Welten (in der Gestalt von Besprechungen auf der einen und Spielanteilen auf der anderen Seite) *innerhalb desselben kommunikativen Ereignisses* (der Probe als Aktivitätsrahmen) aufeinander abgestimmt werden müssen. Mit Blick auf Proben lässt sich daher eine Reihe interessanter Beobachtungen anstellen, die dazu beitragen, das Verhältnis von Interaktionen und medialen Darstellungen näher bestimmen zu können. Der vorliegende Beitrag setzt an drei Aspekten an:

1. Wie wird interaktionsorganisatorisch zwischen Realwelt und Spielwelt 'hin- und hergewechselt'?
2. Wie lässt sich die offenkundige *Differenz zwischen Interaktions- und Performanceanteilen* für Analysezwecken konzeptualisieren?
3. Welche Rolle spielen *Vorlagen* (die ein zu erarbeitendes Stück repräsentieren) für die laufende Interaktion?

Der *Schwerpunkt* im Folgenden liegt auf dem *ersten* Aspekt, den *Übergangs- oder Transitionsphasen*, da sich hier die Differenz beider Welten als realer Prozess betrachten lässt. Voraussetzung und zugleich aber auch Resultat dieser Betrachtung ist der *zweite* Aspekt, die *Differenz von Interaktions- und Performanceanteilen*. Dessen Bearbeitung soll exemplarisch klären, welcher Status medialen bzw. schau-gespielten Anteilen innerhalb von Interaktionsanalysen zukommen kann. Der *dritte* Aspekt, die *Relevanz von Vorlagen*, kommt hier nur dann zum Tragen, wenn zur Bearbeitung der ersten beiden Aspekte darauf rekurriert werden muss und stellt insofern im vorliegenden Beitrag keinen eigenständig zu bearbeitenden Aspekt dar.⁹

Zur Bearbeitung dieser Aspekte soll *im Folgenden* zunächst grob skizziert werden, was unter *Theater* und vor allem *Theaterproben* verstanden werden kann (Teil 2). Im darauf folgenden dritten und zugleich zentralen Teil sollen Theaterproben empirisch betrachtet werden, indem das interaktive Geschehen innerhalb von Theaterproben einer genaueren Betrachtung unterzogen wird. Hierzu wird zunächst kurz der zugrunde liegende *Korpus an Videoaufnahmen* vorgestellt (Abschn. 3.1), um dann in *einem ersten Schritt* Theaterproben hinsichtlich ihrer *Gesamtstruktur* grob zu charakterisieren (Abschn. 3.2). Hieraus ergeben sich verschiedene Phasen im Ablauf einer Probe, wobei gezeigt werden soll, dass die Phase des *eigentlichen Probengeschehens* jene ist, in der Spielszenen und Besprechungen alternieren. Dieser funktionale Kern, der als *'Spiel-Probe'* herausgearbeitet werden soll (Abschn. 3.3), soll *zweitens* daraufhin untersucht werden, wie die *Transitionsphasen* zwischen Spielanteilen und Besprechungsanteilen und damit zwischen den beiden oben angesprochenen Welten gestaltet werden (Abschn. 3.4). Ein sich hieraus ergebender *Funktionszyklus*, bestehend aus zwei basalen Aktivitätsrahmen (Besprechungen und Szenen-Spiel) sowie entsprechenden

⁹ Der Umsetzung von Vorlagen und damit auch Fragen, wie ein Stück in Proben erarbeitet bzw. weiterentwickelt wird und welche künstlerischen Konzepte und darstellerischen Strategien dabei eine Rolle spielen, soll sich ein geplanter Folgeartikel widmen.

'Übergangselementen' (Spielinitiiierungen und Zäsuren), lässt sich zu einem *fall-basierten Grundmodell* theatraler Probenproduktion erweitern. Beides soll dazu beitragen, die Konstitution medialer Welten als interaktive Herstellung besser zu begreifen (Abschn. 4).

Method(olog)isch steht der Beitrag einerseits in der Tradition gesprächs- und konversationsanalytischer (vgl. für viele Bergmann 1994, Deppermann 2001), multimodal-interaktionsanalytischer (vgl. Deppermann 2013b, Mondada 2008, Schmitt 2013), ethnographisch-gesprächsanalytischer (vgl. Deppermann 2000) sowie rahmenanalytischer (vgl. Goffman 1977, Tannen 1993a, Willems 1997) Ansätze. Andererseits ist er versucht, die an Medienproduktionen bzw. Darstellungen / Performances ansetzenden Arbeiten aus sprach- bzw. interaktionsanalytischer (Ayaß 2001, Basetti 2014, Broth 2011, 2014, Broth / Keevallik 2014, Keevallik i. Dr.) sowie medienwissenschaftlicher (etwa Meyrowitz 1986, 1990a und b, Grindstaff 2002, Rasmussen 2000) Provenienz aufzugreifen.

Im Fokus steht die detaillierte sprachliche und multimodale Rekonstruktion von Interaktionsprozessen, wobei der sinntypologischen¹⁰ Analyse mit Blick auf unterschiedliche Aktivitätsrahmen eine besondere Rolle zukommt.

2. Theaterproben

Aus medientheoretischer Perspektive lässt sich Theater als *Mensch- oder Primär-Medium* begreifen, das sich – im Gegensatz zu apparativ-technischen Sekundär- oder Tertiärmedien (etwa Druckmedien bzw. Phonographie / Photographie) – dadurch auszeichnet, dass weder für den Produktions- noch Rezeptionsprozess apparative Technik benötigt wird.¹¹ Im Gegensatz etwa zum Buch oder zum Film lässt sich Theater grundsätzlich ohne technische Hilfsmittel hervorbringen und anschauen, da es in seiner einfachsten Form aus Körperbewegungen besteht, die wahrgenommen werden (können). Theater als Kunstform ist seinem Wesen nach daher *flüchtig* und *ereignishaft* und mit Blick auf die Aufführung als Kern 'werklos'. Im Unterschied zu anderen Medien und Kunstformen existieren damit keine dauerhaften Produkte (etwa literarische Werke oder Filme), die als solches zeitloser Rezeption zugänglich wären. Theater 'besteht' vielmehr aus *konzeptionell konzertierten Interaktionen bzw. deren wahrnehmbaren Resultaten*, die mit einem *kopräsenten Publikum* innerhalb einer *im Hier und Jetzt arrangierten Rezeptions-situation* in Austausch treten, wodurch das zustande kommt, was man *Aufführung* nennt. Charakteristisch hierfür ist, dass neben die *Interaktion zwischen den Darstellern* (Schauspiel) eine zweite Ebene der Interaktion tritt, nämlich jene *zwischen Darstellern und Publikum* (Vorführung). *Flüchtigkeit, Interaktion* und

¹⁰ Goffman (1977) und Willems (1997) folgend lässt sich hierunter die Bestimmung von 'Interaktionsteilen' hinsichtlich ihres 'Rahmenrandes' und damit hinsichtlich dessen, als was sie in der 'äußeren Welt' gelten sollen, verstehen (etwa: gilt etwas als Probe, als Aufführung, als Demonstration etc.?).

¹¹ Vgl. Faulstich (2002) und Hickethier (2003:22 ff.), kritisch Kotte (2005:253 f.). Ob man das Theater zu den Medien zählt oder nicht, liegt letztlich am Medienbegriff, der bevorzugt wird. Die Schnittstelle von Theater und Medien – hierauf verweist wiederum Kotte (2005) – liegt darin, dass in beiden Bereichen "ähnliche Erzähl-, Darstellungs- und Inszenierungsstrategien verwendet werden" (ebd.:253) und dass "szenische Vorgänge mediatisiert werden können" (ebd.).

Kopräsens machen daher die besondere Ästhetik des Theaters aus (vgl. Fischer-Lichte 2004).

Obwohl Theater sich phänomenal nicht von alltäglichen bzw. nicht-theatralen Interaktionen unterscheiden muss (vgl. hierzu Schechner 2006), besteht die Besonderheit theatraler Interaktionen darin, dass sie als Umsetzungen von (in der Regel schriftlich fixierten) *Vorlagen oder Konzepten* (besonders augenfällig bei Dramatexten) in ein inszeniertes und *komponiertes Gesamtereignis*, die *Aufführung*, münden, das produktionsseitig als Theater angezeigt und rezeptionsseitig als Theater wahrgenommen wird. Interaktionen auf der Theaterbühne sind daher solche, die für eine Zur-Schau-Stellung bestimmt sind. Folgt man Kotte (2005), lassen sich solche Interaktion als *szenische Vorgänge* begreifen, die sich grundsätzlich über die Kriterien der *Hervorhebung* und *Konsequenzenminderung* bestimmen lassen.¹² Eine solche Praxis ist innerhalb moderner Gesellschaften zudem als Theater in Form von Theaterhäusern mit entsprechenden medialen Dispositiven (Theaterbühnen) und Funktionsrollen sowie entsprechenden sozialen Bräuchen und Regelungen gesellschaftlich institutionalisiert.

Kern des Theaters ist die *Aufführung*, die – wie oben angedeutet – grundsätzlich als verhaltensförmige Umsetzung von *Vorlagen* vor Publikum zu begreifen ist. Da dies allerdings nie in der gleichen Weise geschieht, ist von *Inszenierungen* (unter Umständen ein- und derselben Vorlage) die Rede. Um näher zu bestimmen, welcher Status *Proben* – um die es ja im Folgenden gehen soll – innerhalb dieser Konstellation zukommt, ist es sinnvoll, einen Blick auf das Verhältnis dieser Aspekte zu werfen (vgl. Matzke 2012:100 ff.):

- *Vorlagen*: verweist im Folgenden auf die grundsätzliche Konzeptgebundenheit von theatralen Aufführungen, ohne dass damit die Art der Vorlage (Drama, sonstige textliche Vorlagen, Choreographie, Absprachen, eigene Kreationen etc.)¹³ oder die Art der Umsetzung (rigide Gebundenheit an Vorlagen, offener und Vorlagen (weiter-)entwickelnder Umgang, improvisierender Umgang) näher bestimmt wäre;

- *Inszenierung*: Die Art und Weise, wie mit Vorlagen umgegangen wird und welche Darstellungsmodi gewählt werden, ergibt die *Inszenierung*, die in der Regel der Regisseurin / dem Regisseur als Autor eines *aufgeführten 'Stücks'* (d.h. der Inszenierung) zugeschrieben wird. Die Inszenierung umfasst alle Handlungen als aufführungsbezogene Darstellungsstrategien sowie deren Resultat;

- *Aufführung*: ist die Präsentation der Inszenierung vor einem Publikum und stellt damit die wahrnehmbare, allerdings *transitorische Realisierung einer Inszenierung* dar; sie ist der Endpunkt der Probenarbeit, findet immer vor Publikum statt und wird daher als eine grundsätzlich andere Tätigkeit als das Proben betrachtet;

¹² Kotte (2005) unterscheidet *örtliche, gestische, akustische und dingliche Hervorhebungen* (21 ff.), welche Alltagsmenschen als (interpretatorische) Ansatzpunkte dienen, *szenische* von alltäglichen Interaktionen abzusetzen (62 ff.). *Konsequenzverminderung* versteht er grundsätzlich im Sinne spielerischer Vorgänge (31 ff.), die im Gegensatz zu nicht-spielerischen bzw. pflichtgebundenen Vorgängen (als Extremform nennt er 'den Kampf', dessen dramatischste Konsequenz der Tod ist) von Konsequenzen und Risiken weitgehend befreit sind. *Szenische Vorgänge* fasst er grundsätzlich als *hervorgehoben und konsequenzvermindert* (56 ff.).

¹³ Kotte (2005) attestiert insbesondere westlichen Vorstellungen von Theater Dramazentriertheit (90 ff.).

- Probe:

- Je nach *Vorlage* und Umgang mit Vorlagen haben Proben unterschiedliche Ansprüche, insbesondere in Hinblick darauf, ob Vorlagen bereits vorliegen oder aber im Laufe von Proben erst erarbeitet werden;¹⁴ in jedem Fall werden Vorlagen erst in und durch Proben zur Anschauung gebracht wie umgekehrt Proben neue Vorlagen erzeugen (man könnte dann auch vom '*Proben-Skript*' sprechen, das im Laufe der Probe entsteht und für zukünftige Umsetzungen bindend ist);
- Während "[d]ie *Inszenierung* als 'Erzeugungsstrategie' (..) immer auf die Aufführung [zielt], [ist] der Begriff des Probens weiter gefasst" (Matzke 2012:102); er umfasst die Gesamtheit aller Vorbereitungshandlungen im Vorfeld einer Aufführung, also auch "Organisieren, Vorbereiten, Überprüfen, Wiederholen, (...) und somit alle Vorgänge am Theater (..), die nicht in den Bereich der Aufführung fallen" (102).
- Obwohl die Proben und die *Aufführung* grundsätzlich getrennte Bereiche bezeichnen, "[ist] eine Probensituation immer auch eine Aufführung: Jemand spielt, während ein anderer zuschaut" (ebd.:105); in Proben wird also die Aufführung bzw. (mehr oder weniger vorläufige) Teile daraus vorweggenommen, was den Kern der Arbeit am Stück bzw. an der Inszenierung ausmacht.

Goffman (1977:71 ff.) hat neben Demonstrieren / Vorführen, Dokumentationen, Rollenspielen und Psychotherapie sowie Experimenten "*Proben*" bzw. "*(Ein-)Üben*" als eine Form von '*Sonderausführungen*' ('*technical redos*') begriffen. Hierunter versteht er (Teile von) Tätigkeiten, die zu anderen Zwecken ausgeführt werden als die ursprünglichen Tätigkeiten, wobei klar ist, dass das eigentliche Ergebnis der Handlung nicht eintritt. Er spricht auch von "Probeläufen" (ebd.:72). Beim *Proben* oder *(Ein-)Üben* handelt es sich darüber hinaus um ein "zweckorientiertes So-Tun-als-ob" (ebd.), das dazu dient, Fertigkeiten in einer Situation herabgeminderter Konsequenzen zu entwickeln. 'Fehler' haben hier keinen Schaden, sondern im Gegenteil einen Lerneffekt.

Theaterproben – als eine Form solcher einübenden Sonderausführungen – kommen daher *vielfältige Bedeutungen* zu (vgl. hierzu Matzke 2012:94 ff. sowie 157 ff.): Sie setzen Vorlagen / Stücke um, entwickeln und erarbeiten Vorlagen und Konzepte, erproben Möglichkeiten und probieren Umsetzungen aus, indem sie sie probeweise realisieren und damit zur Anschauung bringen; sie erzeugen auf diese Weise zugleich neue Spielvorlagen ('*Proben-Skript*'), die zukünftig orientierungsrelevant sind; sie wiederholen, memorieren und leisten dadurch eine Einübung; und sie überprüfen probeweise das Resultat der Inszenierung, indem sie es als Aufführung in geschütztem Rahmen auf die Probe stellen.

Da Proben also vor allem der Ort sind, an denen Theaterstücke probeweise zur Aufführung gebracht werden, lässt sich an ihnen das *Zusammenspiel von Realwelt und Spielwelt* besonders gut beobachten. Insbesondere auch deswegen, weil die Absetzung der medialen Spielwelt von der Realwelt noch nicht die endgültige Form angenommen hat (wie später in der Aufführung). Vielmehr greifen hier beide Welten beständig ineinander, wechseln sich ab und überlappen zum Teil auch, so dass die 'mediale Welt' (das Stück, die Aufführung) nicht konsistent

¹⁴ Zu den grundsätzlichen Perspektiven auf die Probenarbeit am Theater vgl. Matzke (2012).

'durchläuft', sondern vielfältig unterbrochen, wiederholt und neuangesetzt wird. Der Wechsel zwischen beiden Welten erfolgt zudem *ad hoc*, das heißt im Gegensatz zur späteren Aufführung kommt konventionalisierten Mitteln (etwa die Glocke oder der Vorhang), die die Aufführungsaktivitäten von den Realweltlichen trennen, eine nur untergeordnete Rolle zu. Die innerhalb von Proben eingesetzten Mittel der Interaktionssteuerung sind vielmehr auf den aktuellen Arbeitsprozess bezogen, dienen der gegenseitigen Abstimmung und können – da kein Publikum vorhanden ist – offen und plan ausagiert werden bzw. müssen nicht (wie später in der Aufführung) an die Rezeption eines Publikums angepasst werden.¹⁵

Obwohl daher Theaterproben ein interessantes Feld des Ineinandergreifens realer Arbeits- und fiktionaler Spielwelten darstellen, ist das *tatsächliche interaktive Geschehen innerhalb von Theaterproben* bisher kaum untersucht worden.¹⁶ Daher möchte ich mich im Folgenden '*natürlichen Interaktionen*' (vgl. Mondada 2008) *innerhalb von Theaterproben* zuwenden.

3. Interaktionen in Theaterproben

3.1. Daten und Korpus

Grundlage der folgenden Betrachtungen ist ein Korpus videographisch dokumentierter Theaterproben (insgesamt ca. 30 Stunden).¹⁷ Die Aufnahmen entstanden im Frühjahr 2013 im Rahmen des am Institut für Deutsche Sprache (Mannheim) laufenden Projekts "Professionelles Handeln in Interaktion".¹⁸

¹⁵ In der späteren Aufführung ist dieses Problem grundsätzlich durch eine Trennung von offenen und expliziten im Gegensatz zu verdeckten und impliziten Markierungen gelöst: Erstere sind oben bereits erwähnte konventionalisierte Zeichen (die Goffman "innere Klammern" genannt hat) und die grundsätzlich das "Spiel" (= Aufführung) vom "Spektakulum" (= Veranstaltung) trennen (vgl. Goffman 1977:278 ff.). Letztere dagegen ließen sich Goffmans 'Kanaltheorie' (ebd.:224 ff.) folgend als 'verdeckte Artikulationszeichen' (Goffman 1977:233 ff. und 239 ff.) begreifen, die aufgeführtes Material (Gesten, (Sprach)Laute, Musik, Licht etc.) mit einem zweiten, nur dem Ensemble bekannten Code belegen und so der Ablaufregulierung des Stücks dienen, dem Rezipienten aufgrund der Doppelcodierung aber verborgen bleiben (z.B. Stichworte im gesprochenen Text, die als Einsatzzeichen für den Auftritt einer Figur fungieren). Aber auch diese Organisation ist natürlich nicht spontan, sondern wird entwickelt, memoriert und geprobt; sie stellt gewissermaßen eine zweite, ablauforganisatorische Ebene des Stücks dar, die die Umsetzung eines fixierten Texts (Stücks) in eine flüchtige Aufführung gewährleisten soll. Ein Beispiel für die Verwendung solcher Artikulationszeichen in Proben im hier zu betrachtenden Material sind etwa die hörbar lautere Einatmung einer Akteurin (s. Abschnitt 3.4.2, Ausschnitt 2, S1), die den Einsatz des chorischen Sprechens reguliert. Offene und plane organisierende Aktivitäten sind dagegen während der Aufführung tabu (es sein denn das Stück ist darauf angelegt, womit auch solche Aktivitäten wiederum geplant sind und so Teil des zu präsentierenden Stücks werden).

¹⁶ Eine Ausnahme bildet hier die Arbeit von Köhler (2007).

¹⁷ Ich danke der Theatergruppe "sechzig90" aus Rüsselsheim, den Beschäftigten des Stadttheaters Rüsselsheim sowie der Regisseurin für die Möglichkeit, bei Proben und Aufführung Daten zu erheben.

¹⁸ Projektleiter: Prof. Dr. Arnulf Deppermann; URL: <http://www1.ids-mannheim.de/prag/profhandeln.html>; Teilprojekt: "Professionelles Handeln in der Produktion audiovisueller Medien: Von der Interaktion zur Darstellung"; URL: <http://www1.ids-mannheim.de/prag/profhandeln/medien1.html>.

Aufgenommen wurde die Probenarbeit dreier unterschiedlicher Produktionen, die hinsichtlich ihrer arbeitsstrukturellen Einbettung variieren:

Theaterform	Stück	Ort	Std.	Kamera	Charakterisierung
Laientheater	"Wolfsangel" Eigenproduktion	Stadttheater Rüsselsheim	6	Einfach	Beteiligte sind Laien; Engagement in der Freizeit; freies und selbstproduziertes Stück
<i>Freies, professionelles Projekttheater</i>	<i>"Angst.Ich"</i> <i>Eigenproduktion</i>	<i>Stadttheater Rüsselsheim</i>	5	<i>Einfach</i>	<i>Beteiligte sind Profis; Engagement in der Freizeit; kein finanzielles Interesse; freies und selbstproduziertes Stück</i>
Theaterhausgebundenes, professionelles Theater	"Der mündliche Verrat" Mauricio Kagel	Nationaltheater Mannheim	19	Zweifach	Beteiligte sind Profis; Engagement im Rahmen der Berufsrolle; bestehendes und an ein Theaterprogramm gebundenes Stück

Abb. 1: Korpus Theateraufnahmen

Die Proben und Aufführungen wurden gefilmt, zunächst mit einer (einfach), später mit zwei Kameras (zweifach). Der Kameraeinsatz folgt den Vorschlägen von Mondada (2008 und 2013).

Flankierend zu den Videoaufnahmen wurden Interviews mit den Beteiligten geführt sowie Produktionsdokumente (etwa Spielvorlagen, Notizen, Skizzen etc.) erhoben. Beides dient im Sinne einer Datentriangulation dazu (vgl. Flick 2000), notwendiges Hintergrundwissen und Kontextinformationen für die Analysen am Interaktionsmaterial bereitzustellen (vgl. Deppermann 2000, 2013a).

Die folgenden Betrachtungen beziehen sich auf die freie Theaterproduktion "Angst.Ich" (kursiv markiert in Abb. 1). Der videographischen Dokumentation dieser Produktion sind auch die transkribierten Ausschnitte sowie die entsprechenden Videodateien entnommen (siehe Abschn. 3.4).

Das Stück wurde vom insgesamt 8-köpfigen Ensemble (fünf Darsteller/innen, zwei Musiker, eine Regisseurin) selbst entwickelt und nach einwöchiger Probezeit am 15.02.2013 (Première) und 16.02.2013 (Dernière) auf der Studiobühne des Stadttheaters in Rüsselsheim aufgeführt. Organisational verantwortlich zeichnete sich der Verein "sechzig90 e.V." mit Sitz in Rüsselheim.¹⁹ Das Stück selbst widmet sich dem Thema 'Angst' und greift hierzu auf den literarischen bzw. filmischen Stoff des 'Dracula' bzw. 'Nosferatu' zurück. Mit Blick auf die textlichen Vorlagen lehnt sich das Stück an den Stummfilm "Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens" (Murnau 1922) an, dessen Stummfilm-Titel es für weite Teile der gesprochenen Passagen im Stück verwendet.

¹⁹ URL: <http://sechzig90.de>.

3.2. Gesamtstruktur von Proben

Bevor – wie oben angedeutet – konkrete Interaktionen aus Proben im Hinblick auf ihre Übergänge betrachtet werden, soll zunächst das *Probengeschehen als Ganzes einer strukturierenden Betrachtung* unterworfen werden. Hierbei stütze ich mich einerseits auf konzeptionelle Überlegungen (unter anderem von Goffman) und andererseits auf empirische Arbeiten (vor allem von Köhler 2007) sowie meine eigenen Beobachtungen, die auf meiner Anwesenheit im Feld sowie einer ersten groben Durchsicht meiner dort erhobenen Daten beruhen.

- Probe: vorbereitende Arbeitsprozesse im Allgemeinen

Unter *Probe* werden hier *alle vorbereitenden Arbeitsprozesse* an einem Theater verstanden, die zur Erzeugung einer Aufführung beitragen. Neben den Proben auf der Bühne sind das organisatorische und konzeptionelle sowie technische und handwerkliche Arbeiten. Daher muss im Vorfeld geklärt werden, welche Prozesse im Rahmen des vorliegenden Beitrags von Interesse sind bzw. welche motiviert ausgeblendet werden können.

- Theaterprobe: gemeinsame Treffen zum Zweck der probeweisen Vorführung des Stücks

Da der vorliegende Beitrag an den Übergängen zwischen Realwelt und Spielwelt interessiert ist, wie sie *in situ* und interaktional bewerkstelligt werden, stehen jene Teilaktivitäten innerhalb des Gesamtgeschehens einer Probe im Fokus, in denen Vorlagen probeweise zur Aufführung gebracht und besprochen werden. Diese Phasen zeichnen sich dadurch aus, dass – im Gegensatz zu organisatorischen, konzeptionellen oder handwerklichen Arbeitsschritten – *sprachbasierte Interaktion* dazu dient, *Teile des Stücks in Form probeweiser Aufführungen in die Realwelt zu implementieren*. Arbeitsorganisatorisch geschieht dies in der Regel (zumindest jedoch in den hier untersuchten Fällen) in Form von *anberaumten* (und damit verpflichtenden) *Probeterminen*, an denen die Mitglieder des Ensembles (die BühnenkünstlerInnen), Regie (RegisseurIn, Assistenz), TechnikerInnen (Licht, Ton, Bühnentechnik) und sonstiges Personal am Ort der Probe²⁰ unter Ausschluss der Öffentlichkeit zusammenkommen, um das Stück oder Teile davon probenhalber aufzuführen. *Ausgeklammert* bleiben daher alle Aktivitäten, die nicht im Rahmen solcher Probetermine stattfinden, also insbesondere organisierende, rein konzeptentwickelnde sowie rein handwerkliche, technisch vorbereitende und dekorierende Tätigkeiten.²¹

²⁰ Das kann, muss aber nicht der spätere Aufführungsort sein.

²¹ Mit solchen Fragen der Dokumentierbarkeit von künstlerischen Prozessen (wie Proben) und letztlich auch der methodischen Adäquatheit unterschiedlicher Zugänge und dem erkenntnistheoretischen Status unterschiedlicher Materialien befassen sich theaterwissenschaftliche und -soziologische Arbeiten, die eine Produktions-Ethnographie anstreben und vor allem auf Aussagen darüber abzielen, wie die künstlerische Arbeit an einem (theatralen) 'Produkt' adäquat zu erfassen ist (vgl. Matzke 2012:103 ff. sowie McAuley 1998).

Solche anberaumten Zusammenkünfte relevanter Beteiligter einer Theaterproduktion zum Zwecke der probeweisen Vorführung (von Teilen) des Stücks sollen im Folgenden *'Theaterproben'* heißen und als spezifische soziale Anlässe begriffen werden²², deren Anfang und Ende über 'äußere Klammern'²³ reguliert ist. Nun sind Theaterproben als soziale Ereignisse nicht nur durch entsprechende Eröffnungs- und Beendigungs-Konventionen als Episoden erkennbar und damit als spezifisch gerahmte Ereignisströme nach außen abgegrenzt, sondern weisen zudem eine Binnenstruktur auf, die wiederum – diesmal aber mittels 'innerer Klammern' (vgl. Goffman 1977:287 ff.) – spezifisch gerahmte Ereignisströme im Inneren einer Theaterprobe hervorbringt. Um nun die oben angesprochenen Übergänge zwischen real- und spielweltlichen Teilen einer genaueren Untersuchung zu unterziehen, ist es zunächst notwendig, sich mit der Gesamtstruktur einer Theaterprobe und das heißt vor allem auch mit ihrer Binnenstruktur auseinanderzusetzen. Dies soll nicht nur Aufschluss darüber geben, wie Theaterproben insgesamt organisiert sind, sondern zudem die Auswahl bzw. die Einbettung und damit das Verständnis der im Einzelnen zu besprechenden Ausschnitte erleichtern. Wie in Abschnitt 3.4.1 deutlich werden wird, ist es vor allem die sequentielle Platzierung des dort zu besprechenden Ausschnitts im Ablauf des Probengeschehens, die wesentlich zur Erklärung der besonderen Merkmale des ausgewählten Ausschnitts beiträgt.

- 'Probe im engeren Sinn': Vom 'Warm-up' zur fokussierten Interaktion

Theaterproben im oben verstandenen Sinn sind zwar – wie skizziert – anlassgebundene Zusammenkünfte mit einem Anfang und einem Ende, ihre *innere Struktur* ist aber alles andere als homogen. Neben den oben erwähnten äußeren Klammern (Ankommen / Begrüßung bzw. Aufbruch / Verabschiedung) lassen sich eine Reihe weiterer *Aktivitätstypen* (vgl. Levinson 1992) beobachten, die bisweilen parallel laufen: Etwa die Vorbesprechung der Probe und des weiteren Vorgehens, terminliche Absprachen, Pausen, Abstimmungsgespräche zwischen spezifischen Personen / Gruppen, Aufwärm- und Vorbereitungsaktivitäten ('Warm up'), gemeinsames Ausprobieren von Materialien und Requisiten sowie das gemeinsame Vorführen und Besprechen von Teilen des aufzuführenden Stücks.

Von Interesse sind hier alle Aktivitäten, die damit befasst sind, das Stück material (körperlich und/oder dinglich) zur Anschauung zu bringen.²⁴ Ausgeblendet

²² Insgesamt stellen sowohl Proben im Allgemeinen als auch Theaterproben im Besonderen "*joint projects*" im Sinne von Clark (1996) dar, die als funktionale Rahmen das Handeln aller Beteiligten auf ein gemeinsames Ziel hin (hier: die Aufführung) orientieren.

²³ Theaterproben sind als Episoden – wie andere soziale Prozesse auch – darüber erkennbar geregelt, dass ihr Beginn (etwa durch Terminsetzung, Ankunft und Begrüßung) und ihr Ende (etwa durch Terminsetzung, Aufbruch und Verabschiedung) sozial organisiert sind. Ersteres hat Goffman (1977:278 ff.) als Anfangsklammern, letzteres als Abschlussklammern bezeichnet; beides zusammen sind die 'äußeren Klammern' eines sozialen Ereignisses, die als 'episodische Konventionen' die Funktion übernehmen, soziale Ereignisse zu konturieren und in ihre Umwelt 'einzupassen'.

²⁴ Diese Umsetzung von (textlichen) Vorlagen und Konzepten in ein räumliches Geschehen lässt sich – mit Matzke (2012), die ihrerseits Max Hermann (2006 [1931]) folgt – als Kern der Theaterkunst begreifen: "Bühnenkunst ist Raumkunst" (Hermann 2006 [1931] zitiert nach Matzke 2012:202).

werden dagegen alle Aktivitäten, die nur vorbereiten und abstimmen, ohne unmittelbar umzusetzen (organisatorische und konzeptionelle Besprechungen, Abstimmungsgespräche, Material- und Technikpräparationen) sowie anlassspezifische Organisationsanteile (etwa Pausen). Zu den Aktivitäten, die Konzeptionelles unmittelbar umsetzen, gehören *'Warm-up'-Phasen (a)*, sowie das *gemeinsame Ausprobieren von Materialien (b)* und *Vorführungen des Stücks mit anschließenden Besprechungen (c)*. Die beiden letzteren Aktivitäten sind Bestandteile der *'Probe im engeren Sinn'*. Doch zunächst zu den *'Warm-up'-Phasen* als Abgrenzungsform:

- *Ad-a: 'Warm-up'-Phasen* zeichnen sich dadurch, dass einige der Teilnehmenden mit der Umsetzung des Stücks zwar bereits beschäftigt sind (etwa indem sie den zugrundeliegenden Text auf der Bühne laut rezitieren oder Laufwege ausprobieren), dies jedoch einzeln oder in kleinen Gruppen geschieht, *ohne* dass ein *gemeinsamer, übergreifender Aufmerksamkeitsfokus* hergestellt wäre. Im folgenden Standbild (Abb. 2), das einer solchen *'Warm-up'-Phase* entnommen ist, wird dies deutlich:



Abb. 2: Warm-up

Die im Bild wahrnehmbaren Personen verfolgen unterschiedliche 'Projekte', was sich an Blickrichtungen (rote Pfeile), Bewegungsrichtungen und körperlicher Ausrichtung bzw. Positionierung (gelbe Pfeile) festmachen lässt.²⁵ Deutlich wird dies aber auch am Sprechen, das in dieser Phase parallel – wenn man so möchte –

²⁵ Obwohl sich das Interaktionsensemble (vgl. Schmitt 2012) während solcher Aktivitätsphasen zwar weiterhin im Rahmen des oben erwähnten gemeinsamen 'joint projects' bewegt und im vorliegenden Fall auch innerhalb derselben räumlichen Bedingungen ('Proberaum'), zeichnen sich *'Warm-up'-Phasen* durch eine Absenz übergreifender fokussierter Interaktionsstrukturen resp. eines allen gemeinsamen Interaktionsraums (vgl. Mondada 2012) aus, was Schmitt (2010) am Beispiel von Filmsets als "interaktionsräumliche Dynamik" (219) beschrieben hat.

'einzelprojektgebunden' erfolgt, ohne aufeinander bezogen zu sein. Das heißt: Es finden verschiedene Aktivitäten statt, die teilweise Einzelaktivitäten, teilweise fokussierte Interaktionen kleinerer Gruppen sind, jedoch insgesamt keinen gemeinsamen Aufmerksamkeitsfokus für *alle* Teilnehmenden etablieren.

- *Ad-b/c*: Der Aktivitätsrahmen '*Probe im engeren Sinn*' zeichnet sich nun im Gegensatz zu solchen 'Warm-up'-Phasen durch die Herstellung einer *fokussierten Interaktion* aus und damit durch die Etablierung eines gemeinsamen Aufmerksamkeitsfokus²⁶ und Interaktionsraums. Dabei soll des Weiteren zwischen dem *gemeinsamen Ausprobieren von Materialien* (b) einerseits und der *Vorführung des Stücks mit anschließenden Besprechungen* (c) andererseits unterschieden werden.

- *Ad-b*: Das *gemeinsame Ausprobieren von Materialien* zeichnet sich dadurch aus, dass zwar ein *gemeinsamer Aufmerksamkeitsfokus* hergestellt ist, jedoch *keine Schauspielhandlungen* stattfinden. Dies ist in folgendem Standbild festgehalten (Abb. 3):

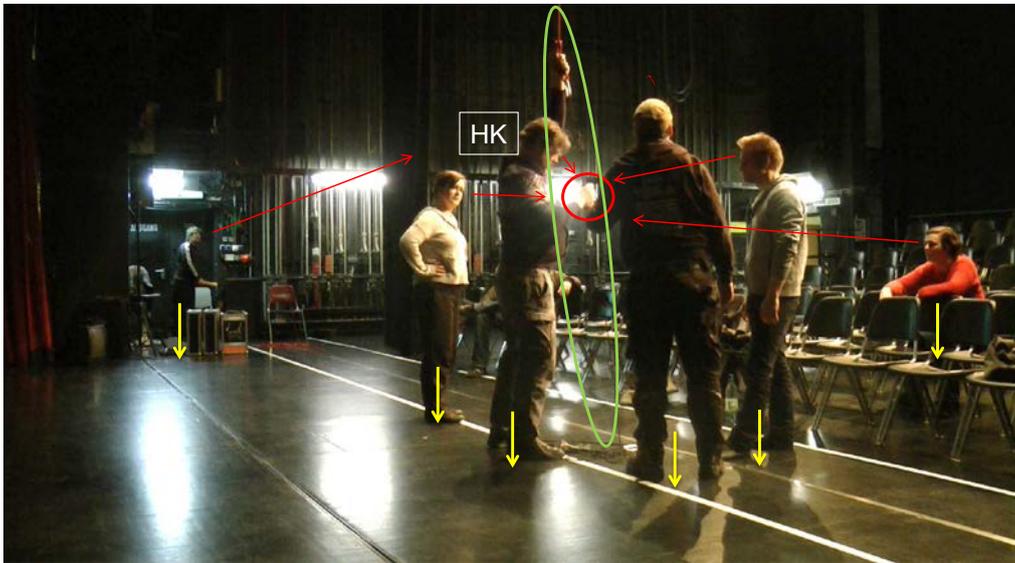


Abb. 3: andere Aktivitäten

Hier beschäftigen sich alle Teilnehmenden mit einer Requisite, nämlich einem von der Decke hängenden Seil (grüne Ellipse). Während einer der Teilnehmer (HK) mit dem Seil unmittelbar hantiert (roter Kreis), sind die anderen Beteiligten damit beschäftigt, dies zu beobachten (festgemacht an Blickrichtungen (angedeutet durch die roten Pfeile) und Körperpositionen (angedeutet durch die gelben Pfeile)). Während das restliche Ensemble sich auf HK und dessen Hantieren mit der Aufhängung am unteren Ende des Seils konzentriert (roter Kreis, darauf gerichtete Blicke, angedeutet durch rote Pfeile), beschäftigt sich das technische Personal mit der Verankerung des Seils in der Bühnendecke (Blicke nach oben, angedeutet durch entsprechende rote Pfeile).

²⁶ Zu den Konzepten der (un)fokussierten Interaktion vgl. grundlegend Goffman (1971).

- *Ad-c*: Solche *fokussierten, vorbereitenden Aktivitäten* (im gezeigten Fall etwa wird das Seil benötigt, um eine Figur daran zu befestigen und durch den Raum zu schwingen) möchte ich mit der Residualkategorie '*andere Aktivitäten*' im Rahmen der '*Probe im engeren Sinn*' belegen und von den *Vorführungen des Stücks mit anschließenden Besprechungen* abgrenzen, die ich im Folgenden '*Spielprobe*' nennen möchte.

- **Spielprobe**

Im Gegensatz zu den oben skizzierten '*anderen Aktivitäten*' zeichnet sich die *Spielprobe* nicht nur durch die Etablierung eines *gemeinsamen Aufmerksamkeitsfokus* aus, sondern zudem auch dadurch, dass *Schauspielhandlungen* ausgeführt und im Anschluss besprochen werden. Der Beginn der Spielprobe wird im vorliegenden Fall durch die Regisseurin explizit angekündigt bzw. es wird dazu aufgefordert zu beginnen (mit den Worten: "fangen wir jetzt mal an"; nicht als Transkript vorhanden). Dies zeigt, dass auch die Beteiligten die Spielprobe als die eigentliche Probe empfinden und den Einstieg entsprechend rahmen (nämlich als 'Anfangen'). Allerdings führt die Aufforderung nicht dazu, dass das Ensemble unmittelbar mit dem Szenenspiel beginnt und Schauspielhandlungen ausführt; vielmehr setzen sich die einzelnen Teilnehmenden funktionsrollenspezifisch in Bewegung, was zunächst vor allem körperlich-räumliche Auswirkungen hat. Wie dem entsprechenden Standbild (Abb. 4) zu entnehmen ist, betrifft das im Einzelnen die folgenden Aspekte:

- Alle anwesenden Personen haben '*ihre Plätze*', die ihnen während der Vorführungen zukommen, eingenommen; das hat u.a. zur Folge, dass auf der Bühne nur noch Personen sind, die auch aktuell spielen (hier: vier Darstellende) bzw. alle anderen Personen (Musiker, Techniker, Regie, sonstige Anwesende), die Bühne frei gemacht haben.
- Die Darstellenden selbst haben eine bestimmte *Formation* (Reihe) eingenommen, die – mit Blick auf den weiteren Verlauf und die spätere Aufführung – als *Anfangsaufstellung* identifizierbar ist. Die Position ihrer Körper im Raum (angedeutet durch die gelben Pfeile) folgt einer spezifischen *Anordnungsvorlage* und definiert so ein spezifisches *Bühnensegment* (angedeutet durch das rote Rechteck) als (anfängliche) *Spielfläche*.
- Räumliche Anordnung sowie körperliche Ausrichtung von Ensemble und Regie (sowie anderer Personen) bilden eine *Darsteller-Publikums-Formation*. Die Gegenüberstellung von Ensemble und Regie sowie die dadurch ermöglichte wechselseitige Sichtbarkeit (angedeutet durch den roten Doppelpfeil) arrangieren eine *fokussierte Performance-Interaktion*, die konzertiertes Spielen vor 'Zuschauern' auf der einen Seite (Ensemble / Schauspielhandlungen) und die temporäre Einnahme der Zuschauerrolle (Regie / Rezeption) auf der anderen Seite bedeutet.²⁷

²⁷ Darauf, dass die Probe immer "schon eine besondere Spielsituation etabliert, die sich gerade durch Rahmenwechsel zwischen Produktion und Rezeption auszeichnet" (127), weist Matzke (2012) hin.



Abb. 4: Spielprobe

Die Spielprobe stellt damit einen *spezifischen, aufgabenbezogenen Rahmen* her: Alle Teilnehmenden gehen den Aufgaben nach, die ihnen auch während der Aufführung zukommen, und tun dies zudem konzentriert, so dass eine Art Aufführung zu Probezwecken zustande kommt, die allerdings zu Besprechungszwecken unterbrochen werden kann. Diese *Simulation einer Aufführungssituation*²⁸ zu *Übungs- und Besprechungszwecken* ist das erklärte Ziel von Spielproben, an dem sich die Teilnehmenden offensichtlich orientieren, indem sie ihre Interaktionen so organisieren, dass Besprechungsteile und Spielszenen eine bestimmte Zeit lang abwechseln, wodurch es zu den hier im Fokus stehenden *Übergängen oder Transitionen* kommt (siehe hierzu Abschn. 3.4). Auf der *Spielprobe* und der für sie typischen *Übergangsphasen* wird im Weiteren der Fokus liegen.

Die oben hergeleitete *aktivitätstypische Gesamtstruktur von Proben* sei in folgendem Schaubild nochmals veranschaulicht, wobei jene Teile hervorgehoben wurden, die für die weiteren Betrachtungen relevant sind:

²⁸ Siehe hierzu Goffman (1977), der im Zusammenhang mit 'Einübungen' den Aspekt der Simulation explizit anspricht (72).

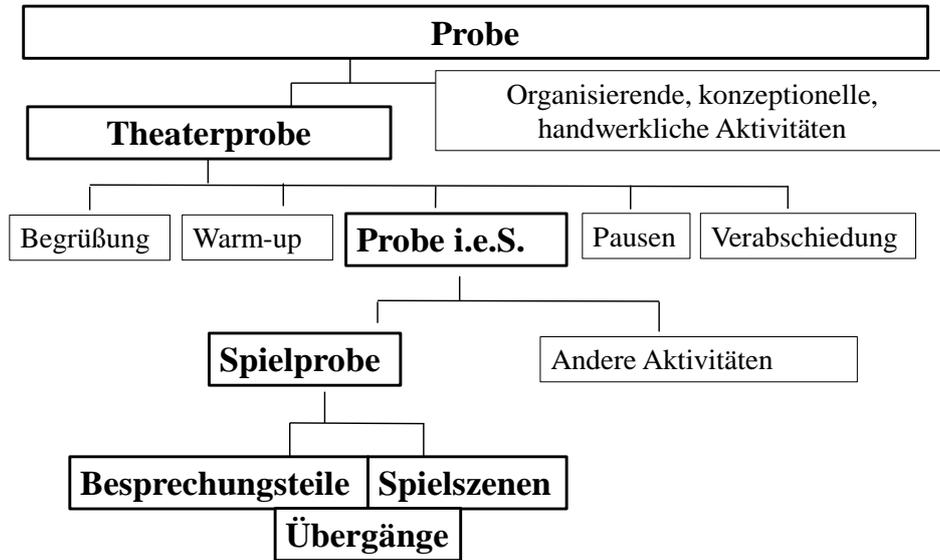


Abb. 5: Gesamtstruktur von Proben

- Probenformen

Bevor die Spielprobe einer genaueren Betrachtung unterzogen wird, soll zunächst allerdings kurz darauf eingegangen werden, dass sich über solche aktivitätstypischen Ordnungsversuche hinaus, zudem in funktionaler Hinsicht verschiedene *Probenformen* unterscheiden lassen, die jeweils verschiedene Schwerpunkte setzen.²⁹ So ist es für die späteren Analysen hilfreich zu wissen, in welchem Probenstadium sich das Ensemble befindet bzw. mit welchem Anspruch und Ziel entsprechende Probenzusammenkünfte durchgeführt werden.

Mit Blick auf den *Inhalt* oder das "Was" der Probe lässt sich grob zwischen

- *vorbereitenden Proben*, die der Ideen- oder Konzeptentwicklung dienen (etwa Leseproben, Konzeptproben),
- *Stück-Proben*, die das Stück (in Teilen) zur Aufführung bringen und damit vorhandene Vorlagen umsetzen und weiterentwickeln und
- *Spezialproben* (Technikproben, Bauproben, Stellproben), die einzelne Aspekte der Aufführung fokussieren,

unterscheiden.

Mit Blick auf den *Probenfortschritt* und dem damit zusammenhängenden *engen oder weiten Fokus* lassen sich vor allem

- *einzelne Spielproben*, die (mehr oder weniger große) Teile des Stücks aufführen von

²⁹ Vgl. hierzu Matzke (2012:157 ff.) sowie Mehlin (1969), der insgesamt 13 Probenformen unterscheidet.

- *Durchlaufproben* (etwa Generalprobe), die das gesamte Stück (in der Regel mit dem Anspruch auf Korrektheit des Zusammenspiels aller Teile und des Ablaufs insgesamt) ohne Unterbrechung aufführen,

unterscheiden.

Im Folgenden möchte ich mich nun der *Spielprobe* und den dort zu findenden Übergängen zwischen realweltlichen und spielweltlichen Passagen zuwenden.

3.3. Die 'Spielprobe'

Die 'Spielprobe' wurde oben als jene Phase innerhalb der Gesamtprobe herausgestellt, in der das Stück probeweise im Rahmen einer fokussierten Darsteller-Publikums-Interaktion vorgeführt wird und durch die eine Probe ihren eigentlichen Zweck erfüllt, nämlich das Zur-Anschauung-Bringen des Stücks zu Zwecken der Überprüfung, Einübung und (Weiter-)Entwicklung. Die Spielprobe kann damit als *funktionale Kernaktivität des Probengeschehens* begriffen werden. Ich möchte mich in der Folge auf diesen 'Kern' von Proben konzentrieren und *folgenden Fragen* nachgehen:

1. Wie ist die Phase der 'Spielprobe' makrostrukturell organisiert?
2. Woran zeigt sich die Existenz zweier Aktivitätsrahmen (Spiel / Nicht-Spiel) und welche Konsequenzen hat das für die Interaktion als Ganzes bzw. für die Analyse des Interaktionsgeschehens?
3. Wie lassen sich die Übergänge zwischen beiden Aktivitätsrahmen fassen?

Die folgende Bearbeitung dieser drei Aspekte bewegt sich dabei vom Allgemeinen zum Besonderen und strebt eine *materialgestützte Herleitung der Übergangsphasen* an, deren detaillierte Untersuchung dann im Fokus des folgenden Teils (Abschn. 3.4) steht. Ausgehend von der *materialen Auffälligkeit*, dass sich die Akteure innerhalb von Spielproben in zwei offensichtlich sehr *verschiedenen Welten* bewegen (1), ergeben sich die Fragen, woran sich das material zeigt (2a) und mit welcher besonderen Art von Interaktion oder Aktivitätsrahmen man es aufgrund dessen zu tun hat (2b-i). Hieraus ergeben sich Besonderheiten für die Analyse solcher Interaktionen (2b-ii). Geht man von der Existenz zweier Aktivitätsrahmen aus, die einander abwechseln und funktional aufeinander bezogen sind, so drängt sich die Frage auf, wie sich die Übergänge zwischen diesen beiden Rahmen strukturell fassen lassen (3). Ich komme nun zur Bearbeitung der drei aufgeworfenen Fragen.

1. Wie ist die Phase der 'Spielprobe' makrostrukturell organisiert?

Schaut man sich (Videoaufnahmen von) Proben an, drängt sich eine Beobachtung vor allen anderen auf: Die Akteure wechseln zwischen *'normalen' Interaktionen*, in denen sie sich in gewohnter Weise sprachlicher und interaktiver Mittel bedienen, und *Spielszenen*, in denen sie schau-spielen. Die Kernaktivität 'Spielprobe' – so lässt sich weiter beobachten – gestaltet sich als eine *Alternation dieser zwei Aktivitätsrahmen*: Auf reale Interaktionen folgen Spielszenen, die wiederum abgelöst werden durch reale Interaktionen, welche wieder in Spielszenen münden

usw. Man ist also zu einem Großteil mit Interaktionen konfrontiert, die sich nicht als 'natürliche Interaktionen' begreifen lassen und demzufolge auch nicht als solche analysierbar sind (s. dazu unten Unterpunkt 2b).

Ist man an den Übergängen zwischen Realwelt und Spielwelt interessiert, stellt sich so von Beginn an die Frage, wie mit diesen, offensichtlich vorhandenen *Spielszenen* umzugehen ist.³⁰ Das betrifft folgende Aspekte:

- Inwiefern sollen Spielszenen in die Analyse miteinbezogen werden?
 - Welchen Status weist man ihnen zu?
 - Wie geht man mit ihnen als Teil des Interaktionsgeschehens um?
 - Welches ko(n)textuelle Wissen stellen sie zur Verfügung, das für das Verständnis der realen Interaktionen unerlässlich ist?
 - Inwieweit nimmt man dieses Geschehen in die Transkripte auf und wie repräsentiert man es dort am sinnvollsten?
- Sollen Spielszenen *nicht* einbezogen werden oder analytisch *anders* behandelt werden, stellt sich die Frage, woran man erkennt, wo Spielszenen enden bzw. beginnen.
- Welche Rolle spielt '*das Stück*' als *ideelle Einheit* bzw. entsprechende Materialisationen (Skripte, Pläne, Aufführungsfragmente) für die Analyse?

Wie mit diesen Problemen umzugehen ist, soll in der weiteren Erörterung der Fragen zwei und drei geklärt werden.

2. Woran zeigt sich die Existenz zweier Aktivitätsrahmen (a) und welche Konsequenzen hat das für die Interaktion als Ganzes (b-i) bzw. für die Analyse des Interaktionsgeschehens (b-ii)?

a) Kontextualisierungen

Handeln geschieht in Bezug auf Kontexte, die in und durch Interaktion mittels Kontextualisierungen angezeigt, dadurch (re-)aktualisiert sowie neu geschaffen und ausgehandelt werden.³¹ Dass die Interaktanten sich während des Probens in unterschiedlichen 'Welten' bewegen, lässt sich anhand entsprechender *Kontextualisierungen* erkennen. Folgende Aspekte sind hier zentral:

- *Körper, Raum, Wahrnehmung*: Die Beteiligten agieren nicht nur innerhalb eines spezifischen, für Vorführungszwecke entworfenen und arrangierten Raums (Theater), dessen offensichtlichste Strukturierung eine Trennung von Zuschauerraum (Bestuhlung) und Bühne ist, sondern orientieren sich an dieser 'Raumvorgabe'

³⁰ Diese Frage stellt sich im Übrigen nicht nur im Fall von Proben, sondern angesichts aller Interaktionen und medialer Produkte, die mehr oder weniger auf Kompositionen für ein Publikum beruhen.

³¹ Zum Kontextualisierungskonzept vgl. grundlegend Gumperz (1982) sowie Auer (1986), Knoblauch (1991) und Schmitt (1993). Zur Kontextauffassung der Konversationsanalyse, die Äußerungen grundsätzlich als kontextgeformt (*context shaped*) und kontextbildend (*context renewing*) begreift vgl. Heritage (1984:242).

auch in sinnfälliger Weise: Zum einen stellen sie eine für Alltagsinteraktionen unübliche Körper-Formationen her (*side-by-side*), was im vorliegenden Kontext als (Anfangs-)Aufstellung begreifbar ist; zum anderen etablieren sie spezifische Wahrnehmungsverhältnisse, indem sie sich an einem Publikum ausrichten (Darstellende) bzw. ein solches simulieren (Regie); hierdurch entsteht eine distante Kommunikationsform (s.o. Abb. 4);

- *Komponiertheit und Artifizialität*: Spielwelten sind grundsätzlich erkennbar an ihrer Komponiertheit, was vor allem bedeutet, dass sie als eine Zusammenstellung verschiedener Wahrnehmungs-Materialitäten (Bewegung, gesprochene Sprache, künstliches Licht, Musik, Kulissen, Requisiten etc.) in Erscheinung treten; im Gegensatz zu alltäglichen Interaktionen erscheinen sie daher *artifizial* (künstlich, gemacht), was insbesondere etwa am Vorhandensein von Musik greifbar wird;

- *Explizite Eröffnungen*: Spielwelten entstehen nicht einfach dadurch, dass Schauspielende während der Proben Teile des Stücks animieren³², sondern sich – wie oben argumentiert wurde (s. Abschn. 3.2) – in eine fokussierte Performance-Interaktion mit Darsteller-Publikums-Struktur begeben; dies geschieht wiederum durch entsprechende *Verfahren expliziter Eröffnung von Spielphasen*, die unten als *Spielinitiierungen* (s. Abschn. 3.4.1) besprochen werden sollen;

- *Verabredete Einsatz- bzw. Steuerungszeichen*, etwa ein deutlich gesetztes und auffälliges Atmen für den Einstieg ins chorische Sprechen (s.u. Abschn. 3.4.2), die auf eine doppelte Anlage des Geschehens hinweisen, da gewohnte sprechbegleitende Geräusche (etwa Atmen) mit einem Code belegt werden, der ablauforganisatorischen Zwecken dient;

- *Alltagsferner Ausdruck* festgemacht an Phänomenen wie chorischem Sprechen, sehr lautem Sprechen, extremem Gestikulieren, Schreien, Verwendung alltagsunüblicher Sprache usw.

- *Verhalten innerhalb einer Komposition*: Dadurch dass Schauspielen einem Skript folgt, also einem (im vorliegenden Fall) detaillierten Handlungs- und Ablaufplan, sind typische Merkmale natürlicher Interaktionen suspendiert (u.a.: Zukunftsoffenheit des Verhaltens, Kontingenz von Themenprogression, Sprecherwechsel etc.), was sich an folgenden Phänomenen festmachen lässt:

- *Abweichungen vom Skript* werden als Rahmenbrüche innerhalb des Spielrahmens begriffen und können zum Abbruch der Spielinteraktionen führen (s.u. Ausschnitt 1: Zäsur 1); das zeigt, dass das Verhalten innerhalb der Spielinteraktionen skriptgebunden ist und Abweichungen eine Gefährdung des Fortgangs darstellen;
- *Wiedereinsätze* (s.u. Abschn. 3.4.3) und insgesamt *Wiederholungen* repräsentieren nahezu exakte Reduplikationen von Interaktions-Teilen, woran sich die exakte Vorentworfenheit der Spielteile und der Spielwelt insgesamt festmachen lässt;

- *Phrasen und Bewegungsteile aus dem Stück* (s.u. 2b-ii) werden als fixe Einheiten innerhalb einer fixen Zeitstruktur (eines Ablaufs) behandelt, auf die referiert wer-

³² Dies geschieht mitunter auch, fällt dann allerdings nicht unter das, was hier als Spielszenen innerhalb des Aktivitätsrahmens 'Spielprobe' gefasst wurde.

den kann, um auf eine bestimmte Stelle im Stück zu verweisen; das zeigt wiederum die Vorentworfenheit und Komponiertheit der Spielwelt.

- *Reflexivität von Rahmen (Zuschreibungsresultat) und Rahmung (Zuschreibung)*: Das Wissen der Teilnehmer darum, dass es ein Stück gibt, wie das Stück genau aussieht bzw. aussehen soll (angeeignet über vorgängige Prozeduren wie Konzepterarbeitung, Text lernen oder Ablauf einprägen), dass sie sich gerade in einer Probe befinden und dass es der Zweck der Zusammenkunft 'Probe' ist, dieses Stück verhaltensförmig zur Anschauung zu bringen, sowie die damit verbundenen Erwartungen, kommen ebenso durch entsprechende Kontextualisierungshinweise zum Ausdruck wie umgekehrt solche Hinweise im Rahmen dieses Wissens figurieren.³³ So fungiert beispielsweise die Theatralität des Ausdrucks (festzumachen an Sprechausdruck, Gestik(ulation), Mimik) im Probenrahmen als Hinweis darauf, dass Spielhandlungen probenhalber ausgeführt werden und kann innerhalb anderer Rahmen auf etwas völlig anderes hindeuten. Mit anderen Worten: Erst durch die wechselseitige Elaborierung von Rahmen und Rahmung lässt sich eine hinreichende Vereindeutigung dessen, was vor sich geht, erzielen.

b-i) Existenz zweier unterschiedlicher Interaktionssysteme: lokal ausgehandelt vs. vorentworfen

Die Existenz zweier Aktivitätsrahmen als makrostrukturelles Organisationsmoment von Spielproben lässt es sinnvoll erscheinen, im Falle von Spielproben von einer Doppelrahmung oder – wie Köhler (2007) es in ihrer Untersuchung von Theaterproben tut – vom *Vorhandensein zweier grundsätzlich verschiedener Interaktionssysteme (speech exchange systems)* auszugehen. Während die *Interaktionsphasen zwischen den Spielteilen* als übliche Interaktionen begriffen werden können, in denen (Sprech-)Handlungen lokal entworfen und ausgehandelt werden (*local allocated speech exchange system*), zeichnen sich die *Spielphasen* dadurch aus, dass sie nicht lokal entworfen werden, sondern im Voraus entworfen wurden (*pre-allocated speech exchange system*).³⁴ Dies hat *weitreichende Konsequenzen* auf verschiedenen Ebenen:

- *Person / Selbst*: Im Kontext einer Theateraufführung agieren Bühnendarstellende in der Regel nicht als sie selbst, sondern verkörpern eine Figur (Impersonisation) bzw. erfüllen eine spezifische Darstellungsfunktion innerhalb einer Komposition; wahrnehmbares Verhalten wird daher nicht unvermittelt der sich verhaltenden Person zugeschrieben, sondern gilt als Übersetzungsleistung einer Vorlage oder Konzeption; Zuschreibungen und Inferenzen verlagern sich daher von unmittelbarem Ausdruck (Figurenebene) auf ästhetische

³³ Zum Zusammenhang von Rahmen und Erwartungsstrukturen vgl. grundsätzlich Tannen (1993b). Auch die Samplingstrategie des vorliegenden Beitrags folgt grundsätzlich einer Rahmenlogik, indem sie das kommunikative Ereignis 'Theaterprobe' als Auswahlkriterium ansetzt. Vgl. hierzu auch Saville-Troike (1989:157), die im Zusammenhang von Strategien der Datenerhebung, die sich (häufig) vorgängiger sozialer Strukturierungen bedienen, von "*elicitation within a frame*" spricht.

³⁴ Zur prinzipiellen Unterscheidung von *pre-allocated* und *local-allocated speech exchange systems* siehe Sacks / Schegloff / Jefferson (1978:45 ff.). Dies spielt des Weiteren insbesondere im Falle institutioneller Kommunikation eine bedeutsame Rolle (vgl. hierzu Drew / Heritage 1992).

Fragen der Gelungenheit einer Darstellung (Ebenen der Rollenfunktion bzw. der Schauspielenden)³⁵;

- *Footing*: Hieraus ergibt sich ein besonderes Verhältnis der Interagierenden zum Gesagten und Getanen, was sich als spezifisches '*Footing*'³⁶ fassen lässt. In Spielszenen animieren Personen eine im Vorfeld entworfene Vorlage (Text / Bewegungsablauf), deren Form sie in der Regel nicht gestaltet haben; ebenso wenig kommt durch das Dargestellte die Meinung der Darstellenden zum Ausdruck, noch sind sie für den Inhalt des Gezeigten (allein) verantwortlich; Ausführung (*animation*), Gestaltung der Darstellung (*author*) und Verantwortung (*principal*) fallen beim Agieren auf der Bühne in der Regel auseinander;
- *Handlungstypen und Realitätsstatus*: Während Verhalten im Rahmen der Besprechungen als gewohntes Handeln (*acting*) gerahmt und wahrgenommen wird, erhält es im Rahmen der Spielszenen den Status schauspielerischen Handelns (*play-acting*). Beide Rahmenformen existieren – wie oben angedeutet – als Wissen der Teilnehmenden und fungieren als Interpretationsressourcen, aktuelles Verhalten einzuordnen. Im Gegensatz zu Verhalten, das mit der Rahmung 'normales Handeln' belegt wird, erzeugt die Rahmung 'schauspielerisches Handeln' spezifische Inferenzen: Aufgrund der oben angedeuteten Verschiebungen in Personenwahrnehmung und *Footing* zeichnen sich Spielszenen vor allem durch eine *Veränderung ihres Realitätsstatus* aus. Im Unterschied zu regulären Interaktionen verfolgen Teilnehmende im Rahmen eines Schauspiels mit ihren Handlungen keine bzw. nicht primär individuelle Ziele, sondern animieren Vorlagen; was inhaltlich gesagt und pragmatisch getan wird, lässt sich nicht dem Akteur selbst, sondern der von ihr animierten Figur / Funktion im Rahmen einer fiktionalen Geschichte / Komposition zuschreiben; dem Handeln fehlen daher die mit ihm üblicherweise verbundenen Konsequenzen³⁷, die sich auf die Ebene der Darstellung verlagern³⁸;
- *Ereignis*: Während normale Interaktionen kontingente und zukunfts offene Ereignisse sind, die sich als solche niemals wiederholen (können), hat man es im Falle von Spielszenen mit dem (paradoxen) Versuch zu tun, die Prädeterminiertheit von Ereignissen im Probenprozess zu vervollkommen.³⁹ Während man es im einen Fall mit *interaktiven und daher doppelt kontingenten Handlungen* zu tun hat, hat man es im anderen Fall mit einer *festgelegten Handlung* (oder: einem *plot*) und damit nicht mit Interaktionen, sondern eher mit *Repräsentation von Interaktionen* zu tun;

³⁵ Vgl. hierzu grundlegend Kotte (2005:115 f. und 182 ff.).

³⁶ Vgl. grundlegend Goffman (1981) und Levinson (1988) sowie für den Theaterkontext Winter (2010:51 ff.).

³⁷ S. hierzu oben Fußnote 12.

³⁸ Mit Rapp (1973:115 f.) ist zu betonen, dass im Theaterkontext – obwohl jedem alltäglichen Handeln immer auch eine Darstellungskomponente innewohnt (am einflussreichsten hat das wohl Goffman 1969 gezeigt) – die Darstellungskomponente die Herstellungskomponente überlagert und zum Selbstzweck wird.

³⁹ Matzke (2012:228 ff.) spricht in diesem Zusammenhang von einem Paradox, da exakte Wiederholungen grundsätzlich nicht möglich sind, der Probenprozess aber häufig genau darauf zielt.

- *Interaktion*: Dass Handlungen im Rahmen von Spielszenen nicht bloß eingeschränkt oder in bestimmten Hinsichten vorentworfen (*pre-allocated*) sind, lässt sich mit einem Blick auf die von Heritage (1997, 1998) vorgeschlagenen sechs Dimensionen zur Analyse institutioneller (im Vergleich zu alltäglicher) Kommunikation sehr gut verdeutlichen: Nicht nur der Sprechwechsel und die Beitragsformen (1: *distribution of turns*), sondern auch die Gesamtstruktur (2: *overall structural organization*), die Sequenzorganisation (3: *sequence organization*), das Design einzelner Beiträge (4: *the design of single turns*) und die Wortwahl (5: *lexical choice*) sind vollkommen determiniert. Hiermit hängt der oben erläuterte Aspekt zusammen, dass Akteuren – da sie nicht als sie selbst handeln – kein Wissen resp. Wissensansprüche (6: *epistemological and other forms of asymmetry*) als realen Personen unterstellt werden kann.

Deutlich hieran wird, dass im Gegensatz zu institutioneller Kommunikation, die bereits auch spezifischen Beschränkungen (im Vergleich zu alltäglicher Kommunikation) unterliegt, darstellerische Kommunikation im Rahmen eines Theaterstücks nicht nur in bestimmten Hinsichten eingeschränkt, sondern *weitestgehend determiniert* ist. Spielwelt bedeutet – wie auch an den folgenden Analysen deutlich werden wird – innerhalb einer *vorentworfenen Totalität* zu agieren, die erst dann in einem vollgültigen Sinne hergestellt ist, wenn alle Teile der Komposition von allen Teilnehmenden konzertiert ausgeführt werden. Insofern sind Spielszenen (als Spielszenen und nicht als Aufführungen vor einem Publikum) zunächst *keine Interaktionen* im eigentlichen Sinn⁴⁰, vielmehr repräsentieren bzw. simulieren sie Interaktionen zu Darstellungszwecken. Trotzdem müssen sie – und das macht sie interessant für den vorliegenden Beitrag – als solche enacted, interaktiv implementiert und probeweise vor einem Quasi-Publikum (im Probenkontext: Regie, Technik, sonstige Anwesende) vorgeführt werden. Während Spielszenen also von ihrer Anlage her (vollkommene Vorentworfenheit) Interaktion verunmöglichen (auf der repräsentierten Figurenebene), setzen sie aufgrund ihrer ereignishaften und verhaltensförmigen Umsetzung (besondere Ästhetik des Theaters) Interaktion auf zwei darüber liegenden Ebenen wieder frei, nämlich als Interaktion zwischen Personen in der Funktionsrolle als Schauspielende (Umsetzung von Konzepten) und als Interaktion zwischen Schauspielenden und einem kopräsenten (Quasi-)Publikum (Vorführung in Probe oder Aufführung).

b-ii) Implikationen für die Analyse

Aufgrund des grundsätzlich unterschiedlichen Rahmens von realen Gesprächspassagen und Spielszenen liegt es auf der Hand, dass diese *analytisch nicht gleichbehandelt* werden können. Während erstere als 'natürliche Interaktionen' mittels entsprechender methodischer Verfahren analysiert werden können, ist das bei letzteren nur bedingt sinnvoll: Zwar können Spielszenen – wie oben angedeutet – als verhaltensförmige Passagen innerhalb 'natürlicher Interaktionsepisoden' (Gesamtprobe oder Aufführung) verstanden werden, deren 'Ereignishaftigkeit' interaktiv

⁴⁰ Interaktion verstanden als wechselseitiges Bezugnehmen aufeinander setzt ein Mindestmaß an Wahlfreiheit voraus; andernfalls verliert das Konzept der Interaktion seine soziale (und soziologische) Relevanz, die in dem besteht, was Oevermann (1995) als Lebenspraxis beschrieben hat, die er als die Einheit von Entscheidungszwang und Bewährungsdynamik fasst.

organisiert werden muss; ihre Binnenstruktur allerdings lässt sich aufgrund ihrer Vorentworfenheit nur schwer mit Hilfe interaktionsanalytischer Mitteln fassen.⁴¹ Hieraus ergeben sich zumindest drei, für die Analyse solcher Interaktionen bedeutsame *Implikationen*:

- *Wirklichkeitsstatus (ontologischer Aspekt)*: Äußerungen im Rahmen des Schauspiels sind – wie oben erörtert wurde – nicht als geradlinige Äußerungen realweltlich Handelnder analysierbar; vielmehr stehen sie innerhalb eines doppelten Sinnhorizonts: Sie sind damit sowohl als angemessener Ausdruck funktionspezifischen Rollenverhaltens im Rahmen realweltlichen Interaktionsgeschehens (Schauspielrolle in der Probe) als auch als Handeln einer fiktiven Figur im Rahmen einer fiktionalen Geschichtenwelt (Figurrolle) zu begreifen.⁴²
- *Analytischer Zugang (epistemologischer Aspekt)*: Die Berücksichtigung des Handelns in der Spielwelt muss also analytisch in zwei Richtungen weisen. Einmal geht es mit 'illusiver' Perspektive auf die Spielinteraktionen darum, sie als Elemente innerhalb eines Plots bzw. als Progressionen innerhalb einer Handlung (u.U. auch einer fiktionalen Geschichte) zu begreifen. Das dient keinem Selbstzweck (denn es geht nicht um die Analyse von Dramen), sondern stellt Hintergrundwissen und Kontext für die Analyse der realweltlichen Interaktionen zur Verfügung. Zum anderen geht es mit 'inclusivem' Blick darum, inwiefern die Handelnden der Erfüllung ihrer funktionsrolle gebundenen Pflichten nachkommen, indem sie Spielinteraktionen hervorbringen und inwiefern das so gezeigte Spiel als (korrekter) Ausdruck und Umsetzung vorgängiger Ressourcen (Besprechungen, Absprachen, Korrekturen Konzepte,

⁴¹ Zu unterscheiden ist hier die Vorlage (Skript, Drehbuch), in der Ablauf und Inhalt der Interaktionen (mehr oder weniger) bereits vorentworfen ist, und je konkrete Vorführungen (das gilt für Aufführungen ebenso wie für Proben), die als ereignishaft Phänomene einzigartig sind und als solche daher Interaktionen der Schauspielenden untereinander und mit einem kopräsenten Publikum hervorbringen (siehe hierzu grundlegend Fischer-Lichte 2004; des Weiteren Broth 2002 und 2011 zur Rolle von Publikumsaktivitäten (Applaus, Lachen, Geräusche) und Heritage / Greatbatch 1986 zu Möglichkeiten der Elizitierung von Applaus). Die Interaktionsförmigkeit der Live-Performance lässt sich allerdings nicht auf die vorentworffene Binnenstruktur eines 'Stücks' und damit auf die dargestellten 'Interaktionen' der Figuren extrapolieren (hier liegt der Unterschied zwischen einer Dramen- und einer Aufführungsanalyse). Die Anwendung interaktionsanalytischer Methoden auf vorentworffene Interaktionen (etwa Dramen) ist zwar möglich, geschieht aber aus einer anderen Perspektive heraus: Analysiert werden nicht Interaktionen (da im engeren Sinn keine stattfinden), sondern die Repräsentation von Interaktionen; die Frage ist dann weniger, wie Figuren eine Interaktion gestalten (denn das tun sie im engeren Sinne nicht), als vielmehr wie Autoren die Darstellenden eine Interaktion zu Präsentationsszwecken gestalten lassen und wie ein kopräsenten Publikum darauf reagieren wird bzw. soll. Die Analyse von Performances steht damit immer vor dem Problem, die Verschränkung von vorgängigen, an Autorenschaft gebundenen Texten einerseits (im Falle des Theaters: Skripte / Dramentexte) und deren ereignis- und interaktionsförmige Enaktierung (Proben, Aufführungen) andererseits berücksichtigen zu müssen. Fließende Übergänge bestehen daher zu allen Formen so genannter *cultural performances* (Singer 1968) wie etwa Zeremonien, Ritualen und Spielen (vgl. hierzu auch Goffman 1983 und insbesondere Schechner 2006) sowie zu stark institutionalisierten Kommunikationsformen (vgl. Drew / Heritage 1992). Umgekehrt lässt sich 'Interaktionswissen' auf komponierte und fiktionale Medienprodukte in einem übertragenden Sinn anwenden (vgl. Jayyusi 1988, Meyrowitz 1990b).

⁴² Vgl. hierzu Goffman (1977:147 ff.) sowie Rapp (1973:234 ff.).

Skripte etc.) zu begreifen ist.⁴³ Beide Aspekte – *Struktur und Progression des Plots* und (Korrektheit der) *Konzeptumsetzung* – spielen als Kontextdimensionen innerhalb der realweltlichen Interaktionen eine bedeutsame Rolle.

- *Abbildung im Transkript (transkriptionstechnischer Aspekt)*: Da also (Sprech-)Handlungen, je nachdem ob sie innerhalb der realen oder der Spielwelt vollzogen werden, ein völlig anderer Status zugemessen werden muss, erscheint es sinnvoll, dies auch im Transkript abzubilden. Da es jedoch bisweilen unklar sein kann, inwiefern Äußerungen / Handlungen dem einen oder dem anderen Bereich zugehören und es im Folgenden gerade darum geht, dem Ineinandergreifen beider Bereiche nachzugehen, wäre eine allzu rigide Markierung im Transkript kontraproduktiv. In Anlehnung an Köhler (2007) soll daher folgende Zuordnung vorgenommen werden, jedoch nur insofern es sich um *klare Fälle*⁴⁴ handelt. In allen anderen Fällen erfolgt keine Markierung:

Status	Markierung	Beispiel
Eindeutig Text des Stücks (<i>pre-allocated text</i>)	KAPITÄLCHEN	TÖNT DIES WORT DICH AN;
Eindeutig Handlungen des Stücks (<i>pre-allocated actions</i>)	KAPITÄLCHEN	DREHT DEN KOPF
Eindeutig Text des Stücks in freier Rede (<i>pre-allocated text in local-allocated turn</i>)	<i>Kursiv</i>	<i>tönt dies Wort dich nicht an;</i>
Alle anderen Äußerungen	Keine	die weiße Linie hier,
Alle anderen Handlungen	Keine	geht zur weißen Linie

3. Wie lassen sich die Übergänge zwischen beiden Aktivitätsrahmen fassen?

Oben wurden Interaktionen aktivitätstypisch in spielweltliche resp. realweltliche getrennt. Dies geschah mit dem Argument, dass Teilnehmende sich nachweislich an diesen Rahmen orientieren, es also ein Teil ihres Kontextwissens ist, dass Spielproben nicht nur üblicherweise beide Aktivitätstypen mit sich bringen, sondern vielmehr als Spielproben erst hergestellt sind, wenn beide Handlungstypen (*acting / play-acting*) ineinandergreifen. Deutlich wird dies – so wurde oben weiter argumentiert – bereits bei einer ersten Durchsicht des Materials: Sowohl Teilnehmende als auch beobachtende Analysierende haben in der Regel kein Problem zu erkennen, dass Gesprächs- und Spielpassagen vorhanden sind und dass sie – grob gesprochen – alternieren.

Obwohl eine solche Trennung zwar als Rahmenwissen veranschlagt werden muss, ist damit jedoch nicht gesagt, dass sich beide 'Welten' oder 'Interaktionssysteme' *in actu* sauber voneinander trennen lassen oder durch die Interagierenden sauber voneinander getrennt würden. Vielmehr fungiert das oben explizierte Rahmenwissen (um beide Welten und ihre idealtypischen Merkmale) als interaktionale bzw. forschersische Ressource, das Ineinandergreifen beider Welten inter-

⁴³ Zu den Konzepten 'Illusion' und 'Inlusion' in Bezug auf Theater vgl. Rapp (1973:75 ff.).

⁴⁴ Das ist insbesondere dann der Fall, wenn es sich um eindeutig dem Text bzw. der Choreographie des Stücks zuordenbare Fragmente handelt. Diese Zuordnung kann verifiziert werden über Skripte sowie über die videografische Dokumentation der voranschreitenden Probe sowie der Aufführung selbst.

aktiv zu organisieren (aus Perspektive der Teilnehmenden) bzw. Ausschnitte von Interesse (hier: Transitionsphasen) aus dem Material herauszufiltern (aus Perspektive der Analysierenden).

Das *Management beider Sinnwelten* geschieht daher nicht einfach, sondern muss *interaktiv hergestellt* werden. Hierbei kommt es zu *impliziten Aushandlungsaktivitäten*⁴⁵, in welcher Welt man sich bewegt und konsequenterweise dann auch zu *fließenden Übergängen*. Geht man von oben angesprochener *Grobstrukturierung in Spielszenen und Nicht-Spielszenen* (die ich – unabhängig davon, was dort inhaltlich geschieht – *Besprechungsphasen* nennen möchte) aus und geht zudem davon aus, dass beide notwendigerweise *alternieren*, da nicht gleichzeitig gespielt und über das Spiel gesprochen werden kann, ergeben sich mit Blick auf Übergänge oder Transitionsphasen folgende *Handlungsaufgaben* und damit zusammenhängende weiterführende *Fragen*:

Um Spielproben interaktiv herzustellen, sehen sich Teilnehmende mit folgenden *Handlungsaufgaben* konfrontiert:

- Spielszenen müssen eröffnet oder initiiert werden;
- Spielszenen müssen – einmal in Gang gebracht – wieder beendet werden;
- Innerhalb von Besprechungen nach beendeten Spielszenen muss spezifiziert werden, wo wieder eingesetzt wird und das Spiel muss erneut eröffnet werden;

Hieraus ergeben sich die folgenden *Fragen*:

- Wie werden Spielszenen eröffnet oder initiiert?
- Wie werden Spielszenen beendet?
- Wie wird das erneute Szenenspiel wiedereröffnet?

Die entsprechenden *Perspektiven* auf das Geschehen, die zugleich meine ausgewählten *Ausschnitte* repräsentieren, möchte ich wie folgt bezeichnen:

- Eröffnungen von Spielszenen heißen im Folgenden *Spielinitiiierungen*;
- Beendigungen von Spielszenen heißen *Zäsuren*;
- Phasen zwischen Spielszenen heißen *Besprechungen*;
- erneute Eröffnungen des Szenenspiels heißen *spielinitiiierende Wiedereinsätze*.

⁴⁵ Implizit deshalb, weil in der Regel nicht explizit darüber gesprochen wird, ob man sich in der einen oder anderen Welt bewegt, sondern dies mit entsprechenden Handlungen verdeutlicht bzw. anhand solcher Handlungen erschlossen wird.

Vereinfacht lässt sich diese *Grundstruktur* wie folgt darstellen:

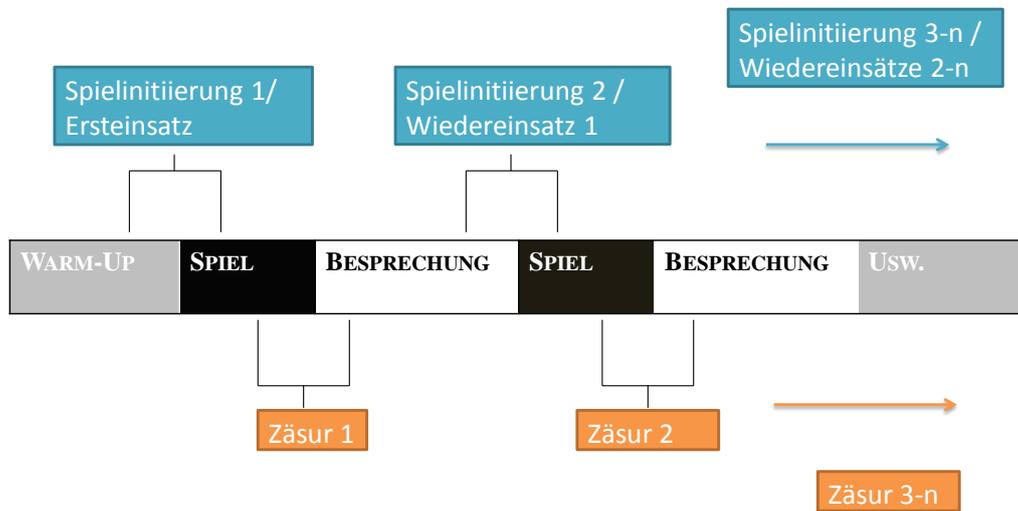


Abb. 6: Grundstruktur der Spielprobe

Im Folgenden möchte ich mich nun den oben hergeleiteten Übergangsphasen im Detail zuwenden und fragen, wie die Übergänge organisiert sind, um aufbauend darauf ein *fallbasiertes Grundmodell* für Spielproben zu formulieren, welches zugleich als Grundlage dient, *basale theatrale Produktionspraktiken* zu benennen.

3.4. Transitionsphasen in Spielproben

Wie oben hergeleitet, lassen sich Spielproben grob in die Phasen der *Spielszenen* einerseits und der *Besprechungen* andererseits gliedern. Die dabei entstehenden Übergangsphänomene wurden oben als *Spielinitiierungen* und *Zäsuren* bezeichnet. Im Weiteren soll untersucht werden, wie dieser für Spielproben typische Ablauf interaktiv bewerkstelligt wird, indem die *realweltlichen Anteile* (= schwarze Schrift) *eines vollständigen 'Funktionszyklus'*, bestehend aus *Spieleröffnung / Ersteinsatz* (3.4.1) (– *Spiel* –) *Zäsur* (3.4.2) – *Besprechung und Wiedereröffnung des Spiels (Wiedereinsatz)* (3.4.3) (– *Spiel* –), einer detaillierten rekonstruktiven Analysen unterzogen werden. Da durch Initiierungen neuer Aktivitätsrahmen für die Etablierung von Situationen entscheidende Weichen gestellt werden⁴⁶, liegt

⁴⁶ Das gilt für Gesprächs- bzw. Situationseröffnungen im Allgemeinen, da hier initial angezeigt und ausgehandelt wird, in welchem Rahmen sich die Beteiligten fortan zu bewegen gedenken (vgl. hierzu Goffman 1971, der die Übergänge von unfokussierten zu fokussierten Interaktionsformen beschreibt; vgl. für die Konversationsanalyse grundlegend auch Schegloff 1972, der zeigt, wie anhand der ersten Aktionen in Telefongesprächen Beteiligte Situationsdefinitionen aushandeln; siehe zusammenfassend auch Mondada / Schmitt 2010:9-21). Für *erste Spieleröffnungen* gilt dies im Besonderen, da hier die Beteiligten zum ersten Mal (innerhalb der laufenden Episode) Voraussetzungen für die Etablierung der Spielwelt schaffen müssen.

der Schwerpunkt im Folgenden auf der *ersten Spielinitiierung*, die nun einer eingehenden Betrachtung unterzogen werden soll.

3.4.1. Vor dem Szenenspiel: Spielinitiierungen und Ersteinsätze

Eröffnungen des Szenenspiels existieren in zweierlei Form: *Erstens* als Initiierungen, die nach Besprechungen eines vorgängigen Szenenspiels das erneute Szenenspiel wiedereröffnen und somit *Wiedereinsätze* darstellen (siehe Abschn. 3.4.3) und *zweitens* als initiale Eröffnungen des Szenenspiels, die im Gegensatz zu Wiedereinsätzen als *Ersteinsätze* zu begreifen sind, da bisher noch kein Szenenspiel stattgefunden hat.

Der nun folgende Ausschnitt repräsentiert einen solchen *spielinitiierenden Ersteinsatz*: Zu Beginn stehen vier Personen des Ensembles nebeneinander in einer Linie frontal zum Zuschauerraum. Dies ist gleichzeitig die Aufstellung für die erste echte Szene im Stück.⁴⁷ Im Verlauf der zu spielenden Szene, die durch den folgenden Ausschnitt eröffnet wird, bewegt sich das Ensemble gemeinsam, rückwärtsgehend auf den hinteren Bühnenrand zu (nicht im Transkript); hierauf bezieht sich die Akteurin SB mit gang im ersten Segment (S1) des folgenden Transkripts. Die Regisseurin steht ebenfalls auf der Bühne, und zwar seitlich, leicht versetzt zum Ensemble (*face-to-side-Position*).

Das folgende Standbild zeigt die Formation der Beteiligten, die räumliche Beschaffenheit sowie relevante Objekte zur besseren Orientierung im Überblick:

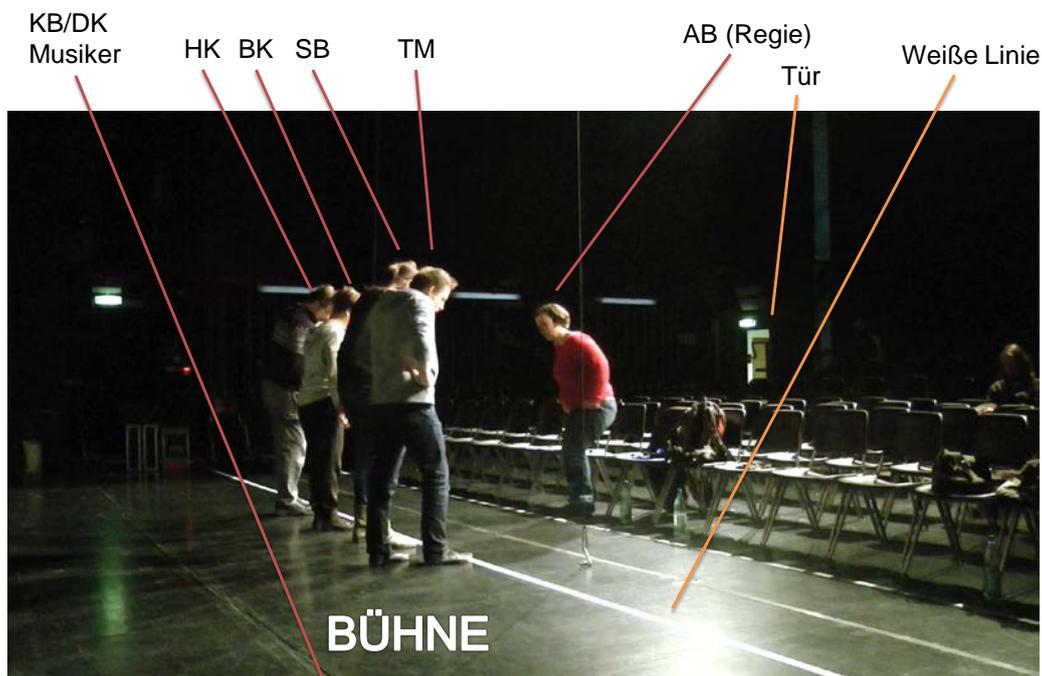


Abb. 7: Beteiligte, Raum und relevante Objekte

⁴⁷ Im Ablauf des *Stücks* stehen die Schauspielenden vor dieser Szene in gleicher Aufstellung nebeneinander und reagieren angstvoll auf Geräusche des platznehmenden Publikums. Dabei handelt sich um eine Art Intro, das fließend in die erste und hier zu spielende Szene übergeht.

Ausschnitt 1: Spielinitiiierung 1 (zu Zwecken der Verdeutlichung mit Markierungen versehen)⁴⁸

1	SB	abber *so is glaub ich \$der gang *hierüber	
		*Body Torque	*zeigt nach hinten
	sche	\$Body Torque	
2		(0.2)	
3	HK	JO;	a) Anfangsposition
4	BK	(.) JA:.	
5	SB	%(.)weil wir KÖNnen jetzt ja ma_*grob;	*schwenkende Armgeste
	ab	%setzt sich in die vordere Reihe --->	
6		(0.23)	
7		(.) die ma- die weiße Linie , dass da:-	
8	HK	JA;	
9		*(1.0)	
	sb	*wischt etwas von ihrem Pulli	
10	TM	[(Aber kein)-]	b) Selbstpräparation
11	HK	[bist SCHMUTzisch;]	
12	SB	(ja) SCHMUddi hat sich \$hat ihm namen wieder alle ehre ge[macht;]	
	tm	\$Säubert weiße Linie mit den Füßen---->	
13	HK	[nää] biste widder SCHMUTz[isch,]	
14	SB	[SCHMU]ddi.	
15		§(1.46)	
	tm	§Trippelt mit dem rechten Fuß auf dem Boden--->	
16	SB	[SCHMUddi:;]	
17	TM	<<gedehnt> [ich KANN]so net arbeite mit dir>.	
18		%(0.6)	
	ab	%steht auf und läuft nach hinten--->%	
19	HK	du kannst überHAUPT net arbeite;	
20		des IS ja des [problem.]	
21	AB	[on y va]	
22	SB	[*nach\$vorne] sehn gleichmäßig .	
		*schaut zu Boden	
	sche	\$richten sich an der weißen Linie aus	
23		§(0.87)	c) Ausrichten 1: vertikal/ Bühnentiefe
	tm	§beugt sich nach unten, räuspert sich laut	
24	AB	und richtig ruhig MIT KÖRperkontakt zu beginn;	
		--->läuft weiter nach hinten--->%	
25		§+(2.0)	

⁴⁸ Im Transkript finden sich Markierungen (rot hervorgehobene Äußerungen und Aktivitäten, Funktionszuschreibungen in eingefügten Kästen zu einzelnen Passagen sowie abwechselnd graue und weiße Abschnitte zur Markierung dieser Passagen), die für die folgende Betrachtung bedeutsam sind. Kürzel für Beteiligte und Ereignisse sowie Transkriptionskonventionen sind im Anhang zu finden.

	sche	\$rücken enger zusammen	
	hk	+umarmt BK	
26	AB	++NICH so [(xxxx)]	d) Ausrichten 2: Personen zueinander 1
	hk	++küsst BK	
27	BK	[äähää]	
28	X1	((Schnaubendes Lachen))	
29		(2.5)	
30	TM	<<leise zu SB> ich glaub (xxxxxxxxxxxx[xxxx]xxxx%xxx)>;	
31	SB	[hhhh]	
	ab	beendet Gang, setzt sich in den hinteren Reihen hin--->%	
32		(0.6)	
33	TM	sim_mer MITtisch?	
34		(2.8)	
35	AB	STÜCK noch nach links; *(hie_her)	
		*rechte Hand bewegt sich nach links	
36		\$(2.24)	
	sche	\$bewegen sich in kleinen Schritten gemeinsam nach rechts	
37	AB	GUT-	e) Ausrichten 3: horizontal/ Bühnenbreite
38		\$(5.0)	
	sche	\$bereiten sich vor (trippeln, zurechtrücken, stoßartige Ausatemgeräusche, Dehnbewegungen mit dem Kopf)	
39	AB	dann fangen wer mit nosfeRA:tu an odder?	
40		\$(0.84)	
	tm	\$hebt den Kopf, schaut geradeaus	f) Einsatzstelle
41	AB	\$(FRank?	
	tm	\$bewegt den Kopf	
42		(1.0)\$ (0.8) * (0.7) \$\$ (0.3)	g) Koordination Spielbeginn 1/ Startzeichen Musik 1
	tm	\$dreht Kopf nach rechts, schaut zur Musik	
	sb	*löst sich aus der Formation	h) Objekt- präparation
	tm	\$\$schaut SB hinterher	
43	SB	*entschuldigung &ich mach_ma die TÜR dahinten zu; *läuft nach links hinten zur Tür --->	
	M	&setzt ein	i) Musikeinsatz 1
44		*(2.8)&(0.9)	
	sb	*läuft schnell zur Tür--->	
	M	&setzt aus	
		Ca. 48 Sekunden ausgelassen	h) Objektpräparation "Tür" (Fortsetzung)
45	AB	<<laut> ENger> ,	
46	SB	(.) JA \$doch;	
	sche	\$stellen sich enger zusammen--->	

47	SB	UN[gern.]	
48	AB	[((Lacht))]	j) Ausrichten 4: Personen zueinander 2
49	TM	&Ahhhahahaha	
	M	&setzt ein---->	
50	HK	=wie*§SO::?	
	sb/tm	*§Köpfe zueinander, tuscheln	
51		*§(0.5)	
		*§Köpfe zueinander, tuscheln	
52	SB	*[oh]	
		*bringt sich in Position	
53	TM	§[°hh]	
		§bringt sich in Position	
54		&(0.23)	
	M	&bricht ab	k) Koordination Spielbeginn 2/ Musikeinsatz 2
55	SB	ä::*h,	
		*schaut nach rechts zu Musik	
56	HK	+Danke;	
		+beugt sich vor, schaut nach rechts zur Musik	
57		*(2.0)	
	sb	*schaut nach links zu HK, schaut nach rechts zu Musik und nickt	
58	SB	OKay;	
59		(0.8)	l) Koordination Spielbeginn 3/ Startzeichen Musik 2
60	SB	jetzt [SIM]_MER sow[eit.]	
61	HK	[SO;] [+AB] mussik,	
		+beugt sich vor, schaut zu Musik	
62		➔(1.0)	
		➔der Raum verdunkelt sich	
63		&(1.0)§(3.0)	
	M	&SETZT EIN	m) Musikeinsatz 3/ Spielbewegung
	sche	§SCHAUSPIELER NEIGEN SICH NACH HINTEN	



Videodatei 1: Spielinitierung 1 (Namensnennung (S41) in der Aufnahme wurde durch Rauschen maskiert)

Im Folgenden möchte ich *drei Perspektiven* auf diese Initiierung des Szenespiels einnehmen:

- Eine *einzelfallübergreifende*, die der *kontextuellen Einbettung* dient und zugleich die besondere Relevanz dieses ersten, relativ langen Ausschnitts verdeutlichen soll,
- eine *einzelfallgebundene, grob segmentierende und sequentielle*, die anhand einzelner, aufeinander folgender Aktivitätskomplexe und damit einhergehender Schlüsseläußerungen bzw. -handlungen die *Orientierung an der Aufgabe der Spieleröffnung* herausarbeitet und

- c. eine *auf spezifische Aktivitäten fokussierende*, die *drei, für Spieleröffnungen zentrale Praktiken* zu bestimmen versucht.

Ad-a) Einzelfallübergreifend: Kontextuelle Einbettung

Vergleicht man diese Eröffnung des Spiels, wie sie im oben abgedruckten Transkript dokumentiert ist, mit anderen, folgenden Spieleröffnungen (s.u. Abschn. 3.4.3) stellt man fest, dass sie wesentlich *länger und komplexer* ist. Das hat zwei Gründe: Erstens ist sie Teil einer längeren Phase, in der *mehrere Rahmenwechsel* stattfinden, nämlich (a) vom 'Warm up' (unfokussiert) zu 'anderen Aktivitäten' (fokussiert), (b) von 'anderen Aktivitäten' zur 'Spielprobe' und schließlich (c) von 'gewöhnlichen Aktivitäten' zum 'Schauspiel' (diese Rahmenwechsel wurden oben in Abschn. 3.2 herausgearbeitet und an entsprechenden Standbildern (Abb. 2-4) verdeutlicht). Zweitens ist es nicht nur die *erste Szene*, die im Rahmen der Probe an diesem Tag gespielt wird, sondern die erste Szene, die dieses Ensemble in dieser Produktion überhaupt spielt und zudem die erste Szene des Stücks.

Erst anhand einer solchen Einbettung in den Gesamtablauf des Stücks (erste Szene im Plot), der Probe (erste Szene an diesem Tag) bzw. der Produktion (erste Szene überhaupt) lässt sich daher der *Sonderstatus* der vorliegenden Praxis *als Ersteinsatz* erkennen, dem nun – nach vorangegangenen Fokussierungsaktivitäten und Aufforderungen anzufangen – die Aufgabe zukommt, all jene *Voraussetzungen zu schaffen*, die notwendig sind, um tatsächlich mit dem Spielen beginnen zu können. Ist das Spiel erst einmal eröffnet worden und damit alle Voraussetzungen geschaffen, ist eine erneute Eröffnung unproblematischer und daher wesentlich knapper (s.u. Abschn. 4.3.3 / Ausschnitt 3). Die Untersuchung von Ersteinsätzen eignet sich daher in besonderer Weise, der Eröffnungen von Spielwelten aus der Realwelt heraus und damit auch der Relation, in der beide Welten zueinander stehen, nachzugehen. Insofern nimmt die Untersuchung dieses ersten Ausschnitts einen vergleichsweise breiten Raum ein.

Im nächsten Abschnitt soll anhand einer Segmentierung in einzelne Aktivitätskomplexe konkret gezeigt werden, *welche* Voraussetzungen eine Rolle spielen und *wie* die Teilnehmenden diese Voraussetzungen herstellen, um ihr Szenenspiel erstmalig eröffnen zu können.

Ad-b) Segmentierung des Einzelfalls: Orientierung an der Spieleröffnung

Die nachfolgende Segmentierung dieses ersten Ausschnitts greift auf die Idee zurück, innerhalb von institutionellen und damit aufgabenorientierten Interaktionen einzelne Phasen zu identifizieren, um die zugrundeliegende Orientierung an Aufgaben (hier: der Eröffnung des Spiels) zu identifizieren. Heritage (1997:227) spricht in diesem Zusammenhang von einer "*over all map of the interaction*".

Im institutionellen Kontext der Theaterproduktion einzelner Stücke besteht die vorrangige Aufgabe darin, ein Stück zur Aufführungsreife zu bringen; dies geschieht mittels Proben und im Kern mittels Spielproben (s.o. Abschn. 3.3); letztere setzen voraus, dass es den Beteiligten gelingt Spielvorgänge zu initiieren; in-

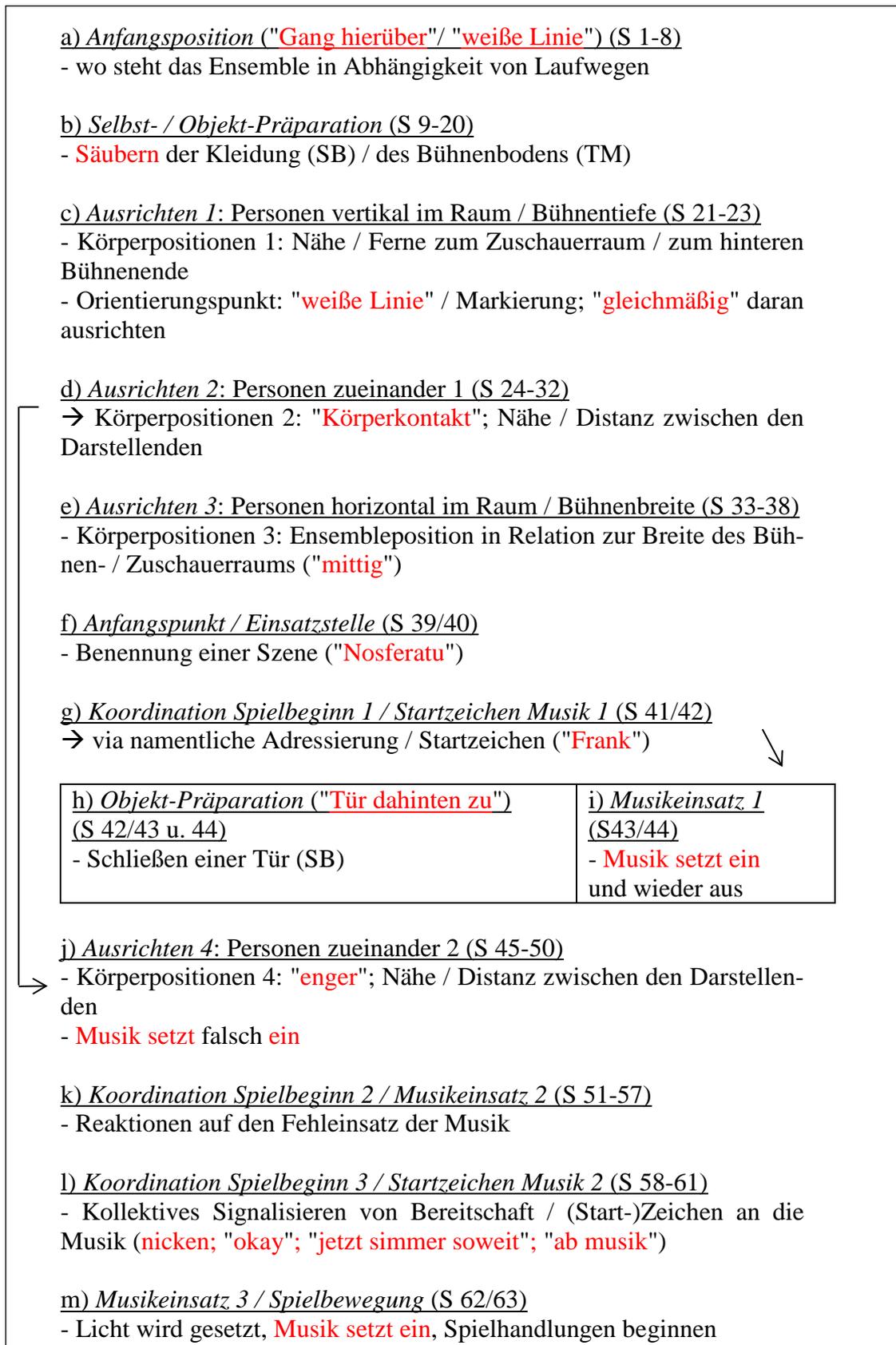


Abb. 9: Schritte der Spieleröffnung (Segmentübersicht)

Der Liste lässt sich entnehmen, dass sich diese *erste Spieleröffnung in dreizehn Schritten (Segmente a-m)* vollzieht. Im Einzelnen geschieht das wie folgt:

a) *Anfangsposition*

1	SB	abber *so is glaub ich \$der gang *hierüber	*Body Torque	*zeigt nach hinten
		sche		\$Body Torque
2		(0.2)		
3	HK	JO;		
4	BK	(.) JA:.		
5	SB	%(.)weil wir KÖNnen jetzt ja ma_*grob;		*schwenkende Armgeste
		ab	%setzt sich in die vordere Reihe --->	
6		(0.23)		
7		(.) die ma- die weiße Linie, dass da:-		
8	HK	JA;		

Der Ausschnitt beginnt mit einer Aktivität von SB mittels derer sie abzustimmen versucht, wo das Ensemble in Abhängigkeit von Laufwegen (in der folgenden, zu eröffnenden Spielszene) stehen soll. Ausgehend vom antizipierten Laufweg im Stück (abber so is glaub ich der gang hierüber; S1; s.o. Abb. 8) schlägt sie die weiße linie (S7; s.o. Abb. 8) als Anfangsposition vor; beides wird von anderen Teilnehmenden explizit ratifiziert (S3, S4 und S8). Insgesamt legt SB in Abstimmung mit dem Rest des Ensembles so die neuralgischen Punkte bzw. Bewegungen im Szenenraum⁴⁹ fest: Startpunkt ("weiße Linie"), Laufweg ("so"/"Gang") und Endpunkt ("hierüber"). Unterstützt wird diese gemeinsame Aushandlung einer *Anfangsposition* durch Gesten und körperliche Bewegungen (Rumpfdrehungen oder "*body torques*" (Schegloff 1998) in S1, Zeigegeste in S1 und schwenkende Armgeste in S5), die sich auf den Szenenraum beziehen und diesen – dadurch, dass sie ihn körperlich-perzeptiv andeuten – relevant setzen. Die Teilnehmenden zeigen sich damit wechselseitig an, dass es in der Folge bedeutsam sein wird, wie sie sich in diesem Raum bewegen werden. Der Einsatz der Rumpfdrehung, der die momentane Körperhaltung nur posituell, jedoch nicht positional verändert, zeigt noch etwas anderes: Statt etwa eines Ablaufens der Strecke(n) oder eines 'Herumlaufens' im Szenenraum zur Verdeutlichung geschehen alle Aktivitäten innerhalb des Ausschnitts (Ausnahme: Seg. h) in einer (verglichen mit alltäglichen Mehrpersonen-Interaktion) höchst bemerkenswerten Formation⁵⁰: Die vier Personen stehen aufgereiht nebeneinander, das Gesicht

⁴⁹ Vgl. Schmitt (2012:50), der zwischen einem Interaktionsraum (gemeinsames realweltliches Handlungsfeld), einem objektiv-physikalischen Territorium (bzw. dessen Beschaffenheit) sowie einem Szenenraum unterscheidet, welcher den imaginierten und durch mediale Praktiken (bei Schmitt: Film) konkretisierten Raum der Darstellung bezeichnet.

⁵⁰ Face-to-Face-Interagierende bilden Kendon (1990:210 f.) folgend typischerweise einen gemeinsamen Interaktionsraum aus, was er als '*F-formation*' beschrieben hat. Damit einher geht in der Regel eine körperliche Zuwendung der Interagierenden, wodurch ein freier, jedoch gemeinsam beanspruchter Raum in der Mitte ('*o-space*') entsteht. Die Formation der Darstellenden im vorliegenden Fall weicht von dieser Vorstellung ab und ergibt erst unter Einbezug des Publikums (hier vor allem repräsentiert durch die Regie) wieder eine entsprechend fokussierte Formation, deren '*o-space*' sich zwischen Darstellungs- und Zuschauerraum aufspannt.

frontal nach vorne ausgerichtet (s. Abb. 7). Dass das Ensemble bereits vor dem Ausschnitt und über den gesamten (insgesamt etwa 2-minütigen) Ausschnitt hinweg diese Formation beibehält, bei der es sich – mit Blick auf das Stück – um die Anfangsformation handelt, zeigt, dass die *körperlich-räumliche Herstellung der Spielwelt* den restlichen Dimensionen (Gestik(ulation), Mimik, Sprache, Musik, Licht etc.) vorgelagert ist. Mit Blick auf die Spezifität unterschiedlicher modalen Ressourcen (vor allem: Sprechen versus Körperkonstellationen) wird deutlich, dass es diese körperlich-räumlichen Aspekte der anvisierten Spielinteraktionen sind, die im Gegensatz zum Sprechen und Gestikulieren aufgrund ihrer Nicht-Flüchtigkeit Schritt für Schritt prä-arrangiert werden können und auf diese Weise das Resultat einer parallelen und fortschreitenden Herstellungsleistung verkörpern. Signalisiert wird hierdurch zugleich ein 'Gleich-Beginnen-Wollen', wodurch alles Übrige als Übergangs- bzw. Vorbereitungsaktivität markiert wird. Ebenso ist der Positionswechsel der Regisseurin (in S5; s.a. Abb. 8) als eine spielvorbereitende Aktivität zu lesen, die nicht nur notwendige Voraussetzungen für eine Spieleröffnung schafft, nämlich oben erwähnte Darsteller-Publikums-Formation herstellt (s. Abb. 4), sondern zudem *in situ* anzeigt, wie sie die Aktivitäten des Ensembles und insbesondere jene von SB versteht, nämlich als Indiz für den nahenden Spielbeginn. Die Regisseurin (AB) signalisiert damit ihrerseits einen funktionsrollenspezifischen Aktivitätswechsel, nämlich vom Anleiten und Feedback-Geben zum Zuschauen.

b) Selbst- (bzw. Objekt-)Präparation

```

9          *(1.0)
sb          *wischt etwas von ihrem Pulli
10 TM      [(Aber kein)-      ]
11 HK      [bist SCHMUTzisch;]
12 SB      (ja) SCHMUddi hat sich $hat ihrn namen wieder alle
           ehre ge[macht;]
           tm          §Säubert weiße Linie mit den
                       Füßen--->
13 HK          [nää      ] biste widder SCHMUTz[isch,]
14 SB          [SCHMU]ddi.
15          §(1.46)
           tm          §Trippelt mit dem rechten Fuß auf dem Boden--->
16 SB          [SCHMUddi:;]
17 TM      <<gedehnt> [ich KANN ]so net arbeite mit dir>.
18          %(0.6)
           ab          %steht auf und läuft nach hinten--->%
19 HK      du kannst überHAUPT net arbeite;
20          des IS ja des [problem.      ]

```

Nachdem geklärt wurde, wo die zu spielende Szene starten soll ("weiße Linie"), säubert SB ihren Pulli, indem sie ihn mit den Händen nach unten zieht und etwas (wahrscheinlich Essensreste / Krümel) abwischt bzw. abschüttelt (S9). Die Aktivität wird durch scherzhafte Thematisierung (S11) Teil einer spielerischen Frotzelsequenz (S11-17), die hier nicht weiter behandelt werden soll. Interessant für den vorliegenden Zusammenhang ist vielmehr, dass sich SB durch diese als 'Fasadenkorrektur' (Goffman 1969:23 ff.) verstehbare Handlung offensichtlich an ei-

ner Präsentations- bzw. Auftrittssituation orientiert, für die sie sich präpariert. Durch ihre selbstpräparierenden Tätigkeiten während der laufenden Interaktion zeigt sie nicht nur an, dass das, was nun folgt eine erhöhte Selbstpräsentation erfordert ('Vorderbühne') und damit – im Vergleich zur aktuellen Situation ('Hinterbühne') – eine Zunahme an Theatralität bedeutet.⁵¹ Vielmehr verleiht sie dadurch auch der Probe, die immer ein Sich-Hineinversetzen in eine Auftrittssituation bedeutet, in symbolischer oder spielerischer Weise⁵² Ernsthaftigkeit. Ihre Handlung kann so als *rezeptionsbezogenes Display* gelesen werden, durch welches das Theaterdispositiv reflektiert wird. Etwas Ähnliches geschieht, wenn TM den Boden der Bühne mit den Füßen säubert (S12) (zu Selbst- und Objektpräparationen siehe ausführlich auch unten Abschnitt c-ii).

c) *Ausrichten I / Bühnentiefe (vertikal)*

21	AB	[on y va]
22	SB	[*nach\$vorne] sehn gleichmäßig. *schaut zu Boden
	sche	\$richten sich an der weißen Linie aus
23	TM	§(0.87) §beugt sich nach unten, räuspert sich laut

Nach einem Ordnungsruf von AB in französischer Sprache (on y va; S21), der offensichtlich die drohende Verselbständigung der Scherzsequenz (S11-20) behandelt, der die Regisseurin zuvor bereits durch einen zweiten Positionswechsel (S18; s.a. Abb. 8) entgegenwirkte, fordert SB in S22 mit nach vorne sehn gleichmäßig. die anderen dazu auf, ihre körperliche Ausrichtung zu kontrollieren (nach vorne sehn) und gegebenenfalls zu korrigieren (gleichmäßig). Sie fordert dabei nicht nur verbal auf, sondern führt zugleich auch das, was sie verbal kundtut, körperlich aus, indem sie mit nach unten gesenktem Kopf (was eine Orientierung an der auf dem Boden aufgeklebten weißen Linie anzeigt) und begleitet von entsprechenden körperlichen Ausrichtungsbewegungen spricht. Ihre Äußerung verbunden mit den entsprechenden Bewegungen (S22) hat daher sowohl Aufforderungs- (der Rest des Ensembles tut es ihr in S22 dann auch gleich) als auch Durchführungs- und Vorführungscharakter (sie tut es als Teil des Ensembles selbst und zeigt dadurch zugleich auch, wie ihre Aufforderung in die Tat umgesetzt aussieht). Die Qualifizierung gleichmäßig ist dabei auf den Ausrichtungsvorgang bezogen und stellt eine Weiterführung der Bestimmung des Anfangspunkts aus Seg. a (S1/7) dar, die von derselben Sprecherin getragen wurde. Hier geht es nun darum, sich am zuvor konsensuell festgelegten Anfangspunkt (weiße Linie) so zu orientieren, dass alle SchauspielerInnen des Ensembles den gleichen Abstand zum Publikum haben (gleichmäßig). Mit Blick auf den Bühnenraum betrifft dies die *Bühnentiefe* oder die *vertikale Ausrichtung* des Ensembles (s.a. Abb. 8).

⁵¹ Zu den Konzepten der Hinter- und Vorderbühne vgl. Goffman (1969), zum Konzept der Theatralität vgl. Willems (2009c).

⁵² Symbolisch oder spielerisch deswegen, weil SB sich mit ihrer Handlung auf einen Aspekt bezieht, der nicht wichtig für die aktuelle Spiel-Situation ist, da die SchauspielerInnen in Alltagskleidung und nicht in ihren späteren Kostümen proben.

d) Ausrichten 2 / Personen zueinander 1

24 AB und richtig ruhig MIT **KÖRperkontakt** zu Beginn;
 --->läuft weiter nach hinten--->

25 **\$(2.0)**
 sche \$rücken enger zusammen
 hk +umarmt BK

26 AB **++NICH so [(xxxx)]**
 hk ++küsst BK

27 BK **[äähääh]**

28 X1 **((Schnaubendes Lachen))**

29 **(2.5)**

30 TM <<leise zu SB> ich glaub
(xxxxxxxxxxxx[xxxxx]xxxx%xxx)>;

31 SB **[hhhh]**
 ab beendet Gang, setzt sich in den
 hinteren Reihen hin--->%

32 **(0.6)**

Im Gegensatz zum vorherigen Segment geht es hier um den Abstand der Personen des Ensembles zueinander (s. Abb. 8), der diesmal durch die Regisseurin (AB) spezifiziert wird: Mit der Äußerung *und richtig MIT KÖRperkontakt zu Beginn;* in S24 fordert sie die Schauspieler/Innen auf, ihre *Positionen zueinander* zu verändern und näher zusammenzurücken. Dieser Aufforderung wird (scherzhaft) (über)entsprochen (S25-27), indem die Anweisung sowohl befolgt (enger zusammenrücken; S25) als auch in einer steigernden Folge übertrieben wird (umarmen / S25; küssen / S26). Gleichzeitig setzt die Regisseurin, währenddessen sie ihre Anweisung ausspricht, ihren in S18 begonnenen Weg in die hinteren Zuschauerränge fort (S24), den sie schließlich in S31 beendet, indem sie in den hinteren Zuschauerrängen Platz nimmt, damit weiterhin signalisierend, dass sie ihrerseits eine interaktionsräumliche Vorführungssituation am Etablieren ist bzw. nun etabliert hat, womit die Erwartung eines baldigen Spielbeginns verbunden ist.

e) Ausrichten 3 / Bühnenbreite (horizontal)

33 TM **sim_mer MITtisch?**

34 **(2.8)**

35 AB **STÜCK noch nach links; *(hie_her)**
 *rechte Hand bewegt sich nach
 links

36 **\$(2.24)**
 sche \$bewegen sich in kleinen Schritten gemeinsam nach
 rechts

37 AB **GUT-**

38 **\$(5.0)**
 sche \$bereiten sich vor (trippeln, zurechtrücken,
 stoßartige Ausatemgeräusche, Dehnbewegungen mit dem
 Kopf)

Mit der Äußerung *sim_mer mittisch?* (S33), die nach einer kurzen Sprechpause (S32) erfolgt, wendet sich TM an die nun als 'Zuschauerin' positionierte Regisseurin (festgemacht an Kopfausrichtung und Blickrichtung). Er bezieht sich damit auf die verbleibende *horizontale Dimension* des Bühnenraums (s. Abb. 8). Die Realisierung als Frage sowie die nach einer längeren Sprechpause (S34) erfolgende Reaktion der Regisseurin (S35) zeigt, dass es einer distanten, prüfenden Beobachterposition bedarf, die 'Mittigkeit' der Ausrichtung zu bestimmen. In S35-37 dirigiert die Regisseurin mittels kurzer Anweisungen und Gesten das Ensemble in eine, ihrer Einschätzung nach mittige Position. Die Art und Weise, wie sich das Ensemble bewegt ('kollektiv trippelnd') zeigt sowohl das Selbstverständnis der Teilnehmenden, Objekt einer Gestaltung zu sein, als auch den Umstand, dass sich die Beteiligten in einer Phase der 'Feinjustierung' befinden.

f) *Anfangspunkt / Einsatzstelle*

39 AB dann fangen wer mit *nosfeRA:tu* an odder?
 40 §(0.84)
 tm shebt den Kopf, schaut geradeaus

Nachdem nun festgelegt ist, *wo* im Raum begonnen werden soll bzw. wie der zu bespielende Raum als Szenenraum körperlich in Gebrauch zu nehmen ist, wird nun näher bestimmt, *an welcher Stelle im Stück* begonnen werden soll. Die Äußerung der Regisseurin *dann fangen wer mit nosfeRA:tu an odder?* (S39) legt diesen Punkt fest, indem sie ein Stichwort aus dem Stück (*nosfeRA:tu*) benennt. Dabei bezieht sich "Nosferatu" zunächst nicht primär auf einen zu spielenden Teil (eine Szene oder Szenenabschnitt), sondern zitiert aus dem Text des Stücks, der in diesem Fall mit dem Wort "Nosferatu" beginnt. Diese Äußerung erfährt keine explizit sprachliche Kommentierung; einzig die in S40 erfolgende Haltungseinnahme durch TM scheint die als Vorschlag formulierte Äußerung von AB (*odder?*) ratifizierend zu quittieren, indem TM dadurch signalisiert, spielbereit zu sein. Das Ensemble scheint jedoch vielmehr – verharrend in der Spielposition – auf einen 'nächsten Schritt' zu warten, was einerseits zeigt, dass die knappe und wenig explikative Bestimmung des Startpunkts für die Darstellenden zwar hinreichend klar zu sein scheint, andererseits jedoch unklar bleibt, wie jetzt genau begonnen werden soll. Diesem Problem widmen sich die Aktivitäten des nächsten Segments.

g) *Koordination Spielbeginn 1 / Startzeichen Musik 1*

41 AB §FRAnk?
 tm §bewegt den Kopf
 42 (1.0)§(0.8)*(0.7)§§(0.3)
 tm §dreht Kopf nach rechts, schaut zur Musik

Nachdem die Regisseurin den Anfangspunkt mit *nosfeRA:tu* bestimmt hat (Seg. f; S39), äußert sie nun – nach einer ca. 1-sekündigen Sprechpause – den Namen "Frank" sehr laut (S41). Diese zunächst als Aufruf (*summon*) zu verstehende Äußerung der Regisseurin, die den Hauptmusiker mittels Namensnennung in Frageintonation (*FRAnk?*) direkt adressiert, macht zunächst eine entsprechende Reaktion des 'Angerufenen' in Form einer 'Annahme' des 'Anrufs' erwartbar (etwa durch ein 'Ja', das Verfügbarkeit und Interaktionsbereitschaft signali-

siert).⁵³ Dies geschieht hier allerdings nicht, vielmehr reagieren zunächst die Darstellenden auf der Bühne auf den Aufruf, indem sie ihre Spielhaltung nachbessern (TM in S41) bzw. zur Musik (d.h. in Richtung des angesprochenen Frank) schauen (TM in S42). Im vorliegenden Kontext kann der Aufruf daher sowohl als Frage ('Bist du bereit?') als auch als Aufforderung ('fang an!') an 'die Musik' als Spielbestandteil verstanden werden. Behandelt wird die Äußerung schließlich durch den Aufgerufenen selbst (Frank) als Aufforderung, der den Aufruf seines Namens zum Anlass nimmt, Musik einzuspielen (s. Seg. i / S43). Insofern kann der Namensaufruf von AB in S41 als Startzeichen an die Musik gelesen werden, wodurch der Spielbeginn koordiniert und eingeleitet werden soll (s. hierzu ausführlich unten Abschn. c-iii).

h) Objektpräparation

```

42          (1.0)§(0.8)*(0.7)§§(0.3)
tm          §dreht Kopf nach rechts, schaut zur Musik
sb          *löst sich aus der Formation
tm          §§schaut SB hinterher
43 SB      *entschuldigung &ich mach_ma die TÜR dahinten zu;
          *läuft nach links hinten zur Tür --->

```

Nahezu zeitgleich mit dem Einsatz der Musik beginnt SB sich aus der Formation zu lösen und nach hinten in den Zuschauerraum zu laufen (S42). Verbal rahmt sie ihre Handlung mit *entschuldigung* als Normverstoß, der hier offensichtlich darin besteht, dass sie den Fortgang stört ('den Betrieb aufhält'). Zudem formuliert sie, was sie tut bzw. vorhat (*ich mach_ma die tür dahinten zu;*) während sie es bereits tut, was sich als Erklärung bzw. *account* (Scott / Lyman 1968) für ihr Tun verstehen lässt. Beides behandelt den Effekt ihrer Aktivität als Unterbrechung des beginnenden bzw. fast begonnenen Spiels. Ihre Handlung setzt eine ca. 48-sekündige Präparationshandlung mit ausgebauten Frotzeleien in Gang, die hier nicht von Interesse ist und im Transkript als Auslassung markiert wurde (zwischen S44 und S45). Die Handlung selbst zielt darauf ab, für das anstehende Szenenspiel optimale Bedingungen zu schaffen.⁵⁴ Sie lässt sich also im oben angedeuteten Sinn (s. die Ausführungen zu Seg. b) als Objektpräparation begreifen, da ein Objekt (hier die Tür bzw. der Vorführungsraum) so vorbereitet (präpariert) wird, dass mit dem Spiel begonnen werden kann. Hierfür nimmt SB in Kauf, den durch AB voran getriebenen Spielbeginn zu unterbrechen (sie läuft in der nach dem Aufruf "Frank" entstehenden Sprechpause los), was letztlich auch geschieht, da die in S43 begonnene Musik kurz darauf (in S44) wieder eingestellt wird. Dass diese spielvorbereitende Maßnahme für SB letztlich nicht verhandelbar und damit – zumindest in ihren Augen – zentral ist, zeigt die Reihenfolge, in der verbale und körperliche Ressourcen zum Einsatz kommen: SB beginnt ihre Akti-

⁵³ Zu Aufruf-(*summon*)-Antwort-(*answer*)-Sequenzen siehe grundlegend Schegloff (1972) sowie weiterführend Mondada / Schmitt (2010:10 ff.).

⁵⁴ Die Tür, die nach draußen in die Gänge führt, ist während der späteren Aufführung ebenfalls geschlossen; zudem scheint Licht, das nicht Teil der Bühnenbeleuchtung ist, auffällig in den Vorführungsraum hinein (s. Abb. 7). Den Interviews mit den Beteiligten ist zudem zu entnehmen, dass AB und SB, die in X-Stadt an einem Theater zusammen arbeiten, besonderen Wert auf das Setzen von Licht legen. Insofern ist die vorliegende Objektpräparation den Lichtverhältnissen sowie den subjektiven Präferenzen eines Teils der Beteiligten geschuldet.

vität, indem sie losläuft und damit die Formation verlässt, erst dann entschuldigt und erklärt sie sich. Bevor gesprochen wird und damit eine Möglichkeit gegeben wäre, etwas auszuhandeln, hat SB durch das Verlassen ihres Platzes bereits Fakten geschaffen: Das Spiel kann nicht beginnen bzw. kommt wieder zum Erliegen.

i) Musikeinsatz 1

```

43  SB      *entschuldigung &ich mach_ma die TÜR dahinten zu;
      *läuft nach links hinten zur Tür --->
      M                      &setzt ein

44          *(2.8)&(0.9)
      sb      *läuft schnell zur Tür--->
      M                      &setzt aus

```

Während SB bereits dabei ist, die Tür im Zuschauerraum zuzumachen (Objektpräparation in Seg. h) setzt die Musik ein, deren Einspielung durch den Namensaufruf ("Frank") der Regisseurin (in Seg. g) gefordert war (angedeutet durch den Pfeil in Abb. 9). Objektpräparation ('Tür') und Musikeinsatz erfolgen also eine kurze Zeit simultan (in Abb. 9 angedeutet durch die parallelisierten Kästen), wobei sich die Objektpräparation gegen den Musikeinsatz aus zwei Gründen durchsetzt: Erstens liegt die Schaffung von optimalen Voraussetzungen 'naturgemäß' vor dem Spielbeginn, für den diese Voraussetzungen geschaffen werden; und zweitens unterstreicht dies wiederum den 'Totalitätsanspruch' (s.o. die Ausführungen in Abschn. 3.3) der Spielwelt, die erst dann als 'hergestellt' gelten kann, wenn alle Teile in der vorgesehenen Weise implementiert sind. Dies zeigt – obwohl die Spielinitiierung an dieser Stelle letztlich scheitert, weil ein Mitglied des Ensembles den Start unterbricht (Seg. h) –, dass die Musik als eine Art eröffnungsvermittelnde Instanz zu fungieren scheint, die mittels koordinativer Einsatzhandlungen (AB in S41) zwischen Realwelt und Spielwelt tritt (s. hierzu ausführlich Abschn. c-iii).

j) Ausrichten 4 / Personen zueinander 2

```

45  AB      <<laut> ENger>,
46  SB      (.) JA $doch;
      sche      $stellen sich enger zusammen--->
47  SB      UN[gern. ]
48  AB      [((Lacht))]
49  TM      &Ahhhahahaha
      M      &setzt ein--->
50  HK      =wie*$SO::?

```

Das Ende der ausgebauten Objektpräparation mit eingebetteten Frotzelanteilen (Seg. h) ist an dem Punkt erreicht, an dem sich SB körperlich-räumlich wieder in die Formation eingliedert hat. Kaum ist das geschehen, ruft AB mit ENger, (S45) noch mal den Aspekt 'Körperpositionen / zueinander' auf und reaktualisiert damit ihre Aufforderung aus Seg. d (angedeutet durch den Pfeil in Abb. 9). Im Vergleich zu dieser früheren Aufforderung (S24) ist die nun Erfolgende (S45) sehr knapp (Einwort-Äußerung) und (auch durch die deutlich erhöhte Lautstärke) befehlsartig. Sie behandelt damit nicht nur den Umstand einer wiederholten und

damit redundanten Anweisung, sondern zudem auch den vorgängigen Spielabbruch, die vergleichsweise ausgebaute Phase von Objektpräparation und Unernst (Seg. h) sowie die dadurch entstandene Verzögerung. Insgesamt erscheint die Anweisung mit Blick auf den Verlauf der bisherigen Spieleröffnung als Rückschritt (an diesem Punkt war man bereits); dieses *'Progressionsproblem'* wird durch das Design der Äußerung zum Ausdruck gebracht und behandelt und erfährt durch die sequentielle Platzierung, direkt nach Rückkehr von SB in die Formation und in Anknüpfung an einen vorherigen Schritt, eine situationsangemessene 'Lösung'. Während das Ensemble noch damit befasst ist, sich entsprechend der Regieanweisung in S45 (wieder) auszurichten und dabei erneut – ähnlich wie in Seg. d den Körperkontakt scherzhaft thematisierend – miteinander zu frotzeln beginnt (S46-50), setzt die Musik ein. Im Gegensatz zum obigen Musikeinsatz (Seg. i) ist der nun erfolgende nicht explizit angewiesen. Ob er gänzlich eigenmächtig erfolgt oder auf das Geschehen auf der Bühne reagiert (entweder als antizipatorische Initiative⁵⁵ oder im Sinne eines Ordnungsrufs 'lasst uns endlich anfangen'), lässt sich nicht entscheiden.

k) *Koordination Spielbeginn 2 / Musikeinsatz 2*

50	HK	=wie*§SO::? sb/tm *§Köpfe zueinander, tuscheln
51		*§(0.5) *§Köpfe zueinander, tuscheln
52	SB	*[oh] *bringt sich in Position
53	TM	§[°hh] §bringt sich in Position
54		&(0.23) M &bricht ab
55	SB	ä::*h, *schaut nach rechts zu Musik
56	HK	+DAnke; +beugt sich vor, schaut nach rechts zur Musik
57		*(2.0) sb *schaut nach links zu HK, schaut nach rechts zu Musik und nickt

Die Reaktionen darauf sind ambig: Vokal zeigen sie zunächst Überraschung (durch oh in S52 sowie erschrockenes Einatmen (°hh) in S53), später Irritation (ä::h in S55) und Kritik (ironisches Danke; in S56), aber auch Schuldbewusstsein, was daran festgemacht werden kann, dass nach dem Einsetzen der Musik in S49 die Spielposition durch TM und SB, die zuvor durch Nebenengagement abgelenkt waren (S50/51), stilisiert und leicht übertrieben wiedereingenommen wird (S52/53). Diese körperlich und auch vokal demonstrativ angezeigte Re-Orientierung auf das Spiel behandelt den Musikeinsatz (in S49) faktisch als Ordnungsruf

⁵⁵ Vgl. Schmitt (2010), der hierunter Handlungen versteht, die vorgängiges oder laufendes Geschehen so interpretieren, dass entsprechendes eigenes Handeln eigenständig (d.h. ohne Aufforderung und ohne entsprechende vorgängige konditionale Relevanzen) daran angeschlossen wird.

und die eigenen (vorgängigen) Aktivitäten (miteinander Tuscheln in S50/51) als Abweichung. Gleichzeitig wird durch diese (stilisierte) Einnahme der Spielposition (überkompensierte) Bereitschaft körperlich signalisiert. Insgesamt führt das letztlich zum *erneuten Abbruch der Musik* (S54). Im Gegensatz zum ersten Musikabbruch (Seg. i), der durch intervenierende Vorbereitungsaktivitäten bedingt war (Seg. h / 'Türsequenz'), handelt es sich hier letztlich um einen (verfrühten) Fehleinsatz der Musik, was durch HK's Kritik in Form eines ironischen Danke; (S56) noch mal unterstrichen wird. Deutlich wird dadurch zweierlei: Erstens scheinen für den Einsatz der Musik Startzeichen erforderlich zu sein und zweitens zeigt sich erneut, dass die Musik die Eröffnung der Spielwelt und die damit zusammenhängenden Spielbewegungen des Ensembles zu koordinieren und zu vermitteln scheint. Umgekehrt scheint der Beginn der Musik vorauszusetzen, dass eine vollständige und nicht weiter korrekturbedürftige räumlich-körperliche Anordnung stattgefunden hat.

l) Koordination Spielbeginn 3 / Startzeichen Musik 2

57		*(2.0)	
	sb		*schaut nach links zu HK, schaut nach rechts zu Musik und nickt
58	SB	OKay;	
59		(0.8)	
60	SB	jetzt [SIM]_MER sow[eit.]	
61	HK	[SO;] [+AB] mussik,	+beugt sich vor, schaut zu Musik

Nach dem verfrühten Einsatz der Musik in Seg. i und dem Fehleinsatz der Musik im vorherigen Segment erfolgt nun ein *dritter Versuch* das Spiel via Musik zu initiieren, der diesmal *gelingt*. Nach einer kurzen Phase der Re-Orientierung in S57, in der SB vermittelnd zwischen HK (hatte die Kritik geäußert) und Musik (Objekt der Kritik) hin- und herschaut (wohl auch um sich zu vergewissern, dass nun alle bereit sind), erfolgt eine Reihe von (Start-)Zeichen an die Musik beginnend mit dem Nicken von SB in S57, das ihre vorigen Kopf- und Blickbewegungen abschließt. Die (Start-)Zeichen an die Musik erfolgen mittels unterschiedlicher Modalitätsressourcen (verbale / körperliche), durch verschiedene Beteiligte (SB / HK) und mittels Formate zunehmender Direktheit (von Nicken (S57) und Okay; (S58) über jetzt SIM_MER soweit. (S60) bis zu AB mussik, (S61)), was schließlich zum Einsetzen der Musik (Seg. m) führt (siehe hierzu ausführlich unten Abschn. c-iii).

m) Musikeinsatz 3 / Spielbewegung

61		→(1.0)	
			→der Raum verdunkelt sich
62		&(1.0)\$(3.0)	
	M	&SETZT EIN	
	sche		§SCHAUSPIELER NEIGEN SICH NACH HINTEN

Nach kollektivem Geben von (Start-)Zeichen durch zwei der Darstellenden (Seg. l) sowie einer durch die Lichttechnik hervorgebrachten *Verdunkelung* des Raums (S62) setzt nun die *Musik* ein, worauf die Darstellenden beginnen, sich nach hin-

ten zu neigen. Mit Blick auf den Ablauf des Stücks handelt es sich hierbei um eine Handlung im Stück und damit um eine *Spielbewegung*. Auch hier wird nochmals deutlich, dass sich das Spiel durch ein Zusammenwirken verschiedener Komponenten (Musik, Licht, Spielbewegungen) auszeichnet, die am Spielbeginn koordiniert werden müssen und umgekehrt der Spielbeginn sich durch eben diese Synchronisation aller relevanten Aktivitäten auszeichnet.

Insgesamt wurde deutlich, dass die *systematische Abarbeitung von spieleröffnungsrelevanten Voraussetzungen* das aufgabenbezogene und damit *funktionale Grundgerüst* des vorliegenden Ausschnitts ausmacht. Was diese erste Spieleröffnung leistet, ist damit eine Art '*Feintuning*' des Wechsels von der Realwelt in die Spielwelt: Nachdem – wie oben (in Abschn. 3.3) ausgeführt – die Spielprobe durch die Regisseurin offiziell als Aktivitätsrahmen eröffnet wird und daraufhin alle Beteiligten ihre Plätze einzunehmen beginnen, entsteht das Problem, wie innerhalb dieses Aktivitätsrahmens, der eine Alternierung von Besprechungsteilen und Spielszenen projiziert (s.o. Abschn. 3.3), die erste Spielszene konkret in Gang zu setzen ist. Die hier besprochene Spielinitiierung bearbeitet dieses Problem, indem sie Schritt für Schritt notwendige Voraussetzungen klärt bzw. schafft, dadurch kontinuierlich den nahenden Spielbeginn projiziert und schließlich den Beginn des Spiels interaktiv koordiniert.

Dieses '*Feintuning*' des Spielbeginns orientiert sich im vorliegenden Fall an vier *systematischen Bezugspunkten*:

- Der Aufstellung der *Personen im Raum*,
- der Beschaffenheit darstellungsrelevanter *Objekte*,
- dem *Stück* selbst und
- der *Koordination* der Spielwelt aus der *laufenden Interaktion* heraus.

Dabei lassen sich die oben besprochenen *Kernaktivitäten* (s. rote Markierungen im Transkript sowie in der Segmentübersicht) innerhalb der jeweiligen Segmente *diesen Bezugspunkten zuordnen*. Dies zeigt die folgende Tabelle:

PERSONEN IM RAUM	OBJEKTE	STÜCK	INTERAKTION / KOORDINATION
a) Anfangsposition ("Gang hierüber" / "weiße Linie") (S1-8)	b) Präparationen Säubern (S9-20)		
c) Bühnentiefe ("gleichmäßig") (S21-23)			
d) Personen zueinander ("Körperkontakt") (S24-32)			
e) Bühnenbreite ("mittig") (S33-38)		f) Einsatzstelle ("Nosferatu") (S39/40)	g) Startzeichen Musik ("Frank") (S41/42)
	h) Objektpräparation ("Tür zu") (S42/43; 44 ff.)	i) (unterbrochener) Musikeinsatz (S43)	
j) Personen zueinander ("enger") (S45-50)		j/k) Fehleinsatz Musik (S49)	
			k) Koordination Spielbeginn Reaktion auf Fehleinsatz Musik (S51-57)
			l) Koordination Spielbeginn (nicken; "okay"; "jetzt sim_mer soweit"; "ab musik") (S58-61)
		m) Musikeinsatz/ Spielbeginn (S62/63)	

Abb. 10: Spieleröffnende Schritte nach Kategorien
(Spalten systematisch / Zeilen chronologisch)

Ein Blick in die Tabelle zeigt, dass die Anordnung der *Personen im Raum*, mit der fünf der insgesamt dreizehn Aktivitätskomplexe beschäftigt sind, eine wesentliche Voraussetzung für die Eröffnung der Spielwelt ist. Dabei handelt es sich überwiegend um Zurichtungen der aktuellen Anordnung der Darstellenden im Raum auf einen spezifischen Moment in der Spielwelt ('den Anfang') hin. Diese Herstellung einer – wenn so möchte – *statischen Momentaufnahme* der ansonsten dynamischen Spielwelt innerhalb der Realwelt in Form einer mehr oder weniger zeitstabilen *Aufstellung*, geschieht mittels *Projektionen*, die die Spielwelt – hier vornehmlich in Form der Anfangsaufstellung der zu spielenden Szene – antizipieren ('so soll die Spielwelt aussehen', etwa Personen sollen 'mit Körperkontakt' (S24) agieren). Zugleich werden dadurch Handlungen angestoßen (etwa 'Näher Zusammenrücken'; S25), die die Spielwelt in Teilen bereits herstellen (etwa 'Enger Beieinander-Stehen' als Teil der Spielwelt, der als solcher auch mit in die Spielwelt übernommen wird), ohne dass diese in einem vollgültigen (und das heißt vor allem: ereignis- bzw. prozesshaften) Sinne bereits etabliert wäre. Solche *Präparationen*, die die Gestalt der Spielwelt nicht bloß symbolisch vorstellen, sondern auch

(in Teilen) material herstellen, werden insbesondere im Falle von *Objekten* greifbar: Hier erzeugen die entsprechenden Handlungen ('Säubern der Kleidung' (Seg. b), 'Schließen der Tür' (Seg. h)) dauerhafte Resultate in der materiellen Welt ('saubere Kleidung'; 'geschlossene Tür'), die sowohl für die Beteiligten Voraussetzungen für das Eröffnen der Spielwelt darstellen als auch als Produkte (präsentablere Kleidung, bessere Lichtverhältnisse aufgrund geschlossener Tür) in die Spielwelt 'mithinein genommen' werden. Projektionen und Präparationen in Hinblick auf Personen, deren Anordnung im Raum und die Verfasstheit von Objekten in der prospektiven Spielwelt stellen zwar Voraussetzungen für deren Herstellung dar, vermögen es aber als solche nicht, die Spielwelt als Zusammenspiel verschiedener prozesshafter Komponenten (Sprechen, Körperbewegungen, Musik, Licht) auch in Gang zu setzen. Da sich im Falle des Theaters Spielwelt und Realwelt im Kern des gleichen Mediums bedienen, nämlich verkörperter, ereignishafter Interaktionen bzw. deren Resultate, muss die Spielwelt innerhalb der laufenden realweltlichen Interaktion in diese eingepasst werden. Dies ist – im Gegensatz zu den räumlich-dinglichen Präparationen – zuallererst ein Problem zeitlicher Koordination, da bestimmt und abgestimmt werden muss, wer wann mit was beginnt. Die Ereignishaftigkeit und Vorlagengebundenheit theatraler Spielwelten (s. Abschn. 3.3) macht es dabei notwendig, sowohl auf das *Stück* als ideelle Vorlage (etwa im Sinne einer *Einsatzstelle*) zu referieren als auch innerhalb der laufenden *Interaktion* einen konzertierten Beginn auf der Grundlage eben dieser Vorlage (*Einsatz*) zu organisieren. Solche *Einsatzhandlungen* leisten die *konkrete und unmittelbare Implementierung der Spielwelt*. Dem Musikeinsatz kommt dabei eine Sonderstellung zu, da er sowohl Koordinationsleistungen innerhalb der laufenden realweltlichen Interaktion erbringt als auch bereits Teil der herzustellenden Spielwelt ist.

Schaut man nun nicht auf die Bezugspunkte (Personen / Raum, Objekte, Stück, Koordination / Interaktion) der Spieleröffnung, sondern auf deren interaktive Durchführung, so lassen sich *drei zentrale Aktivitätskomplexe* erkennen, die oben bereits angedeutet wurden: *Projektionen*, die Voraussetzungen klären und die Spielwelt antizipieren, *Präparationen*, die entsprechende Voraussetzungen materialiter schaffen und *Einsatzhandlungen*, die die Spielwelt letztlich als Prozess in Gang setzen und damit eröffnen. In der dritten und letzten Perspektive, die auf diese erste Spieleröffnung eingenommen werden soll, möchte ich diese *drei Aktivitäten* einer *genaueren Betrachtung* unterziehen. Dabei wird nicht mehr sequenziell vorgegangen, sondern entlang der drei identifizierten Praktiken argumentiert.

Gleichzeitig verbindet sich mit der Selektion dreier zentraler Praktiken das Ziel, eine vorläufige, *einzelfalltranszendente Systematik von (ersten) Spieleröffnungen* zu formulieren, die nicht nur als Ausgangspunkt für Fallkontrastierungen dient, sondern zudem eine erste Einsicht in die *Mechanik des Umschaltens von Real- in Spielwelten* liefern soll.

Ad-c) Spieleröffnungsspezifische Praktiken

i) Projektionen

Unter Projektionen möchte ich im vorliegenden Zusammenhang Äußerungen und Handlungen verstehen, die die Spielwelt (hier v.a. den Spielbeginn) explizit vorwegnehmen und damit nicht nur als eine *'next action'* projizieren, sondern in Hinblick auf ihre konkrete Ausformung konkretisieren, etwa indem bestimmte Spielhandlungen ("Gang hierüber"), Spielzustände ("Körperkontakt") oder Spielstände ("Nosferatu") verbalisiert werden. Projektionen erfüllen damit zwei wesentliche Aufgaben: In interaktionsorganisatorischer Hinsicht signalisieren sie projektiv die Spielwelt ('es geht gleich los'); in thematisch-pragmatischer Hinsicht geben sie an, wie die Spielwelt auszusehen hat bzw. fordern dazu auf, einen spielweltlichen Zustand vor Eröffnung der Spielwelt herzustellen (s.u. i/ii). Im vorliegenden Fall nimmt ihr Bezug zur Spielwelt *drei systematische Formen* an:

- *Vorbereitungen betreffend*: Äußerungen, die sich nicht auf das Spiel selbst, wohl aber auf Spielvorbereitendes beziehen, wie etwa *ich mach_ma die TÜR dahinten zu*; (S43) stellen einen Grenzfall dar. Hier ist das Spiel zwar als Interpretationsressource Bezugspunkt, da die Äußerung bzw. die Handlung ihren spezifischen Sinn im vorliegenden Fall erst dadurch bekommt, dass das Tür-zu-Machen als spielvorbereitende Handlung verstehbar ist. Das Spiel selbst wird hier aber nicht als gestalthafter Zusammenhang projiziert oder vorweggenommen, vielmehr nur die folgende bzw. begleitend ausgeführte Handlung selbst ('Tür zu machen'), deren Resultat zwar wiederum in die Spielwelt material geht (in Form von Lichtverhältnissen), jedoch nicht zentraler Bestandteil übersituativer, spielweltlicher Gestaltungskomponenten (wie etwa die Anfangsaufstellung) ist.
- *Spielbeginn betreffend*: Etwas anderes ist es, wenn sich Äußerungen bzw. Äußerungskomplexe auf sinnliche Aspekte des Spielbeginns beziehen und dessen Gestalt dadurch zu konkretisieren versuchen. Äußerungen wie *die weiße Linie, dass da:-* (S7), *nach vorne sehn gleichmäßig* (S22), und *richtig ruhig MIT KÖRperkontakt zu beginn* (S24), *sim_mer MITtig?* (S33), *ENger*, (S45) oder *dann fangen wer mit nosfeRA:tu an odder?* (S39) versprachlichen *räumliche* ("weiße Linie" = Anfangspunkt; "gleichmäßig" / "mittig" / "Körperkontakt" / "enger" = Personen-Raum-Konstellationen) und *zeitliche bzw. zeit-räumliche* ("Nosferatu" = Einsatzstelle) *Qualitäten des Spielbeginns*. Sie projizieren – wie oben bereits angedeutet wurde – das Spiel in Form einer *Anfangsaufstellung*, welche sich im vorliegenden Fall als *bedeutsames Organisationselement* der Spieleröffnung erweist. In allen Fällen haben diese Projektionen zugleich *instruktiven Charakter*: Sie sind – ob als Fragen (*sim_mer MITtig?*), Vorschläge (*weil_wir KÖNnen jetzt_ja ma_grob; (.) die_ma- die weiße Linie, dass da:-*) oder Anweisungen (*ENger; nach vorne sehn gleichmäßig*) realisiert

– darauf angelegt, körperlich umgesetzt zu werden (was in allen Fällen auch erreicht wird). Hierdurch geschieht zweierlei: Einmal werden dadurch bereits spielweltliche Anteile innerhalb des (noch dominanten) Rahmens der Realwelt realisiert, andererseits wird die natürliche Form des Spiels als *Prozess* zu Koordinationszwecken vorgreifend 'eingefroren', so dass ein 'Standbild' des (jeweiligen) Anfangs einer zu spielenden Szene innerhalb der Realwelt sukzessive entsteht. Die meisten dieser spielvorbereitenden Maßnahmen, die hier letztlich das Organisationselement 'Anfangsaufstellung' ausmachen, sind zudem über die Situation hinaus zu *memorieren* und zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu reaktualisieren: Die "weiße Linie" als Anfangspunkt oder die Ausrichtung zueinander ("enger") und im Raum ("mittig") gilt nicht nur für die Eröffnung dieser ersten Spielszene, sondern auch für weitere Vorführungen dieser Szene. Solche Projektionen haben damit nicht nur organisatorisch-spieleröffnenden, sondern zudem '*gestalterischen Charakter*': Sie 'erarbeiten', wie 'das Stück' umgesetzt werden soll, sind damit der eigentliche Kern der Probe als kreativem Prozess und sind Grundlage dessen, was man als *theatrales Probengedächtnis* bezeichnen könnte. Hieran wird deutlich, dass Projektionen sich grundsätzlich danach unterscheiden lassen, ob sie auf Aspekte der Spielwelt zielen, die von dauerhaftem Charakter sind oder ob sie das nicht tun (wie etwa die Benennung der Einsatzstelle "Nosferatu", die nur für den vorliegenden, spieleröffnenden Kontext eine Funktion hat, jedoch nicht darüber hinaus von Relevanz ist). Erstere lassen sich als *memorativ*, letztere als *transitorisch* begreifen.

- *Spielverlauf betreffend*: Die einzige Äußerung im vorliegenden Fall, die auf den *Spielverlauf* bezogen ist, ist die Feststellung *abber so is glaub ich der gang hierüber von SB in S1*. Im Gegensatz zu den anderen Projektionen, die nur den Spielbeginn betreffen (s.o.) und daher im Wesentlichen die Implementierung der Spielwelt verfolgen, zielen Projektionen, die den Spielverlauf betreffen, in größerem Maße auf die prospektive Gestalt des zu spielenden Stücks, da nun Prozesse (und keine bloß den Beginn wiedergebenden 'Standbilder') projiziert werden (hier ein bestimmter Laufweg). Solche Projektionen entfalten keinen unmittelbar instruktiven Charakter, da sie erst umgesetzt werden können, wenn das Spiel auch 'läuft'. Das bedeutet auch: Sie müssen – wie oben angedeutet – *memoriert* und – zum gegebenen Zeitpunkt – in Form von Spielbewegungen re-aktualisiert werden. Solche Projektionen sind daher eher – im Kontrast zu den davor besprochenen – die Basis für inhaltliche und konzeptionelle Entwicklungen des Stücks in der Probenarbeit.

Insgesamt zeigen Fokus und Reichweite der *Projektionen im vorliegenden Fall*, dass sie sich auf die Organisation der allernächsten Zukunft beziehen (Beginn des Spiels) und daher vor allem *Implementierungscharakter* haben. Sie sind nicht darauf angelegt, das Stück kreativ zu entwerfen und/oder korrektiv weiter zu entwickeln. Dies scheint ein *typisches Merkmal für Ersteinsätze* zu sein, da noch kein 'Anschauungsmaterial' vorliegt, das korrigiert oder weiterentwickelt werden könnte.⁵⁶ Dies gestaltet sich bei Besprechungen nach erfolgtem Spiel anders (s. Abschn. 3.4.3).

⁵⁶ Dies wird vor allem auch daran deutlich, dass die einzige verlaufsbezogene Projektion (S1) letztlich nur den Zweck erfüllt, für die Bestimmung des Anfangspunktes ein Begründungsge-

ii) Präparationen

Im Gegensatz zu den oben besprochenen Projektionen, die die Spielwelt explizit vorwegnehmen, indem sie Aspekte daraus sprachlich formulieren, gehen Präparationen einen Schritt weiter: Sie formulieren nicht sprachlich wie etwas sein soll, sondern *bereiten die Spielwelt material-dinglich vor und stellen sie dabei in Teilen bereits her*. Dabei geht es im vorliegenden Fall nicht um Präparationen jedweder Art im Probenkontext (letztlich ist die gesamte Probe eine Präparation), sondern nur um solche, die in *spezifischem Zusammenhang mit Spieleröffnungen* stehen. Im vorliegenden Fall werden durch solche *Präparationshandlungen* etwa

- optimale Raum- und Lichtverhältnisse geschaffen (wie durch SB in Seg. h, indem sie eine Tür schließt oder durch TM in S12, indem er den Bühnenboden mit den Füßen von Dreck befreit),
- ' Fassaden geglättet' (etwa wenn SB in S9 ihren Pullover von Essensresten befreit),
- Körper als Darstellungsobjekte entsprechend im Raum ausgerichtet (dies geschieht etwa in S25 und S46, wenn das Ensemble näher zusammenrückt, in S22, wenn es sich an der weißen Linie ausrichtet, oder in S36, wenn es sich nach links bewegt) und
- Körper als Darstellungsressourcen auf das kommende Szenenspiel eingestimmt (etwa TM in S23, der sich laut räuspert, dehnt und streckt oder in S38, wo Mitglieder des Ensembles verschiedene körperliche Vorbereitungsaktivitäten durchführen).

Präparationen stellen mehr oder weniger ausgebaute, mehr oder weniger dauerhafte und mehr oder weniger sichtbare *Manipulationen der dinglichen und/oder körperlichen Umwelt* dar, die ihren instrumentellen Sinn *grundsätzlich* durch Bezug auf das zu probende Stück erhalten: Die aufwändige Präparation des von der Decke herabhängenden Seils etwa (s. Abb. 3) erhält ihre Berechtigung durch die Tatsache, dass es im Stück an zentraler Stelle benötigt wird. Im Rahmen von *Spieleröffnungen* allerdings, deren Ziel es ist, das Szenenspiel in Gang zu setzen, *verengt* sich dieser *Berechtigungsspielraum*, so dass Handlungen, die die *Initiierung* des nahenden Szenenspiels *retardieren*, *legitimationsbedürftig* in Hinblick auf ihre Funktionalität für das spezifische Ziel der Spieleröffnung werden.⁵⁷ Solche für Arbeitskontexte spezifische *Planhierarchien* schränken das Repertoire angemessener Handlungen ein und zwingen Akteure, ihre Handlungen in Hinblick

rüst zu liefern: Die Äußerung von SB in S5/7 (weil wir KÖNnen jetzt ja ma_grob; (.) die ma- die weiße Linie, dass da:-), die einen Anfangspunkt vorschlägt (= "weiße Linie"), lässt sich als Schlussfolgerung aus der von den anderen ratifizierten Verlaufsprojektion (gang hierüber) in S1 begreifen, was sich paraphrasieren ließe als: 'wenn der Gang, den wir im Stück laufen müssen, so aussieht, dann ist es sinnvoll, die weiße Linie als Anfangspunkt des nun zu eröffnenden Spiels zu nehmen'.

⁵⁷ So können Handlungen – obwohl sie für die Vorbereitung des Stücks insgesamt sinnvoll sind – mit der Begründung zurückgewiesen oder abgebrochen werden, dass dafür jetzt nicht der geeignete Zeitpunkt ist, weil etwas anderes (hier die gemeinsame Spielprobe) primär ist. Dies geschieht etwa, wenn von der Phase 'andere Aktivitäten' zur 'Spielprobe' gewechselt wird (s.o. Abschn. 3.2 sowie Abb. 3 und 4), indem die Regisseurin explizit dazu auffordert, die Präparierung des Seils zurückzustellen, um mit dem Spielen anfangen zu können (nicht im Transkript).

auf das *dominante Geschehen* zu legitimieren (dies behandelt etwa die mit der Ankündigung, die Tür zuzumachen, einhergehende Entschuldigung von SB in S43). Präparationen müssen also als instrumentell-herstellende bzw. -vorbreitende Handlungen, die je nach Art der Präparation (s.u.) mehr oder weniger aufwändig sind und damit Zeit beanspruchen, *in die grundsätzlich gesprächsgesteuerte Interaktion der Spieleröffnung eingepasst* werden. Während etwa die Präparation 'Tür' (Seg. h) Zeit beansprucht und die Spieleröffnung verzögert, lässt sich die Präparation 'Körper lockern' (etwa in S23 und S38) im vorliegenden Fall ohne Probleme parallel ausführen, ohne den Fortgang zu behindern. Wie gut Präparationen sich also in den Verlauf der Spieleröffnung einbauen lassen, hängt mit der Art der Präparation zusammen. Daher soll im Folgenden versucht werden, Präparationen hinsichtlich *verschiedener Dimensionen* zu unterscheiden, um daran anschließend ihre *sequenzielle Einbettung* genauer zu beleuchten.

a) Objekt(e) der Präparation

- *Selbstpräparationen: Körper-Erscheinung (Fassade) und Körper-Zustand (Physis)*

Eine Reihe der Präparationen im vorliegenden Ausschnitt beziehen sich auf den Körper und seine Erscheinung bzw. Zustände. Dies hängt damit zusammen, dass der *Körper zentrale Darstellungsressource* ist: Er wird als Objekt der Anschauung präsentiert (dies behandelt etwa SB in S9, wenn sie ihre Kleidung säubert) und muss zugleich als physischer Körper funktionieren, etwa stimmlich oder motorisch (Handlungen wie jene von TM in S23 oder der Ensemblemitglieder in S38 tragen diesem Umstand Rechnung, indem sie den Körper physisch für das kommende Spiel vorbereiten). Solche *Selbstpräparationen* stellen (temporäre) Lockerungen der Körper- und Selbstkontrolle und damit der Selbstpräsentation dar, die dem Kontext der Probe geschuldet sind, wo sie ausgeführt werden können, ohne Irritationen hervorzurufen. Das ausgiebige Bücken, Dehnen und Strecken von TM in S23 oder das stossartige Ausatmen in S38 stellen ein in anderen Kontexten kaum angemessenes Verhalten dar. Hieran wird deutlich, dass nicht nur der Probenkontext insgesamt als Hinterbühne (im Vergleich zur späteren Aufführung) fungiert⁵⁸, sondern innerhalb der Spielprobe selbst Hinterbühnen- (Lockern, Aufwärmen) und Vorderbühnenverhalten (Szenenspiel) komplementär aufeinander bezogen sind: Die Möglichkeit, sich während der Nicht-Spiel-Parts in Hinblick auf Körperkontrolle und Selbstpräsentation 'gehen zu lassen' (Lockerungen) ist funktional bezogen auf erhöhte Anforderungen an die Körperkontrolle (Spannung) im Schauspiel.

- *Positionierungspräparationen: Körper im Raum und Körperformationen*

Im Gegensatz zu den Selbstpräparationen, die auf Erscheinung und Zustand des (eigenen) Körpers abzielen, setzen *Positionierungspräparationen* zwar auch am Körper als Manipulationsobjekt an, allerdings an seiner *Positionierung* im (Darstellungs-)Raum, was in spezifischen *Körperformationen* und schließlich einer *Anfangsaufstellung* resultiert. Im vorliegenden Fall sind das die oben besprochenen *Ausrichtungsaktivitäten*, die hier vom Ensemble als Kollektivakteur vollzogen werden (S25 und S46: Ensemble rückt näher zusammen; S22: richtet sich an der

⁵⁸ Vgl. hierzu Goffman (1969:99 ff. sowie 1977:158 ff.).

weißen Linie aus; S36: bewegt sich nach links). Anders als die Selbstpräparationen, die eher optimale Spielbedingungen schaffen, indem sie den Körper (optisch / physisch) auf das Spiel vorbereiten, stellen *Positionierungspräparationen* die Spielwelt in Form visuell sichtbarer Teile bereits her, indem sie Aspekte der Vorlage körperlich-räumlich umsetzen. Sie machen daher den *funktionalen Kern* der Spieleröffnung aus, der nicht nur mittels körperlicher Aktivitäten hergestellt, sondern zudem durchgehend mittels sprachlicher Projektionen (s.o.) evoziert, angeleitet und abgestimmt wird (s.u. Unterpunkt i/ii).

- *Artefaktpräparationen: Dinge und Technik*

Präparationen, die nicht am Körper sondern an *Dingen* (etwa Requisiten wie dem oben erwähnten Seil oder der Tür, die es zuzumachen gilt) bzw. *dinglich-apparativen Artefakten* (= Technik, etwa die Vorrichtungen zur Erzeugung von Musik oder Licht) ansetzen, lassen sich grundsätzlich unterscheiden in die Präparation von

- *Requisiten* (als materialer Teil des Spiels und damit als Teil der Zeichenwelt der Aufführung, etwa das Seil),
- *Spielbedingungen* (etwa das Schließen der Tür, das Freimachen der Bühne von Gegenständen etc.) und
- *technischem Equipment* (etwa Licht- und Musikproben).

Solche *Artefaktpräparationen* spielen im vorliegenden Ausschnitt eine nur untergeordnete Rolle. Das hat mit oben erwähnter Priorisierung des Spielbeginns in Spieleröffnungen zu tun. Im Kontext der Gesamtprobe (s. Abschn. 3.2) kommen sie verstärkt in Phasen vor, in denen nicht gespielt wird (etwa als gemeinsames Vorbereiten von Requisiten (s. Abb. 3) bzw. gesonderter Technikproben). Kommen sie dagegen innerhalb von Spielproben vor, neigen sie dazu, die Spieleröffnung zu unterbrechen und damit zu retardieren (wie hier im Falle der 'Türsequenz'; Seg. h).

b) Funktionen von Präparationen

Präparationen haben im Kontext von Spieleröffnungen grundsätzlich *zwei Funktionen*: Erstens sind sie darauf angelegt, *optimale Spielbedingungen* zu schaffen ('Türsequenz', 'Warm-Machen' in S23 und S38;) und zweitens *stellen sie Teile der Spielwelt* im Vorfeld als statische Anordnung im Raum *her* (*Anfangsaufstellung*). Während ersteres hinsichtlich seiner Notwendigkeit variabel, abhängig von subjektiver Einschätzung und damit grundsätzlich verhandelbar ist (dies zeigt die 'Türsequenz'), ist das bei letzterem nicht (oder zumindest weit weniger) der Fall: Die Herstellung einer Anfangsaufstellung ist für den Spielbeginn unabdingbar; sie wird systematisch Schritt für Schritt mittels sprachlicher Mittel gemeinsam geschaffen (Seg. a, c, d, e, j) und stellt die von allen konsensuell geteilte *Kernaktivität* der vorliegenden Spieleröffnung dar.

c) Resultat der Präparation: Dauerhaftigkeit und Sichtbarkeit

Je nach dem worauf Präparationen zielen (Körper, Positionen, Artefakte), sind ihre Resultate mehr oder weniger dauerhaft und mehr oder weniger sichtbar, was grundsätzlich mit der Materialität bzw. Medialität ihrer Objekte zusammenhängt

(statisch / dinglich vs. dynamisch / flüchtig; wahrnehmbar vs. nicht wahrnehmbar). Unterscheiden lassen sich grundsätzlich drei Formen:

- *Dauerhaft*: dinglich-räumliche (Seil, Tür, gesäuberter Bühnenboden) und die körperliche Fassade (gesäuberte Kleidung) betreffende Präparationen werden materialer Teil der folgenden Spielwelt und sind als solche sichtbar und relativ dauerhaft;
- *Transitorisch*: Grundsätzlich flexible Arrangements, die über eine gewisse Zeit stabil gehalten werden können (hier vor allem: Körperformationen), dienen im Rahmen von Spieleröffnungen vor allem der Koordination des Spielbeginns und lösen sich nach erfolgreicher Eröffnung des Spiels wieder auf bzw. gehen in das Spiel über; sie sind für eine und zu einer gewissen Zeit sichtbar und damit nur von einer begrenzten Dauer;
- *Flüchtig*: Vorbereitungen auf das Spiel, die sich nicht in sichtbarer Weise dinglich, körperlich oder räumlich niederschlagen (etwa räuspern, dehnen, sich lockern), können zwar hinsichtlich ihrer Effekte mehr oder weniger dauerhaft sein (ein aufgewärmter Körper als Resultat von Dehnübungen), ihr Resultat bleibt der Wahrnehmung aber als solches verborgen; anders als dauerhafte und transitorische Präparationsresultate erzeugen sie *kein Produkt*, das wahrnehmbarer Teil der Spielwelt werden könnte. Ihre Resultate sind daher – in Hinblick auf ihre Sichtbarkeit in der Spielwelt – flüchtig.

d) Sequenzielle Einbettung: Eigenständig vs. interaktiv / kollektiv vs. individuell

Je nach dem auf was sich Präparationen beziehen und welche Folgen sie zeitigen, sind sie im untersuchten Ausschnitt in unterschiedlicher Weise sequentiell eingebettet und haben dementsprechend unterschiedliche Auswirkungen auf den Fortgang (Retardierung vs. Progression) der Spieleröffnung. Folgende Sequenztypen lassen sich finden:

- *Intrapersonell / isoliert (keine Sequenz)*: Selbstpräparationen wie Sich-Herrichten (SB in S9) oder seinen Körper aufwärmen (TM in S23, Ensemble in S38) stehen zunächst für sich und scheinen als instrumentelle Handlungen nicht darauf angelegt, Reaktionen von anderen im aktuellen Kontext hervorzurufen.⁵⁹ Sie entfalten daher keine konditionale Relevanz und sind nur insofern kommunikativ, als dass sie als Displays gelesen werden können, sich spielbereit zu machen. Insofern bleiben sie in der Regel interaktiv isoliert, d.h. sie werden zeitgleich zur laufenden Interaktion ausgeführt, ohne dass andere darauf reagieren (müssten) bzw. das Ausbleiben einer Reaktion moniert

⁵⁹ In dieser Hinsicht sind sie mit jenen Aktivitäten vergleichbar, die Schmitt / Deppermann (2007) als intrapersonelle Koordination bezeichnen und den analytischen Blick auf die aktuelle Gestaltung individueller Handlungen bzw. damit verbundenen Beteiligungsweisen lenken. Im Gegensatz zu diesen ist der vorliegende Fall allerdings durch 'vorgezogene Präparationshandlungen', die sich auf eine kommende bzw. herzustellende Spielwelt richten, geprägt, die für ausgedehntere Inszenierungsphasen innerhalb von medialen Herstellungsprozessen nicht untypisch sind.

würde. Hierbei scheint es sich um ratifizierte Nebenaktivitäten⁶⁰ zu handeln, die mit dem Gesamtablauf (Spieleröffnung) *parallelisierbar* und damit *progressionsfreundlich* sind.

- *Intrapersonell / kausale Folgen (Quasi-Sequenz)*: Im vorliegenden Fall wischt SB in S9 etwas von ihrem Pullover, was u.a. dazu führt, dass TM in S12 den Bühnenboden mit den Füßen säubert, den SB durch ihre Aktion verunreinigt hat. Dieser Zusammenhang stellt sowohl prospektiv als auch retrospektiv keine echte Sequenz dar. Denn: TM reagiert zwar auf SBs Handlung, aber diese Reaktion ist weder prospektiv in SBs Handlung angelegt (sie entfaltet – wie oben argumentiert wurde – als instrumentelle Handlung keine konditionale Relevanz), noch behandelt TM SBs Verhalten retrospektiv als 'antwortsuchende' Handlung, noch rahmt er seine Reaktion als 'Antwort' darauf. Vielmehr beschäftigt er sich auf ebenfalls instrumentelle Weise mit dem materialen Resultat von SBs Handlung, indem er die heruntergefallenen Krümel beseitigt, ohne auf die vorangegangene Handlung erkennbar Bezug zu nehmen oder anzuzeigen, dass seine Handlung als eine Reaktion darauf zu verstehen ist, die ihrerseits eine Reaktion konditional relevant machen würde. In solchen Fällen, in denen instrumentelle Handlungen über die *kausalen Folgen*, die verursacht werden, miteinander verbunden sind, *ohne* dass durch die Beteiligten ein *kommunikativer Bezug* verdeutlicht wird, lässt sich von *Quasi-Sequenzen* sprechen. Hinsichtlich *Progression* und *Parallelisierbarkeit* gilt dasselbe wie für die obigen intrapersonell-isolierten Präparationen.
- *Intrapersonell / retrosequentiell (Retro-Sequenz)*: Obwohl die Selbstpräparation von SB in S9 nicht auf eine Reaktion angelegt ist, wird sie in S11 von HK kommentiert und in der Folge zu einer Frotzelsequenz expandiert (S11-20). Selbstpräparationen, die wie hier von anderen kommentiert und dadurch – aber eben erst rückwirkend – zu ersten Sequenzteilen (*First Pair Parts* oder *FPPs*)⁶¹ werden, verlieren ihren Status als interaktiv isolierte Aktivitäten und werden Teil von *Retro-Sequenzen* (Schegloff 2007:217 ff.). Auf diese Weise auf die Ebene interaktiven Austauschs gehoben, besetzen die Aktivität und ihre Folgen Interaktionsraum und erscheinen – zumindest mit Blick auf das funktionale Ziel des Spielbeginns – unnötig *retardierend*. Anders als die beiden zuvor besprochenen Typen sind solche Retro-Sequenzen nicht einbettbar und damit *progressionshemmend*. Dies wird dadurch verstärkt, dass sie – wie im vorliegenden Fall – keine Aufgabenorientierung aufweisen und zudem ihrerseits darauf angelegt sind, die Interaktion auf diesem Pfad weiterzuführen (die Reaktion *bist SCHMUTzisch*; in S11 etwa weist als Frotzelaktivität keinen direkten Aufgabenbezug auf⁶² und lässt als solche weitere Reaktionen erwartbar werden).

⁶⁰ Im Sinne Goffmans (1971:50 f.) sind solche Selbstpräparationen als Neben-Engagements ("*side-involvement*") zu begreifen, die mit dem Haupt-Engagement ("*main involvement*"), hier der gemeinsamen Eröffnung einer Spielszene, kompatibel sind (vgl. auch Stukenbrock 2012).

⁶¹ Zu *First Pair Parts* (FPPs) und *Second Pair Parts* (SPPs) als Bausteine von Sequenzen vgl. Schegloff (2007:13 ff.).

⁶² Hier wäre die Frage, ob auf solche Selbstpräparationen überhaupt sinnvoll im Sinne einer Aufgabenorientierung reagiert werden kann, da sie letztlich mit dem dominanten Geschehen parallelisierte, häufig subjektiven Bedürfnissen entspringende Handlungen darstellen, die kei-

- *Interpersonell / Einschubsequenz initiierend / individuell (Präparation als 'Auslöser')*: Alle oben besprochenen Präparationshandlungen waren insofern *interpersonell*, als dass sie auf keine Reaktionen angelegt waren und daher grundsätzlich mit dem dominanten Geschehen parallel ausgeführt werden konnten (bzw. hätten ausgeführt werden können). Präparationen nun, die nicht unmittelbar den eigenen Körper (etwa Säubern der Kleidung) oder Dinge in unmittelbarer Nähe (etwa Bühnenboden direkt vor den eigenen Füßen) betreffen und/oder deren Präparierung aufwändiger ist (etwa die Montage eines Schwungseils), lassen sich grundsätzlich nicht parallel zur laufenden Spieleröffnung durchführen, sondern tendieren dazu, als eigenständige Aktivität interaktionalen Raum zu beanspruchen. Sie entfalten somit notwendigerweise eine *interpersonelle Dimension*, da die aktuelle Aufgabe (Spieleröffnung) nur kollektiv zu bewältigen ist und ein 'Ausklinken' eines/r Beteiligten daher notwendigerweise alle anderen Beteiligten betrifft. Dies ist im vorliegenden Ausschnitt der Fall, wenn SB in S42 ansetzt die Tür zu schließen. Geht man davon aus, dass die Spieleröffnung (wie im vorliegenden Fall) im Kern darin besteht, sich wechselseitig über eine Anfangsaufstellung und koordinierten Einsatz (s.u. iii) abzustimmen, wird dieser Abstimmungsprozess durch *individuelle, zeitbeanspruchende Präparationen*, wie jene des Schließens der Tür, die für sich genommen keiner kollektiven Abstimmung bedürfen⁶³, unterbrochen. Die Qualität des Unterbrechens wird sowohl dadurch deutlich, dass SB sich entschuldigt als auch durch Ausdruck von Genervtheit bei einigen der Mitspielenden (etwa TM der mehrfach am herunter hängenden Seil zieht und kopfschüttelnd stöhnt; nicht im Transkript) sowie dem Abbruch der bereits eingesetzten Musik (S44)). Solche Präparationen intervenieren in das laufende Geschehen (im vorliegenden Fall begleitet durch die sprachliche Ankündigung / Erläuterung *ich mach_ma die TÜR dahinten zu;*) und initiieren damit als *First Pair Parts (FPPs)* eigene Reaktionen (hier vor allem: Abbruch der Musik und (genervtes) Warten der Mitspielenden). Sie produzieren damit *Einschübe* oder *'Übergangssequenzen'* und sind in jedem Fall *retardierend*.
- *Interpersonell / sequenzterminierend / kollektiv (Sequenz mit Präparation als SPP)*: Während alle bisher besprochenen Präparationen eigenmächtig in die materiale Umwelt eingreifen, sind die Präparationen des letzten Typs *Reaktionen auf vorgängige sprachliche Aktivitäten*. Insbesondere im Gegensatz zur Präparationsform davor, durch welche aufgrund individueller Initiativen Einschub-Sequenzen produziert werden, handelt es sich im vorliegenden Fall um Reaktionen auf sprachliche Projektionen, die Teil *kollektiver* Abstimmungsprozesse und damit des Kerngeschehens sind. Handlungen wie 'enger zusammenrücken' oder 'sich an der weißen Linie gleichmäßig ausrichten', die entsprechenden Verbalisierungen folgen, stellen *Second Pair Parts (SPPs)* dar und haben die Qualität, Sequenzen abzuschließen (*sequenzterminierend*). Da

ner Kommentierung bedürfen (selbst Beschwerden der Art 'jetzt hast du den Boden dreckig gemacht', wären zielführender (im Sinne einer Progression), wenn sie sich direkt mit den Konsequenzen befassen (wie das TM in S12 auch zunächst tut)).

⁶³ Im Gegensatz zum Schließen der Tür ist das gemeinsame Ausrichten des Ensembles auf der Bühne ein kollektiver Abstimmungsprozess, der der Beteiligung des gesamten Ensembles bedarf. Die Tür dagegen bedarf nur einer Person, um geschlossen zu werden.

hier ein enger *Zusammenhang* sowohl mit den oben besprochenen *Projektionen* als auch mit dem als *Kerngeschehen* ausgewiesenen Abstimmungsprozess zur Herstellung einer Anfangsaufstellung besteht, soll das Ineinandergreifen beider Praktiken (Präparationen / Projektionen) unten in einem eigenen Punkt nochmal kurz aufgegriffen werden (s. i/ii).

Deutlich dürfte geworden sein, dass die *Art der Präparations-Handlung* (und insbesondere ihr zeitlicher Aufwand) sowie ihr Bezug zum Kerngeschehen (Spieleröffnung) im Wesentlichen darüber entscheidet, ob Präparationshandlungen *parallelisierbar* (simultan; progressiv), *disruptiv* (Einschub; retardierend) oder ohnehin integraler *Bestandteil des Kerngeschehens* (Zusammenspiel von Projektionen / Präparationen) sind. Dass sie das v.a. dann sind, wenn sie in das *sprachliche Geschehen eingebettet* bzw. durch dieses elizitiert sind, zeigt, dass es sich bei *Spieleröffnungen* im Kern um *kollektive, sprachlich-kommunikativ vermittelte Koordinationsprozesse* handelt.

i/ii) Ineinandergreifen von Projektionen und Präparationen

In den vorangehenden Betrachtungen zu den zwei spieleröffnungsspezifischen Praktiken der Projektionen und Präparationen wurde deutlich, dass die meisten der Projektionen im vorliegenden Ausschnitt auf die Koordination des Spielbeginns in Form einer Anfangsaufstellung zielen und jene Präparationen, die nicht retardierend wirken und zudem Teil des Kerngeschehens sind, Reaktionen auf solche Projektionen darstellen. Kurz: *spielbeginnbezogene Projektionen*, die zu entsprechenden *Folgehandlungen in Form von Präparationen führen*, bilden – neben den unten zu besprechenden Einsatzhandlungen (iii) – einen *funktionalen Kern* der vorliegenden Spielinitiierung. Ihr Zusammenwirken verstärkt nochmals den Eindruck eines *Implementierungscharakters* der vorliegenden Spielinitiierung. Solche *Projektions-Präparations-Sequenzen* sind dabei entweder *regieinitiierte Anweisungen* oder *ensembleinitiierte Abstimmungsprozesse*:

- *Anweisungen der Regie* erfolgen in zwei Varianten und erfahren in der Regel eine körperliche Umsetzung:

- *Abgetönt*: Etwa in S24 (und richtig ruhig MIT KÖRPERKONTAKT zu beginn;), wo die Regisseurin das Ensemble anweist ihre Körperpositionen zueinander zu verändern. Eine Abtönung erfährt dies in zweierlei Hinsicht: Zunächst vermeidet sie durch die Wahl der Beschreibung des wahrnehmbaren Resultats ("mit Körperkontakt"), eine direkte, imperativische Anweisung (etwa "rückt enger zusammen"). Darüber hinaus vermittelt sie durch die Verwendung von *ruhig* den Eindruck, ihre Anweisung formuliere ohnehin nur ein (verborgenes) Anliegen der Darstellenden, dem *sie* nun explizit Ausdruck verleiht.
- *Direkt*: Zum anderen erfolgen Anweisungen direkt und unvermittelt wie in S45 (ENGER,). Dies scheint insbesondere dann der Fall zu sein, wenn Anweisungen *wiederholt* werden müssen und damit *redundant* sind und – damit unter Umständen zusammenhängend – an Stellen produziert werden, denen unnötige *Retardierungen* vorausgingen (wie im vorliegenden Fall der Wiederaufgriff von S24 in S45).

- *Reaktionen*: Solche Anweisungen, die als Projektionen die Spielwelt sprachlich vorwegnehmen, erfahren in der Regel eine 'stumme' körperliche Umsetzung in Form der oben beschriebenen Präparationen. Das Ensemble stellt auf diese Weise die Spielwelt körperlich sukzessive her, indem es die entsprechenden Positionen einnimmt (etwa rückt in S25 und S46 näher zusammen). Sprachliche Kommentierungen der Regieanweisungen dagegen weisen häufig keine Aufgabenorientierung auf (etwa in Form von verständnissichernden Rückfragen, Aushandlungen o.Ä.), sondern sind vielmehr Ausdruck scherzhaften Umgangs mit den Anweisungen der Regie (wie in S25-28 und S47-50). Während die Aufgabenerfüllung folglich körperlich geschieht, wird Sprache dazu benutzt, mittels spielerischer Subversion Autonomie zu demonstrieren und für Entlastung zu sorgen. Obwohl also sprachlich mitunter 'aus dem Rahmen ausgebrochen wird'⁶⁴, sorgt die körperliche Umsetzung von Anweisungen und Abstimmungsprozessen (s.u.) für eine dennoch durchgehende Orientierung an der primären Aufgabe.
- Daneben kommen Projektions-Präparations-Sequenzen als *kollaborative Abstimmungsprozesse* vor: In S 33-37 erfolgt auf die Frage *sim_mer MITTisch?* (S33) eine Antwort der Regie (AB in S35) in Form einer elizitierten, korrektiven Positionsinstruktion (*STÜCK noch nach links;*), die vom Ensemble körperlich umgesetzt (S36) und schließlich wiederum durch die Regie (*GUT-* in S37) ratifiziert wird. Dieser gemeinsame Abstimmungsprozess in Form von Frage (Ensemble), Korrektur (Regie), Umsetzung (Ensemble) und Ratifikation (Regie) greift dabei systematisch auf die externe Zuschauerposition der Regisseurin zurück (die sich mittlerweile in den hinteren Zuschauerrängen befindet: s.a. Abb. 8), die als Ressource in Anspruch genommen wird, um die eigene Position durch die Augen der (vorgestellten) Zuschauer(-position) anzupassen.

iii) Einsatzhandlungen

Während die oben besprochenen Projektionen (i) und Präparationen (ii) Teile der Spielwelt sprachlich vorwegnehmen bzw. im Vorfeld bereits herstellen und beides häufig in Bezug zueinander erfolgt (i/ii), *organisieren* die hier zu besprechenden *Einsatzhandlungen* den *Eintritt in die Spielwelt im engeren Sinn*. Sie formulieren also nicht bloß, wie die Spielwelt sein soll oder präparieren notwendige Bestandteile, sondern *setzen sie als solche in Gang*. Wie sie das machen, soll in der Folge anhand einer detaillierten Betrachtung der *drei Stellen im Ausschnitt* geschehen, an denen die Spieleröffnung zunächst zweimal scheitert (S41-44 und S49-S56) und schließlich gelingt (S57-63). Dabei erfolgt die Betrachtung nicht sequentiell, sondern mit Fokus auf *zentrale Aspekte*, die sich an diesen, im engeren Sinne *spieleröffnenden Passagen* beobachten lassen.

- *Musik (hervorbringen) als eigenständige Handlung*

Interessant an den im engeren Sinne spieleröffnenden Passagen ist die Rolle der Musik: Sie nicht bloß eine Komponente des Stücks, die im Rahmen der ästheti-

⁶⁴ Goffman (1977:376 ff.) fasst Rahmenbrüche im Wesentlichen als Engagementverletzungen, das heißt als Verhalten, das den rahmengebundenen Erwartungen eines Aktivitätzusammenhangs zuwiderläuft.

schen Komposition der Aufführung eine Rolle spielt, sondern sie ist innerhalb von Spieleröffnungen in erster Linie ein Handlungsergebnis, dessen Hervorbringung, wie jede andere Handlung auch, Prozessen der Sinnanzeige und -zuweisung im Rahmen eines interaktionalen Herstellungsprozesses unterliegt. M.a.W.: Sie ist *accountable*.⁶⁵ Die beiden folgenden Stellen weisen die Musik als Teil der handlungsförmig erzeugten Sequenzstruktur aus, einmal als *responsive* (*Second Pair Part*), das andere Mal als *initiierende* (*First Pair Part*) Aktivität:

Ausschnitt 1.1: Abgebrochener / unterbrochener Musikeinsatz (obigem Ausschnitt 1 entnommen)

```

41  AB    §FRank?
      Tm    §bewegt den Kopf
42          (1.0)§(0.8)*(0.7)§§(0.3)
      tm          §dreht Kopf nach rechts, schaut zur Musik
      sb          *löst sich aus der Formation
      tm          §§schaut SB hinterher
43  SB    *entschuldigung &ich mach_ma die TÜR dahinten zu;
      M          *läuft nach links hinten zur Tür --->
      M          &setzt ein
44          *(2.8)&(0.9)
      sb          *läuft schnell zur Tür--->
      M          &setzt aus

```

- *Musik als Second Pair Part (SPP)*: In S41 äußert die Regisseurin laut den Namen des Hauptmusikers (FRank?) in Frageintonation, was oben als Aufruf und Startzeichen an die Musik gedeutet wurde; im Zuge dessen dreht auch TM seinen Kopf nach rechts hinten und schaut zur Musik, signalisierend, dass auf den Einsatz der Musik gewartet wird, der in S43 auch tatsächlich erfolgt. Kurz bevor die Musik einsetzt, löst allerdings SB die Startformation wieder auf, da sie nach hinten läuft, um eine Tür zu schließen (Seg. h), woraufhin die Musik wieder ausgesetzt wird (S44). In dieser Passage, bestehend aus Startzeichen an die Musik, Musikeinsatz, Auflösung der Formation, Musikabbruch, ist die *Musik integraler Bestandteil einer Koordinationssequenz* (die letztlich scheitert) und ist in beiden Fällen (Einsatz und Abbruch) als *sinnhafte Reaktion* auf das laufende Interaktionsgeschehen zu verstehen; sie ist hier (noch) kein Teil der Spielwelt (vor allem auch deswegen, weil eine entsprechende Ratifikation der Schauspielenden fehlt, die in korrespondierenden Schauspielhandlungen bestünde; s.a. unten und Schaubild 11).

⁶⁵ Vgl. hierzu grundlegend Garfinkel (1967), zusammenfassend Heritage (1984:135-178) und Broth (2008) für eine Übertragung auf Medienhandeln (in diesem Fall: Kameraeinstellungen) in der Fernsehproduktion.

Ausschnitt 1.2: (Verfrühter) Eigenmächtiger Musikeinsatz (obigem Ausschnitt 1 entnommen)

49	TM	&Ahhhahahaha
	M	&setzt ein--->
50	HK	=wie*§SO::?
	Sb/tm	*§Köpfe zueinander, tuscheln
51		*§(0.5)
		*§Köpfe zueinander, tuscheln
52	SB	*[oh]
		*bringt sich in Position
53	TM	§[°°hh]
		§bringt sich in Position
54		&(0.23)
	M	&bricht ab
55	SB	ä::*h,
		*schaut nach rechts zu Musik
56	HK	+DAnke;
		+beugt sich vor, schaut nach rechts zur Musik

- *Musik als First Pair Part (FPP)*: Dass die Hervorbringung von Musik auch von den anderen Beteiligten nicht bloß als Teil der Komposition des Stücks, sondern als *inferenzträchtige und rechenschaftspflichtige Handlung* behandelt wird, zeigt der Fehleinsatz der Musik in S49, der widersprüchliche Reaktionen des Ensembles erhält: Obwohl die Darsteller, sich körperlich zu formieren beginnen (S52/53) und damit zeigen, dass sie den Musikeinsatz als 'Aufruf' zum Spielen verstehen, zeigen sie vokal und körperlich zugleich auch Überraschung bzw. Schuldbewusstsein (oh und Einatmen in S52 und S53) sowie Irritation (ä::h, in S55). Zudem erfolgt verbal Kritik (ironisches DANke; in S56).
- *Mislungene Eröffnungen*: In beiden Fällen scheitert die Initiierung der Spielwelt. Hierdurch tritt zum einen die *koordinative Funktion der Musik* deutlich zu Tage und zum anderen wird die *Zwischenstellung der Musik als Teil der Real- und der Spielwelt* greifbar: Im *Scheiternsfall* – so zeigen beide Fälle – bleibt die Musik als mislungener Koordinations- und Startversuch Teil der Realwelt, ohne dass eine Spielwelt zustande gekommen wäre. Das liegt jedoch – wie leicht einzusehen ist – nicht an der Musik als solcher, sondern an ihrer Behandlung durch nachfolgende Aktivitäten: Gelingt es der Musik nicht, entsprechende Spielbewegungen ein Gang zu setzen, kann sie nicht Teil der Spielwelt werden, da diese dann gar nicht konstituiert wurde. Dies zeigt wiederum die exakte Vorentworfenheit der Spielwelt, die erst dann als vollgültig implementiert gilt, wenn alle Teile in der vorgesehenen Weise vorhanden und aufeinander abgestimmt sind. Man könnte das auch als '*ästhetische Totalität*' der Spielwelt bezeichnen.

- *Gelungene Einsätze: Die Bedeutsamkeit von Startzeichen*

Der folgende Auszug aus dem obigen Transkript zeigt den schließlich gelingenden Eintritt in die Spielwelt:

Ausschnitt 1.3: gelungener Musikeinsatz (obigem Ausschnitt 1 entnommen)

```

57          *#1(1.0)#2 (1.0)
           sb  *schaut nach links zu HK, schaut nach rechts zu
                Musik und nickt
58  SB      OKay;
59          #3(0.8)
60  SB      jetzt [SIM]_MER sow[eit. ]
61  HK          [SO;]          [+AB ] mussik,
                               +beugt sich vor, schaut zur
                               Musik
62          #4→(1.0)#5
           →der Raum verdunkelt sich
63          &(1.0)$ (3.0)
           M   &setzt ein
           sche $Schauspieler neigen sich nach hinten

```

Nachdem der mittels Musikeinsatz koordinierte Spielbeginn zweimal fehlschlug (Ausschnitt 1.1 / S41-44 und Ausschnitt 1.2 / S49-S56), gelingt er nun beim *dritten Versuch*, der aufgrund dessen ein *Sonderfall* darstellt, bei dem – so kann angenommen werden – besonderer Wert darauf gelegt wird, dass die Spieleröffnung nun gelingt. Dass dies der Fall ist, zeigt ein Vergleich mit dem fehlgeschlagenen Einsatz aus S41-44: Während dort ein Aufruf der Regie (FRAnk?) genügt, um die Musik in Gang zu setzen, wird hier ein vergleichsweise *größerer Aufwand* betrieben, den Beginn der Musik zu koordinieren, wobei eine ganze Reihe verschiedener Aktivitäten eingesetzt werden. Der vorliegende Fall ('gelungener Musikeinsatz'), der aufgrund des missglückten Vorlaufs ausgebauter gestaltet wird⁶⁶, eignet sich daher sehr gut, der *Systematik von Einsatzhandlungen* detaillierter nachzugehen. Ziel ist es zu zeigen, welche Handlungen im vorliegenden (ausgebauteren) Fall wie ineinandergreifen, um auf dieser Grundlage die sequenzielle Geordnetheit des Spieleintritts zu bestimmen. Dies soll im Folgenden auf der Grundlage einer stärker multimodal ausgerichteten Detailanalyse geschehen, die vor allem auch simultane Rezipierenden- bzw. Betroffenen-Aktivitäten stärker berücksichtigt.

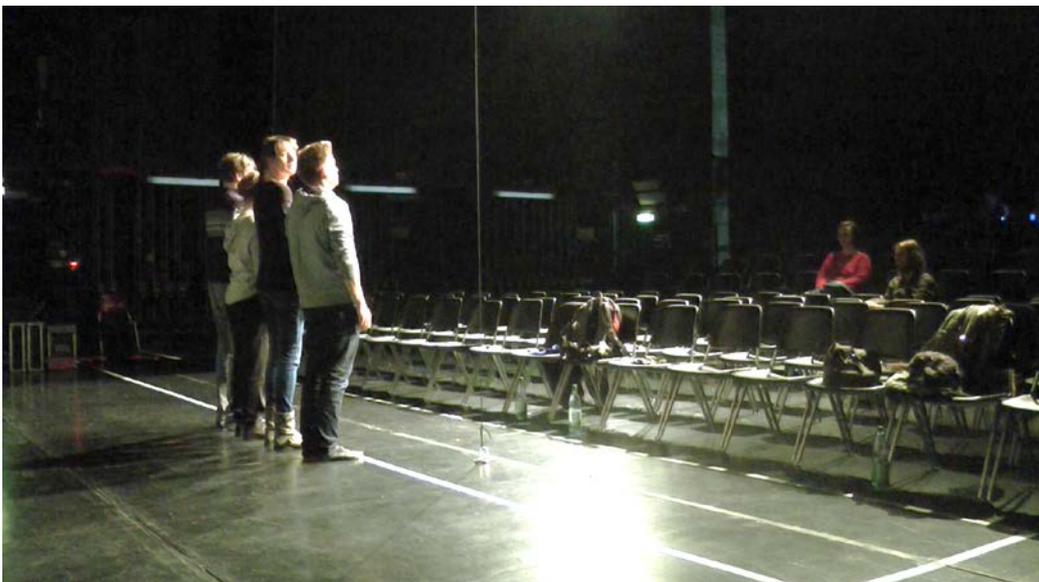
In der Folge des 'verpatzten' Musikeinsatzes in S49-56 (Ausschnitt 1.2) scheint SB direkt in der im Anschluss entstehenden, 2-sekündigen (Sprech- und Musik-)Pause (S57) das aktuelle Geschehen visuell zu prüfen, indem sie nach links (zu HK, der das DANke; produziert hatte) und dann nach rechts zur Musik schaut, während die anderen Beteiligten ihre (Spiel-)Positionen beibehalten bzw.

⁶⁶ Dies zeigt der Vergleich mit weiteren Spieleröffnungen und damit einhergehenden Einsatzhandlungen im Material. Für einen materialen Beleg im Rahmen des vorliegenden Beitrags s. Abschn. 3.4.4.

diese wieder einnehmen (das gilt für HK, der, nach dem er sich für sein DANke ; vorgebeugt hatte, wieder seine ursprüngliche Position einnimmt). SB wendet sich auf diese Weise nacheinander und in umgekehrter Reihenfolge jenen beiden vorgängigen 'Quellen' zu, durch die die misslungene Koordination hörbar und aufeinander bezogen zum Ausdruck kam (misslungener Musikeinsatz / HK's ironische Reaktion), wie die nachfolgenden Standbilder (1 und 2) zeigen:



Standbild 1: SB schaut nach links zu HK (#¹)



Standbild 2: SB schaut nach rechts zur Musik (#²)



Standbild 3: Ensemble in korrekter Startposition / SB schaut nach vorn (#³)

Diese als *Monitoring* begreifbare Aktivität, die gleichzeitig den Anderen vermittelt, dass SB koordinativ tätig ist, führt schließlich zu einem in Richtung Musiker ausgeführten *Nicken* (S57), das diesen zu signalisieren scheint, dass das Ensemble nun *bereit ist* und die Musik nun beginnen könnte. Hierfür spricht auch das direkt im Anschluss produzierte *Okay*; in S58, das sowohl als *Zäsur-Markierung* einen Einschnitt markiert als auch wiederum als Hinweis für die Musiker gelesen werden kann, anzufangen. Nach einer Sprechpause von etwa einer halber Sekunde, in der die Musik hätte beginnen können, da das Ensemble nun in der korrekten Startformation steht (s.o. Standbild 3), formuliert SB in S60 sprachlich explizit die Bereitschaft des Ensembles (*jetzt SIM_MER soweit.*), worauf in S61 – in teilweiser Überlappung mit diesem Bereitschaftshinweis – die ebenfalls von einer *Zäsur-Markierung* eingeleitete (*SO;*), explizite Aufforderung an die Musiker durch HK erfolgt, Musik einzuspielen (*AB mussik,*), die aufgrund ihrer elliptischen Struktur und Fokussierung auf den Einsatzvorgang die Qualität eines *konventionalisierten Einsatzzeichens*⁶⁷ hat. Hierauf folgt zunächst jedoch nicht der Einsatz der Musik, sondern eine Manipulation des Bühnenlichts (in S62: der Raum verdunkelt sich), was als eigenständige, responsive Herstellungsleistung eines spezifischen Bestandteils der Spielwelt zu begreifen ist, welche zwar die in Entstehung begriffene Spielwelt projiziert, jedoch als solches nicht in der Lage ist, diese als Prozess zum Laufen zu bringen. Das gelingt schließlich erst durch den Einsatz der Musik in S63. Der Eintritt in die Spielwelt weist also hier folgende Schritte auf: 1. Einsatzzeichen (S61), 2. innerhalb von einer Sekunde Licht (S62), 3. innerhalb von einer weiteren Sekunde Musik, an die sich die Spielbewegung anschließt (S63).

⁶⁷ Ähnlich der 'Klappe' beim Film.

An diesem gelungenen (und – wie oben argumentiert wurde – ausgebauteren) *Einstieg in die Spielwelt* lässt sich – *systematisch betrachtet* – dreierlei erkennen:

1. *"Piggybacking", kollaboratives Geben von Einsatzzeichen und Redundanz*

Zunächst ist auffällig, dass mehrere Äußerungen und Handlungen das gleiche Ziel verfolgen; sie stellen daher jeweils keine *Second Pair Parts* dar (das wäre der Einsatz der Musik), sondern eine Reihe von *First Pair Parts*, die das Gleiche bezwecken. Goodwin / Goodwin (1990:101 ff.) haben solche Aktivitätsreihen "*piggybacking*" genannt, da eine zweite und eventuell weitere Handlungen der konditionalen Relevanz einer ersten Handlung bloß 'aufsitzen', ohne ihr nachzukommen, wodurch sich 'der Druck', einen entsprechenden SPP zu produzieren (hier: der Einsatz der Musik), verstärkt. Dieser Verstärkungseffekt durch *kollaboratives Geben von Einsatzzeichen* erzeugt zunächst *Redundanz*: Statt eines einfachen Aufrufs (wie oben in S41 durch die Regisseurin) erfolgen hier eine Reihe unterschiedlicher Aktivitäten von drei unterschiedlichen Beteiligten (SB; HK und 'Licht') unter Einsatz verschiedener Modalitätsressourcen (Verbalität, Kopfdrehung / Blick, Körperpositur, Kopfbewegung / Nicken, Licht). Dass diese Aktivitäten darauf gerichtet sind, den Spieleinstieg mittels des Einsatzes von Musik zu bewerkstelligen und eine Verpflichtungsstruktur für andere Beteiligte (außer den Musikern) nur insofern entfalten, als dass notwendige Bestandteile und Herstellungsleistungen für das Initiieren der Spielwelt fehlen, zeigen die (simultan) produzierten Reaktionen: Während des Hervorbringens der Bereitschafts- / Einsatzzeichen hält das (restliche) Ensemble die in S57 eingenommene (und in Standbild 3 repräsentierte) Position / Formation (mit minimalen Ausrichtungsbewegungen); erst in S62 und schließlich in S63 erfolgen konditional relevante Reaktionen in Form einer Manipulation des Bühnenlichts sowie des Einsatzes der Musik. Das zeigt einerseits die Implikativität von Bereitschafts- / Einsatzzeichen für andere, nicht explizit adressierte Beteiligte (hier für die Techniker am Licht), andererseits aber auch umgekehrt die Unabhängigkeit solcher nicht zeitkritischen Bestandteile der Spielwelt (wie etwa Verdunkelung, die – einmal hergestellt – andauert) für deren konkrete, und das heißt eben vor allem zeitliche, Herstellung. Letzteres wird deutlich, wenn man sich die Formation des Ensembles vor und nach der Lichtmanipulation (S62) anschaut, die nahezu identisch ist, wie die beiden folgenden Standbilder (4 und 5) zeigen:



Standbild 4: Ensemble vor Verdunkelung (#⁴)



Standbild 5: Ensemble nach Verdunkelung (#⁵)

2. Funktionale Diversität: Spektrum von Funktionen

Trotz letztlich vergleichbarem Ziel (Einsatz der Musik) erfüllen die durchgeführten Aktivitäten allerdings verschiedene Aufgaben und verweisen so auf ein *Spektrum von Funktionen*, das für Einsatzhandlungen bedeutsam ist und das in kondensierteren Fällen (s. Abschn. 3.4.3 und den Einsatz oben in S41/43) nicht mehr vorkommt:

- *Körperlich*
 - *Bereitschafts-Monitoring*: Sich vergewissern, dass alle bereit sind (hier: durch Umschauen / Umherblicken in S57; s. Standbilder 1 und 2);
 - *Bereitschafts-Display*: Mehr oder weniger demonstrativ produzierte körperliche Aktivitäten, die Bereitschaft anzeigen (Zusammenrücken zur Anfangsaufstellung, Haltung annehmen; andere Aktivitäten einstellen; durchgehend im besprochenen Teilausschnitt und festgehalten als Startformation in Standbild 3);
 - *Bereitschafts-Signale*: Nonverbale Zeichen an die Musik (hier: nicken in S57), die Bereitschaft mittels konventionalisierter Zeichen / Gesten explizit signalisieren;
- *Sprachlich*
 - *Zäsurmarkierungen*, die den Abschluss von etwas Vorangegangenen und den Beginn von etwas Kommendem, also den Übergang, hier den Beginn des Spiels bzw. der Spielbeginnphase⁶⁸ projektiv markieren (Okay; in S58 und SO; in S61);
 - *Bereitschafts-Formulierungen*, die explizit versprachlichen, dass das Ensemble bereit ist (hier: jetzt SIM_MER soweit. in S60);
 - *Einsatz-Aufforderungen*, die explizit dazu auffordern, Musik einzuspielen (entweder wie hier durch die Benennung des Handlungsvorgangs bei gleichzeitiger Verwendung eines konventionalisierten Einsatzzeichens: AB musik, (in S61), oder wie in S41 durch namentlichen Aufruf des Musikers).
- *Sonstige Modalitäten*
 - *Lichtmanipulationen*: Die Verdunkelung des Raums (S62) stellt eine arbeitsteilig organisierte Präparationsleistung (s. oben Abschn. 3.4.1c-ii) dar, die die entstehende Spielwelt angekündigt und partiell (mit)herstellt; sie ist damit zwar anfangsindikativ, ihrerseits jedoch nicht in der Lage die Spielwelt zeitlich in Gang zu setzen.

⁶⁸ Sie markieren bzw. signalisieren damit auf kleinstem Raum den Beginn des Beginns, was Hausendorf / Schmitt (2010) als "Opening up Openings" bezeichnen.

3. (Proto-)Startzeichen

Interessant ist nun, dass – bis auf die Monitoring-Aktivitäten (SB in S57, s. Standbilder 1 und 2), die allenfalls als anfangsindikativ gelesen werden können – alle anderen Aktivitäten grundsätzlich das *Potenzial* haben, *die Musik in Gang zu setzen und damit das Spiel zu eröffnen*. Sowohl *Zäsurmarkierungen* und *Bereitschafts-Signale* als auch *Bereitschafts-Formulierungen* lassen musikerseitig die Schlussfolgerung zu, dass nun begonnen werden soll / kann. Plausibilisieren lässt sich dies durch die Tatsache, dass der (Wieder-)Einstieg in die Spielwelt in anderen Fällen wesentlich knapper erfolgt und häufig wenige Worte einer/s Akteurin / Akteurs genügen, das Spiel (wieder) zu initiieren. Obwohl explizite *Einsatz-Auforderungen* die unmissverständlichste Form von *Startzeichen* darstellen (hier: AB *musik*, in S61, oben: Namensaufruf in S41), zeigt der verfrühte Einsatz der Musik in S49, das durchaus auch andere Phänomene als Hinweise interpretiert werden, mit der Musik beginnen zu können. In diesem verfrühten Fall spricht Einiges dafür, dass die entsprechende *körperliche Re-Formierung* der Schauspielenden musikerseitig im Sinne eines *Bereitschafts-Displays* ausgelegt wurde und damit also ausgereicht hat, die Musik einzuspielen (auch vor dem Hintergrund, dass die Musik schon mal eingesetzt (S43) und dann wieder abgebrochen werden musste (S44)).

Oben wurden *Einsatzhandlungen* – im Gegensatz zu Präparationen und Projektionen – als Handlungen eingeführt, die die Spielwelt konkret in Gang setzen. Am hier besprochenen Fall ('gelungener Musikeinsatz') hat sich nun gezeigt, dass solche Einsatzhandlungen zunächst *Spiel-Bereitschaft anzeigen* und in eben genau dieser Funktion mehr oder weniger *immer auch als Startzeichen gelesen werden können*, was sie zu *Proto-Startzeichen* macht. Dies hängt letztlich mit der erhöhten Sensibilität für den nahenden Spielbeginn zusammen, der – je mehr anfangsindikative Zeichen produziert werden – immer wahrscheinlicher wird.

Die obige Diskussion hat gezeigt, wie nach missglückten Vorläufern (Ausschnitt 1.1/1.2) ein Spieleinstieg mit Hilfe der Musik bewerkstelligt wird, indem eine Reihe von Aktivitäten durchgeführt wurde, die anfangsindikative bzw. Startzeichen-Qualitäten hatten. Dabei – so wurde argumentiert – erfolgte dies aufwändiger und ausgebauter, da der Versuch, die Musik zu initiieren, bereits zweimal fehlschlug. Der nun folgende Teil versucht diese fallspezifische Besonderheit zu transzendieren und ein *Sequenzmuster für den Einstieg in die Spielwelt* zu formulieren.

- *Musik als Koordinationsmedium: Eintritt in die Spielwelt als Dreischritt*

Was die obige Analyse deutlich gemacht hat, ist, dass die Musik im vorliegenden Ausschnitt in erster Linie zunächst nicht als Teil der Spielwelt hervorgebracht wird (im Weiteren ist sie das dann natürlich schon), sondern zunächst primär die Funktion hat, den *Übergang zu koordinieren*, um erst dann – wenn dies gelingt – zusammen mit den durch sie wiederum ausgelösten Handlungen, Teil der Spielwelt zu werden. Eine bedeutsame Funktion kommt dabei – wie gerade erörtert – *Einsatzhandlungen* in ihrer Funktion als *(Proto-)Startzeichen* zu. Nimmt man beides zusammen (Startzeichen / Musik) wird deutlich, dass der *Spielbeginn im Kern als Dreischritt organisiert* ist:

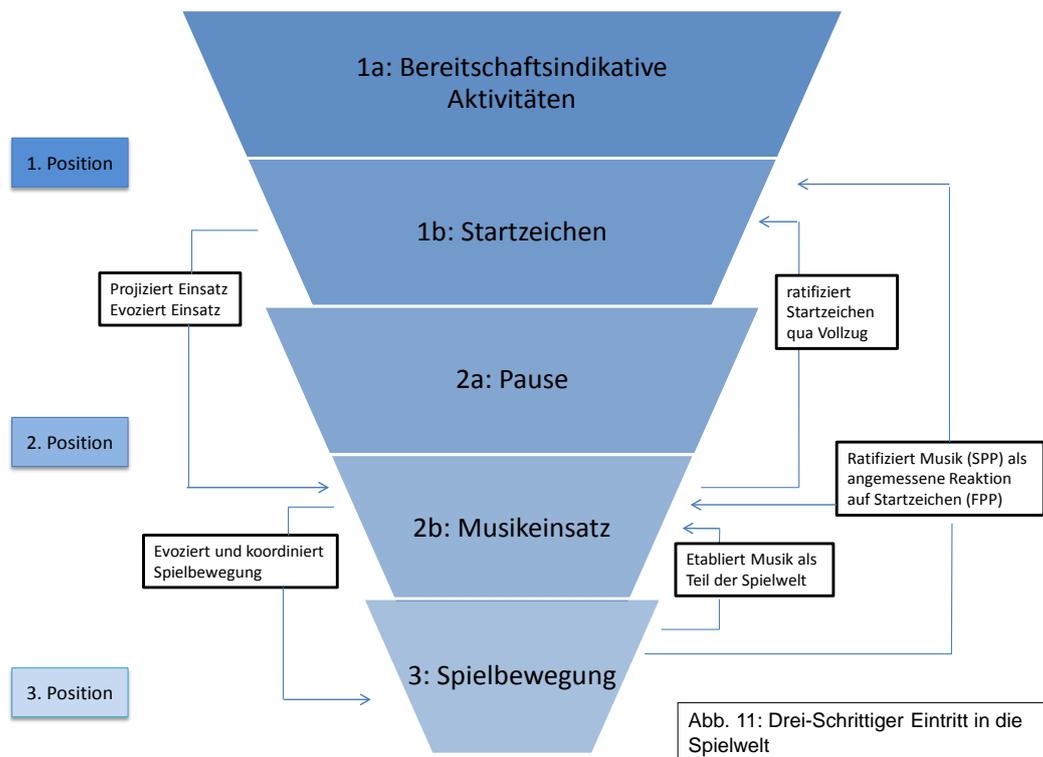
- *Startzeichen an die Musik und bereitschaftsindikative Aktivitäten (Startzeichenphase):* Alle drei Musikeinsätze zeigen, dass die Musik ein Zeichen von außen bekommen muss und nicht eigenständig entscheiden kann, wann sie einsetzt. Tut sie das (wie in S49), kann das zu Irritationen führen (S50-57), die deshalb entstehen, weil es (zumindest im vorliegenden Fall) scheinbar nicht genügt, dass eine *Spielbereitschaft* bloß diffus erkennbar ist. Vielmehr muss diese *aktiv hergestellt* werden: Dies geschieht durch *Startzeichen*, die entweder implizit (wie im Falle des verfrühten Einsatzes der Musik in S41 durch die Regie) oder explizit (wie in S57-60 durch die Darstellenden selbst) immer auch die *Bereitschaft* des Ensembles *signalisieren*. Dadurch fordern sie nicht nur andere (hier die Musik) auf zu beginnen, sondern signalisieren zugleich sich und anderen, dass man sich ebenfalls in einen Zustand begibt, anfangen zu können. Die zeitliche Ausdehnung solcher *bereitschaftsindikativen Aktivitäten* (in S57-61) sowie die *kurzen Sprechpausen*, die zwischen diesen und vor dem geforderten Musikeinsatz entstehen (S42 und S62), schaffen einen *Zeitraum zur konzertierten Herstellung von Bereitschaft*, die ensembleseitig vor allem darin besteht, sich auf den geforderten Musikeinsatz (auch mental) vorzubereiten und die zudem notwendig ist, um mit diesem gemeinsam beginnen zu können. Die Musik ihrerseits zeigt nun durch ihren Einsatz, dass sie das Ensemble für 'bereit' hält (dass das scheitert, wenn entsprechende Startzeichen und damit eindeutige bereitschaftsindikative Aktivitäten fehlen, zeigt S49-56).

Ist die Musik durch Startzeichen und damit verbundenen bereitschaftsindikativen Aktivitäten in Gang gesetzt, fungiert sie ihrerseits nicht nur als adäquate Reaktion in Form der Hervorbringung einer notwendigen und interaktional geforderten Komponente der Spielwelt, sondern drüber hinaus als *Koordinationsmedium der ihrerseits daraufhin einsetzenden Spielbewegung(en)*:

- *Musik koordiniert Spielbewegungen (Phase des Musikeinsatzes und der Spielbewegung):* Der gelungene Einsatz in S63 zeigt, dass die Musik einen kurzen *Vorlauf* hat (etwa eine Sekunde), so dass Musik und Spielbewegungen nicht gleichzeitig sondern *gestaffelt* einsetzen. So kommt es zu keinem 'harten Einsatz' beider Komponenten (Musik / Spielbewegung) zu einem bestimmten Zeitpunkt; vielmehr reagiert das Ensemble in Form einer entsprechenden Spielbewegung auf den von ihr evozierten Musikeinsatz, indem es die begonnene Musik als *Koordinationsmedium* für ihre Spielbewegung nutzt. Der Spielbeginn gestaltet sich mit Blick auf die Hervorbringung spielweltlicher Komponenten daher *fließend*. Hier besteht er in einem Anschwellen der Musik, an das sich das Rückbeugen der Körper (Spielbewegung) flüssig anpasst.

Sequenziell betrachtet, erfolgt der Eintritt in die ereignishafte Spielwelt im vorliegenden Fall also als *Dreischritt*: Den schauspielerseitigen *Startzeichen* an die Musik (1b), die zugleich als bereitschaftsindikative Aktivitäten (1a) zu verstehen sind (*bereitschaftsanzeigende Startzeichenphase*), folgt nach einer *kurzen Sprechpause* (2a) (Reaktionszeit / Zeit zur Einstellung auf den folgenden Beginn) der *Musik-Einsatz* (2b), welcher wiederum die nun folgende *Spielbewegung* (3) koordiniert. Die auf Zuruf in Gang gesetzte Musik fungiert also zum einen als Koordinationsmedium für den Spiel-Beginn (Spielbewegung) und repräsentiert – bei gelungener Eröffnung – diesen Spielbeginn in Teilen dann zugleich auch.

Diesen *sequenziell-interaktionalen Zusammenhang* innerhalb von Spielinitiativen zeigt die folgende Graphik:



Hieran lässt sich auch gut die *Doppelfunktion darstellerischer Mittel*, wie hier der Musik, erkennen, die sowohl ästhetisch-kompositorische als auch interaktional-koordinative Funktionen haben und damit auf einen, für theatrale Aufführungskontexte typischen Aspekt verweisen (s. Fußnote 15).

- *Einsatzhandlungen als 'Gelenkstellen' und Schnittstelle 'Realwelt / Medienwelt' als Dreier-Sequenz*

Der Umstand, dass die bereitschaftsanzeigende Startzeichenphase (1. Schritt) im obigen Dreischritt zur Eröffnung der Spielwelt auf eine einzige Handlung zusammenschumpfen kann (wie in S41 oder in Ausschnitt 3, Abschn. 3.4.3, S32), zeigt, dass Einsatzhandlungen grundsätzlich darauf angelegt sind, die *letzten Handlungen* zu sein, die der *Realwelt* zugehören, bevor die Spielwelt (hier mit Musik) beginnt. Sie können daher als 'Gelenkstellen' zwischen realer und medialer Sphäre begriffen werden. Da die Musik – wie oben gezeigt – jedoch erst dann Teil der Spielwelt wird, wenn entsprechende Spielbewegungen folgen, und beides gemeinsam das Spiel erst als Totalität in vollgültiger Weise eröffnet, erweist sich die *Schnittstelle 'Realwelt / Medien- bzw. Spielwelt'* als eine interaktionale *Dreier-Sequenz* in der Form eines *Startzeichens (FFP)*, eines *darauffolgenden Musikeinsatzes (SPP)* und einer *entsprechenden Spielbewegung (TPP)*, die als *Third Position*⁶⁹ die Adäquatheit des Musikeinsatzes qua Vollzug ratifiziert und gleichzeitig dadurch mit diesem die Spielwelt konstituiert.

⁶⁹ Vgl. Schegloff (1997) sowie Deppermann (2008).

- *Transitivität und Adjazenz von Einsatzhandlungen*

Im *Gegensatz zu Präparationen*, deren dinglich-körperliche Resultate relativ dauerhaft sind und *Projektionen*, deren Inhalte ins theatrale Gedächtnis eingehen (memorativ) (s.o. Abschn. i und ii) sind Einsatzhandlungen wesentlich *transitorisch*, das heißt ihre Relevanz beschränkt sich auf den situativen Moment. Zudem stehen sie – wie die obige Erörterung von Einsatzhandlungen als Gelenkstellen gezeigt hat – in *unmittelbarer Nachbarschaft* zu Spielhandlungen. Sie sind also

- in dem Sinn *transitorisch*, dass sie reine Zwischenprodukte der Interaktionsorganisation darstellen, die nicht bewahrt oder memoriert werden müssen;
- in dem Sinn *unmittelbar*, dass sie das Spiel und/oder den Beginn nicht bloß projizieren oder konkretisieren, sondern unmittelbar einleiten und daher in direkter Nachbarschaft (*Adjazenz*) zu Spielhandlungen stehen.

- *Funktion und Projektivität der Spezifizierung von Einsatzstellen*

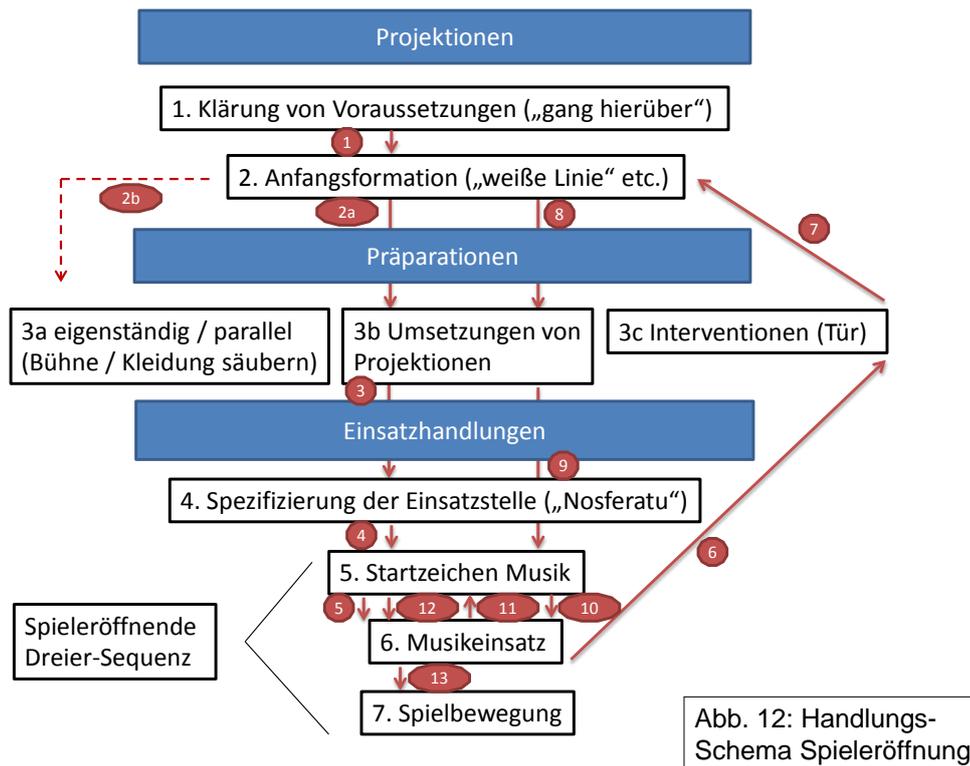
Schaut man sich die Äußerung dann fangen wer mit nosfeRA:tu an odder? (S39) vor diesem Hintergrund genauer an, so ist festzustellen, dass sie eine *systematische Sonderstellung* einnimmt: Anders als die anderen Projektionen, die memorativ bedeutsame Teile der Spielwelt betreffen ("weiße Linie", "gleichmäßig", "mittig", "Körperkontakt" bzw. "enger"), nimmt der die Einsatzstelle spezifizierende Vorschlag nosfeRA:tu zwar auch auf die Spielwelt Bezug (indem ein Teil der textlichen Spielvorlage zitiert wird, der zugleich metonymisch für die Anfangsszene steht), ohne allerdings dadurch etwas zu formulieren, was für die Arbeit über die aktuelle Situation hinaus, also für weitere Aufführungen des Stücks, gestalterisch von Belang wäre. Vielmehr projizieren solche *Spezifizierungen von Einsatzstellen* nicht die Spielwelt als ästhetische Einheit, sondern den Spielbeginn selbst (was in der gewählten Formulierung 'dann fangen wir mit X an' auch deutlich wird) und sind in dieser Hinsicht den Einsatzhandlungen ähnlich, die ebenso wie diese auf das *zeitliche Timing des Spielbeginns* ausgerichtet sind. Im Gegensatz zu Einsatzhandlungen allerdings setzen *Spezifizierungen von Einsatzstellen* zunächst nicht am unmittelbaren *Timing* der Einpassung der Spielwelt in die Realwelt an, sondern beziehen sich auf die *übersituative Zeit des Stücks* ("Nosferatu" als eine bestimmte Stelle im zeitlich gedachten Ablauf des Stücks), die sie durch Spezifizierung für die aktuelle Zeit des Ereignisablaufes im Hier und Jetzt verfügbar machen ('an dieser Stelle im Stück setzen wir im Hier und Jetzt ein'). Funktional kommt dem Nennen von Einsatzstellen damit eine *Zwischenstellung zwischen Projektionen* (die Spielwelt vorwegnehmen) und *Einsatzhandlungen* (die Spielwelt einleiten) zu, da sie einerseits die Spielwelt zwar *projizieren*, dies aber (im Unterschied zu 'gestalterischen' Projektionen) *'nur' transitorisch* tun und damit wie Einsatzhandlungen *rein interaktionsorganisatorischen Charakter* haben, andererseits jedoch im *Gegensatz zu Einsatzhandlungen* das Spiel – zumindest im vorliegenden Fall – nicht eigenständig zu eröffnen vermögen (und sich damit von Einsatzhandlungen unterscheiden, die oben hinsichtlich des Spielbeginns als *unmittelbar* bezeichnet wurden). *Spezifizierungen von Einsatzstellen* nehmen daher als *transitorische Projektionen* einen Sonderstatus ein. Ein Blick auf die sequentielle Einbettung solcher Aktivitäten zeigt, dass sie grundsätzlich nach 'echten' Projektionen (wie etwas gemacht werden soll in Zukunft) und deren

Umsetzungen (in Form von Präparationen) und vor reinen Einsatzhandlungen (hier: Einsatzzeichen an die Musik) erfolgen. Im vorliegenden Fall erfolgt die *Spezifizierung der Einsatzstelle* ("Nosferatu") *nach* der Klärung von Spielvoraussetzungen ("Gang hierüber") und der *Herstellung einer Anfangsformation* ("weiße Linie", "gleichmäßig", "Körperkontakt", "mittig") und *vor* dem (gescheiterten) *Versuch, den Musikeinsatz zu koordinieren* (S41-44). Hierin lässt sich insofern eine Ablauflogik erkennen, als dass erstens durch *Präparationen / Projektionen* ein grober Rahmen hergestellt wird, der notwendige Spielanteile klärt / herstellt, zweitens durch *Einsatzstellenspezifizierungen* eine zeitliche Feinjustierung in Hinblick auf die *Zeit* des Stücks erfolgt, welche dann drittens durch *Einsatzhandlungen* konkret realisiert wird. Dabei ist im vorliegenden Fall das Schließen der Tür (Präparationshandlung), als Unterbrechung zu werten (s.a. die Analyse oben), was vor allem daran deutlich wird, dass trotz dieser Intervention das erste Paar, bestehend aus Startzeichen an die Musik ("Frank") und Musikeinsatz (S43), der oben beschriebenen Dreier-Sequenz nach der Spezifizierung der Einsatzstelle ("Nosferatu" in S39) realisiert wird. Die Spielwelt kommt an dieser Stelle nur deswegen nicht zustande, weil aufgrund der intervenierenden Handlung von SB (ab S42) keine Spielbewegung in dritter Position folgen kann. Gegen diese Lesart spricht auch nicht die später in S45 produzierte Aufforderung ENger, da sie – wie oben gezeigt wurde – eine Re-Aktualisierung der Aufforderung in S24 (KÖRperkontakt) darstellt, die vor allem als Wiederaufgriff einer bereits erreichten Stufe zu begreifen ist. Das heißt: *Spezifizierungen von Einsatzstellen haben ihren systematischen Ort zwischen echten Projektionen und deren präparativen Umsetzung einerseits und Einsatzhandlungen andererseits.*⁷⁰

Insofern lässt sich der vorliegende Ausschnitt insgesamt als fallspezifische Variation (angezeigt durch die roten Pfeile) eines *abstrakteren Handlungsschemas*⁷¹ *der Spieleröffnung* (Abb. 12) begreifen, das idealtypisch aus der Abfolge folgender Elemente besteht: Klären von Voraussetzungen (via Projektionen), Formieren einer Anfangsaufstellung (via Präparationen), Spezifizieren einer Einsatzstelle, Geben eines Einsatzzeichens, Musikeinsatz und Spielbewegung.

⁷⁰ Anzumerken ist hier, dass es bei der Spezifizierung der Einsatzstelle nicht in einem groben oder allgemeinen Sinn darum geht, welche Szene gespielt wird, sondern um eine Feinjustierung (d.h. mit welchem Wort, welcher Handlung etc. wird eingestiegen) vor dem Hintergrund einer groben Übereinstimmung in welchem Part des Stücks man sich 'befindet'. Daher können Einsatzstellenspezifizierungen *nach* rahmenden bzw. die Spielwelt konkretisierenden und herstellenden (Projektionen / Präparationen) Aktivitäten erfolgen.

⁷¹ Handlungsschemata sind kommunikationstypspezifisch und beinhalten eine "handlungslogisch gestaffelte Abfolge nacheinander zu bearbeitender Aktivitätskomplexe" (Deppermann / Spranz-Fogasy 2001, 1153 f.). Kallmeyer / Schütze (1977) zufolge erfordern sie eine Etablierung durch vorgreifende Verdeutlichung und Ratifikation, eine Phase der Durchführung in Form einer Bearbeitung konstitutiver Schritte (die als Normalformerwartung präsent ist, im Einzelfall jedoch variieren kann) und einen Abschluss durch explizite Ergebnissicherung oder stillschweigende Zielerreichung (ebd.:161). Vgl. auch Nothdurft / Spranz-Fogasy (1991).



(Erläuterung zum Schaubild: rote Pfeile und Nummern markieren den fallspezifischen Verlauf; gestrichelte Linien markieren parallele Aktivitäten).

Aufgrund der *Sonderstellung von Einsatzstellenspezifizierungen* (hier: "Nosferatu"), die vor allem darin besteht dass das Nennen einer Einsatzstelle nicht nur projiziert, wo das Spiel beginnen soll, sondern ebenso, *dass* das Spiel nun in Kürze beginnt, stellen sie entscheidende Mittel der Spieleröffnung dar, die den Spielbeginn sowohl *inhaltlich* ('an dieser Stelle fangen wir an') als auch *pragmatisch* ('jetzt fangen wir an') projizieren. Aufgrund dessen können und werden sie (s. Abschn. 3.4.3, Ausschnitt 3, S32) innerhalb von Spielinitiierungen als *spieleröffnende Abkürzungsstrategie* verwendet, die dann nicht nur festlegen, wo im Stück begonnen wird (wie das primär im vorliegenden Ausschnitt geschieht), sondern auch dass *innerhalb der laufenden Interaktion jetzt begonnen* wird. Erst vor dem Hintergrund der obigen Analyse eines ausgebauteeren Sonderfalls (*Ersteinsatz*) wird der *funktionaläquivalente Status von Einsatzstellenspezifizierungen als Abkürzungsstrategien für Einsatzhandlungen* nachvollziehbar.

d) Zwischenfazit: Spieleröffnungen

Die obigen Analysen haben – so lässt sich mit Blick auf den Übergang von Real- und Spielwelt *resümieren* – Folgendes gezeigt:

- *Die Spielwelt entsteht nicht plötzlich oder schlagartig, sondern wird stufenweise eingeleitet:*

- *Makrostrukturell* geschieht dies einerseits durch den Übergang von unfokussierten ('Warm-up'; s. Abb. 2) zu fokussierten ('andere Aktivitäten'; s. Abb. 3) Aktivitätsrahmen sowie andererseits schließlich durch die Etablierung einer spezifischen fokussierten Interaktion in Form einer Rezeptionssituation als interaktionsräumliche Ausprägung der Spielprobe (s.o. Abschn. 3.2 sowie Abb. 4).
- *Mikrostrukturell* ließ sich zeigen, dass Spieleröffnungen durch das spezifische Ineinandergreifen dreier zentraler Praktiken – Projektionen, Präparationen und Einsatzhandlungen – zustande kommen:
 - Dabei verweisen *Projektionen* auf Zukünftiges in der Spielwelt und stellen somit *flüchtige Beginn- und Verlaufsvorbereitungen* dar, die einerseits interaktionsorganisatorische Funktion haben und andererseits für folgende Vorführungen / Aufführungen zu memorieren sind (*theatrales Gedächtnis*). Deutlich wurde auch, dass die Aufgabe der Eröffnung (die insbesondere bei den hier fokussierten Ersteinsätzen primär ist) vor allem eine *Orientierung an den Details des Spielbeginns als Momentaufnahme* mit sich bringt und weniger eine Gestaltung des Verlaufs, geschweige denn eine Auseinandersetzung mit mehr inhaltlichen Aspekten des Stücks und seiner Umsetzung.
 - *Präparationen* dagegen stellen dinglich bzw. körperlich etwas her und sind in vielen Fällen handgreifliche Umsetzungen von Projektionen. Sie lassen sich daher als *Materialvorbereitungen* begreifen, deren Resultate mehr oder weniger dauerhaft sind (Kostüme, Requisiten, Kulissen, Körperformationen, Lichtverhältnisse, Zustand von Kleidung und Bühne etc.). Sie bestücken als Vorbereitung des Darstellungsmaterials die Spielwelt materiell und leisten eine Übersetzungsarbeit sprachlicher Beschreibung in räumliche Anordnungen. Daneben fungieren sie jedoch auch als (An-)Zeichen fortschreitender Spielbereitschaft.
 - *Einsatzhandlungen* schließlich organisieren den Beginn, indem sie mehr oder weniger explizit in Form von Zäsur-Markierungen sowie Bereitschafts-Displays, -signalen und -formulierungen anzeigen, dass nun mit dem Spiel begonnen werden kann und mittels Einsatzaufforderungen den Spielbeginn direkt anweisen, indem sie den Musikern Zeichen geben oder diese direkt auffordern anzufangen. All diese Aktivitäten haben *keinen* spielvorbereitenden Charakter mehr, da sie *nicht* länger damit befasst sind, inhaltliche As-

pekte der Spielwelt zu spezifizieren oder herzustellen; vielmehr haben sie *rein interaktionsorganisatorische* Funktion und wurden daher oben als *transitorisch* und *unmittelbar* (spieleinleitend) verstanden. Sie stellen deshalb *direkte Bewerbstellungen des Spieleintritts* dar. Da der Beginn aber mehr oder weniger zeitlich ausgedehnt sein kann (im vorliegenden Beispiel von Breitschafts-Monitoring (S57) bis Spielbewegung (S63) etwa neun Sekunden), haben solche Aktivitäten prinzipiell den Charakter von (*Proto-*)*Startzeichen*, die nicht nur Bereitschaft anzeigen, sondern immer auch das Potenzial haben, das Spiel durch den Einsatz der Musik in Gang zu setzen.

- *Einsatzstellenspezifizierungen* kommt dabei ein Sonderstatus zu, da sie als *transitorische Projektionen* darauf abzielen, die Spielzeit ('an welcher Stelle im Stück') mit der Realzeit ('jetzt (gleich)') zu synchronisieren, indem sie einen Zeitpunkt im Stück auf einen Zeitpunkt in der laufenden Interaktion abbilden ('ab da jetzt'). Ihnen kommt daher für Spielinitiierungen eine besondere Bedeutung als *Abkürzungsstrategie* zu.
 - Zudem weisen die drei Praktiken eine *spezifische Chronologie* auf: Auf Projektionen folgen Präparationen, worauf wiederum Einsatzstellenspezifizierungen und Einsatzhandlungen folgen (s.a. Abb. 12).
- '*Freeze Frame*': Die Spieleröffnung im vorliegenden Fall kulminiert in einer Art Standbild ('*Freeze Frame*') als Ergebnis des schrittweisen Aufbaus der Gestalthaftigkeit des Szenenanfangs, das in der Sprechpause vor dem Musikeinsatz kurz gehalten wird und als Hilfsmittel fungiert, einen konzertierten Beginn des prozesshaften Spiels zu koordinieren.
- *Der Eintritt in die Spielwelt ist als Handlungssequenz organisiert:*
- Als *Gelenkstelle* fungiert das Paar '*Startzeichen – Musikeinsatz*', wobei das Startzeichen die letzte Handlung in der Realwelt ist und der Musikeinsatz die Erste in der Spielwelt. Wie die obigen Analysen gezeigt haben, hängt dies allerdings vom jeweiligen *Uptake* ab: Startzeichen werden erst zu solchen, wenn sie durch Musikeinsätze 'beantwortet' werden und Musikeinsätze erst zu Teilen der Spielwelt, wenn entsprechende Spielbewegungen folgen. Der Eintritt in die Spielwelt nimmt daher die Form eines *interaktionalen Drei-Schritts* an (s. Abb. 11).
 - *Dreier-Sequenz*: Um die Spielwelt vollgültig herzustellen, müssen auf Startzeichen Musikeinsätze und auf diese wiederum Spielbewegungen folgen. Dabei ratifizieren Musikeinsätze Startzeichen und Spielbewegungen Musikeinsätze, wobei insbesondere Spielbewegungen die Qualität *dritter Positionen* zukommt, da sie die Reaktion in zweiter Position (Musikeinsatz) als angemessene Reaktion auf die Aktivität(en) in erster Position (Startzeichen) qualifizieren (s. Abb. 11). Sie stellen auf diese Weise den *Spielbeginn als intersubjektiv ausgehandeltes Produkt* her.

- *Die Herstellung theatraler Spielwelten bedient sich spezifischer Hilfsmittel:*

- *'Puffer-Elemente'*: Das Spiel beginnt nicht plötzlich, sondern wird systematisch 'aufgebaut'. In der Endphase des Eintritts in die Spielwelt tragen *puffernde Elemente* dazu bei, den Übergang intrapersonell (mentales Einstellen und Orientieren auf den Einsatz) und interpersonell (Feinjustierung des Ensembles, wechselseitige Displays von Bereitschaft) zu koordinieren.
 - Hierzu dienen zunächst *Pausen*, die zwischen Startzeichen und Musikeinsatz entstehen (auch bedingt durch die Reaktionszeit der Musiker) und die die Möglichkeit bieten, sich auf den unmittelbar bevorstehenden Spielbeginn zu fokussieren.
 - Daneben ist es vor allem die einsetzende *Musik selbst*, die als für alle gleichermaßen hörbares Ablaufmedium das Potenzial mitbringt, als Orientierungsfolie für die einsetzende Spielbewegung zu fungieren, ohne dass die Darstellenden sich gesondert auf diese hin orientieren müssten (etwa durch Veränderung der Körperposition oder -positur, durch Körper- oder Kopfdrehungen verbunden mit Änderungen der Blickrichtungen etc.), um diese wahrzunehmen. Zudem lässt sich durch die Musik der Moment des Übergangs zu Koordinationszwecken verflüssigen, da (zumindest im vorliegenden Fall) keine exakte Relation zwischen Spielbewegung und Musikverlauf angedacht ist; die Darstellenden können vielmehr in die beginnende Musik 'hinein spielen'.⁷²
 - Schließlich fungiert auch die oben herausgearbeitete Qualität von *Einsatzhandlungen als Proto-Startzeichen* als pufferndes Element, da ihr Design darauf angelegt ist, solange Bereitschaft zu signalisieren, bis 'die Musik' eine dieser Aktivitäten als hinreichend für das Einspielen von Musik erachtet. Solche *Einsatzzeichen-Kaskaden* puffern den Beginn der ersten Spielhandlung (hier der Musik), indem sie den Beginn aufschieben.⁷³
- *Darstellungskomponenten als Koordinationsmittel*: Die Funktion der Musik als Koordinationsmedium verweist auf einen weiteren zentralen Aspekt theatraler Spielwelten, jenen nämlich, dass Teile der Spielwelt als Koordinationsmittel innerhalb des Aufführungsrahmens fungieren. Ihnen kommt damit eine *Doppelfunktion* als ästhetischer Teil einer Komposition und Teil der Koordination der Herstellung dieser ästhetischen Komposition zu. Besonders deutlich wird dies an oben besprochenen Musikeinsätzen, da sie im Rahmen von

⁷² Dies ist natürlich stück- bzw. szenenabhängig. Im vorliegenden Fall / Stück kommt der Musik diese Rolle vor allem deswegen zu, weil sie vornehmlich als eine Art kontinuierliche Geräuschkulisse eingesetzt wird, die kaum distinktive bzw. wieder erkennbare Figuren und damit identifizierbare Einsatzpunkte oder -stellen aufweist. Ganz anders verhält es sich dagegen bei Stücken, die mit genauen Anweisungen / Vorlagen (etwa Libretti) arbeiten, in denen die Relation von Musiknotation und Handlung punktgenau spezifiziert ist.

⁷³ Dies erscheint vor allem für den hier analysierten Fall plausibel, der aufgrund seiner Sonderstellung als *ausgebauter Ersteinsatz* in besonderer Weise auf solche Hilfsmittel angewiesen ist. Ob in dieser Weise ausgebaute und damit zugleich verzögerte Einstiege auch an anderen Stellen vorkommen und ob ihnen dort eine solche Funktion zukommt, muss an weiteren, fallvergleichenden Analysen geprüft und geschärft werden.

Spielinitiiierungen erst zu vollgültigen Teilen der Spielwelt werden, wenn sie entsprechend, nämlich durch Spielbewegungen, 'beantwortet' werden.

- Die Spielwelt wird in einem Spannungsfeld von Progression und Retardierung hergestellt:

- *Progression ist präferiert:* Dass es im vorliegenden Ausschnitt darum geht, das Spiel zu eröffnen, wird anhand vielerlei Details klar. Die obigen Analysen haben gezeigt, dass dieses Ziel systematisch verfolgt wird, indem die Spielwelt projiziert, präpariert und schließlich implementiert wird. Eine Aufgabenorientierung ist daher problemlos rekonstruierbar. Dass zudem eine *Präferenz für Progression* vorliegt, was in diesem Fall hieße, alle Voraussetzungen zielführend abzarbeiten, die für eine Eröffnung der ersten Spielszene notwendig sind, wird an *drei Phänomenen* besonders deutlich:
 - *Intervenierende Präparationen* ('Türsequenz') werden entschuldigt bzw. mittels Erklärungen gerechtfertigt und damit als Unterbrechungen gerahmt. Anhand solcher *Vorbereitungen, die nicht parallel zur verbal angewiesenen / ausgehandelten Spielvorbereitung laufen können*, wird ein (latentes) Spannungsfeld von nötigen vs. unnötigen Vorbereitungen für Spieleröffnungen greifbar, das die normative Orientierung der Beteiligten am Fortschritt (Progression) der Spieleröffnung zeigt.
 - Die *innere Systematik* und das damit verbundene *Abarbeiten notwendiger Schritte* zur Vorbereitung und Eröffnung des Spiels wird im Besonderen an Aktivitäten deutlich, die nach retardierenden 'Einschieben' ('Tür') an Vorangegangenen wieder ansetzen. Solche *Wiederaufgriffe*, wie etwa die Anweisung ENger, von AB in S45, die bereits vollzogene Schritte (Körperkontakt in S24) nach Unterbrechungen in kondensierter Form re-etablieren, lassen die Orientierung der Beteiligten an einem *Handlungsschema* notwendiger Teilschritte bzw. einem damit verbundenen, latenten *'Aufgabenkatalog'* greifbar werden.
 - Auch der oben besprochene, *mehrmalige Musikeinsatz* (insgesamt dreimal: unterbrochen in S43, 'verpatzt' in S49 und gelungen in S63) ist ein deutliches Indiz für die Präferenz der Beteiligten, in ihrem gemeinsamen Unterfangen voranzukommen. Die beiden fehlgeschlagenen Einsätze zeigen nicht nur die grundsätzliche Richtung an, in die die Interaktion steuert, sondern auch, dass dies möglichst rasch geschehen soll (da sie 'verfrüht' erfolgen).
- *'Unnötige' Retardierungen:* Gegen eine solche Sichtweise stehen die ausgedehnten *Frotzelsequenzen, Subversionen* und *Unaufmerksamkeiten* (etwa S9-20, S25-32 oder S46-51 sowie große Teile der Türsequenz (Seg. h), die im Transkript nicht abgebildet wurde), die diese erste Spieleröffnung systematisch durchziehen. Diese Aktivitäten widersprechen allerdings nur scheinbar der obigen Progressionsthese, weil anhand solcher Aktivitäten ein zweites, gewissermaßen 'über' der Aufgabenbewältigung rangierendes Spannungsfeld greifbar wird, das das Management von Identitäts-, Rollen- und Beziehungs-

fragen innerhalb des spezifischen institutionellen Arbeitskontexts⁷⁴ betrifft und der grundsätzlichen, oben rekonstruierten Progressionspräferenz nicht zuwiderläuft. Diese Ebene steht im Rahmen des vorliegenden Beitrags, der sich auf die interaktive Organisation von Übergängen konzentriert, nicht im Fokus und soll daher hier nicht weiter verfolgt werden.

Nachdem nun die Struktur von spielinitiierenden Ersteinsätzen und damit die initiale Eröffnung der Spielwelt ausführlich rekonstruiert wurde, soll in den *beiden folgenden Kapiteln* die *Beendigung des Spiels* (Abschn. 3.4.2) sowie die *anschließende Besprechung und der Wiedereinsatz* in ein neuerliches Szenenspiel (Abschn. 3.4.3) betrachtet werden. Dabei konzentrieren sich auch die folgenden Analysen auf den Aspekt des *Managements von Transitionen*, wobei insbesondere die Funktionsweise des oben in Abschn. 3.3 angedeuteten *spielprobenspezifischen Funktionszyklus* aus *Spielinitiiierung, Zäsur sowie Besprechung und Wiedereinsatz* im Fokus steht. Sie stellen insofern keine umfassenden Konstitutionsanalysen der präsentierten Ausschnitte dar, sondern stark auf diesen Aspekt des Übergangs zugeschnittene Betrachtungen des Interaktionsgeschehens.

3.4.2. Beendigung des Szenenspiels: Zäsuren

Im vorangegangenen Kapitel wurden Spielinitiiierungen als jene *Bausteine im Funktionszyklus einer Spielprobe* vorgestellt, die das Szenenspiel aus der Realwelt heraus eröffnen. *Gelungene Spielinitiiierungen* führen dazu, dass das Ensemble das Stück oder Teile davon vorführt. Die Frage, die sich nun stellt, ist, *wie das begonnene Spiel wieder beendet wird*.

Solche *Beendigungen des Spiels*, die die Spielwelt in die Realwelt zurückführen, sollen ganz allgemein zunächst als *Zäsuren* begriffen werden. Dabei enthält das Konzept 'Zäsur' noch keine inhaltliche Spezifizierung, wie oder durch was solche Zäsuren erfolgen und welchen interaktionalen Raum sie einnehmen. Vielmehr geht es in einem allgemeinen Sinn darum, dass Spielwelten in Abschnitten dargeboten werden und diese Abschnitte durch Einschnitte oder eben Zäsuren entstehen, was konkret bedeutet, dass die eröffnete Spielwelt (wieder) zum Erliegen kommt. Da Spielwelten im Theater in Form von Vorlagen (häufig sind das so genannte 'Stücke' oder Dramen), die vor- bzw. aufgeführt werden, bereits 'natürliche' Abschnitte bzw. Einschnitte enthalten (etwa einzelne Akte, Szenen, das gesamte Stück etc.), lassen sich *passive von aktiven Zäsuren unterscheiden*.

Passive Zäsuren entstehen dadurch, dass das Spiel an '*natürlichen*' *Einschnitten* wieder beendet wird:

- *Beginn und Ende in Durchlaufproben*: Die profiliertesten 'natürlichen' Einschnitte im Falle von Theaterstücken sind ihr Beginn und ihr Ende. In Abschn. 2 wurde argumentiert, dass die Theateraufführung durch solche inneren Klammern in ihre Veranstaltungs-Umwelt 'eingebaut' ist. Die Probenarbeit orientiert sich an dieser Gesamtfigur der Aufführung in vielfältiger Weise.

⁷⁴ Die Besonderheit ergibt sich im vorliegenden Fall vor allem daraus, dass es sich um einen künstlerischen Kontext handelt, der zudem zwischen Arbeit und Freizeit schwankt, da es sich um eine freie (und damit freiwillige, un(ter)bezahlte und nicht formell arbeitsvertraglich geregelte) Projektarbeit handelt, an der Personen beteiligt sind, die auch privat miteinander zu tun haben (s.a. Abb. 1).

Die augenfälligste Form sind *Durchlaufproben* (insbesondere auch Generalproben), in denen das Stück in Gänze ohne Unterbrechungen durchgespielt wird. In diesem Fall endet die Spielwelt, wenn das Stück und damit auch die Aufführung enden. Im Gegensatz zur *einzelnen Spielprobe des Stücks* (vgl. Abschn. 3.2 zu verschiedenen Probenformen) – die hier im Vordergrund steht – sind solche Durchlaufproben eher gegen Ende der Probenarbeit üblich.

- *Struktur des Stücks (etwa Szenen)*: Zäsuren können zudem darüber geregelt sein, dass allen Beteiligten klar ist oder verabredet wird, eine bestimmte (Anzahl von) Szene(n) zu spielen; das Szenenspiel endet an der entsprechend verabredeten Stelle, die häufig mit der 'natürlichen' Struktur des Stücks korrespondiert.⁷⁵

Aktive Zäsuren entstehen dagegen dadurch, dass die Beendigung des Spiels nicht durch 'natürliche' Einschnitte (Beginn / Ende des Stücks; Szenen) und/oder entsprechende Verabredungen im Vorfeld gesteuert wird, sondern das begonnene Szenenspiel aktiv abgebrochen bzw. unterbrochen wird, ohne dass im Vorfeld klar oder verabredet war, dass es an dieser Stelle enden soll. Im Gegensatz zu den oben angesprochenen passiven Zäsuren, die Einschnitte einfach darüber produzieren, dass das Spiel an einer (verabredeten) 'natürlichen Stelle' (etwa am Ende einer Szene) eingestellt wird, spielen im Fall von *aktiven Zäsuren* folgende Dimensionen eine Rolle:

- *Zäsur-Praktiken*: Da das Spiel nicht einfach zu einem definierten Punkt zu einem Ende kommt, braucht es Mittel oder Praktiken, das Spiel zu beenden;
- *Ursachen / Auslöser*: Diese Praktiken stehen mit dem vorgängigen Szenenspiel als verursachendem oder auslösendem Kontext in Zusammenhang. Daher kann im Falle aktiver Zäsuren gefragt werden, weshalb das Szenenspiel zum Erliegen kommt bzw. welche *Aspekte des vorgängigen Spiels (der Performance)* eine aktive Zäsur verursacht bzw. ausgelöst haben;
- *Gründe / Legitimationen*: Da Spielunterbrechungen / -beendigungen personal gebunden sind, lässt sich fragen, wer das Spiel aus welchem Grund unterbricht und ob Gründe explizit angegeben oder implizit ersichtlich werden bzw. ob Gründe eingeklagt werden. Mit Blick auf das, was auf Zäsuren folgt, lässt sich daher fragen, ob und wie die Zäsurierung in nachfolgenden Besprechungen thematisiert wird.

Hiermit hängt zusammen, dass durch aktive Zäsuren im Kontrast zu ihren passiven Gegenstücken nicht nur das Spiel beendet wird, sondern in erhöhtem Maße auch die *Verpflichtung* entsteht, *Besprechungen* (des Spiels) in spezifischerer Weise *zu eröffnen*, da es einen Grund gegeben haben muss (bzw. gegeben haben sollte), das Spiel zu unterbrechen. Das heißt im Gegensatz zu passiven Zäsuren *projizieren* aktive Zäsuren einen *spezifischen Besprechungsbedarf*.

Im Folgenden soll nun zunächst anhand der ersten Zäsur der Frage nach *Zäsur-Praktiken und Ursachen bzw. Auslösern* für aktive Zäsuren nachgegangen werden, bevor dann im nächsten Abschnitt (3.4.3) anhand der ersten Besprechung, die dieser Zäsur folgt, die Frage nach *Gründen und Legitimationen* fokussiert wird.

⁷⁵ Diese Form der Zäsur lässt sich im Gesamtmaterial (die materiale Grundlage wird in Abschn. 3.1 vorgestellt) häufig nachweisen, steht aber hier nicht im Fokus.

Der folgende Ausschnitt beginnt damit, dass vier Darstellende des Ensembles beim Spielen der ersten Szene zu sehen sind (Übersicht über die Beteiligten s.o. Abb. 7). Es handelt sich um die erste Szene, die an diesem Tag geprobt wird und die durch die oben besprochene erste Spielinitiierung in Gang gesetzt wurde. Gleichzeitig ist es auch die erste Szene des Stücks. Diese erste Szene, die oben von der Regisseurin metonymisch als *nosferatu*: (Ausschnitt 1, S39) bezeichnet wurde, dauert – würde sie durchgespielt – insgesamt etwa knapp 15 Minuten und wird hier bereits nach 36 Sekunden wieder abgebrochen, ohne dass dies vorher (wie die Besprechung der ersten Spielinitiierung in Abschn. 3.4.1 gezeigt hat) explizit festgelegt worden wäre. Insofern handelt es sich um eine aktive Zäsur. Wir steigen in das Geschehen kurz vor dem Abbruch der Spielszene ein:

Ausschnitt 2: Zäsur 1 (zu Zwecken der Verdeutlichung mit grauen Markierungen versehen)

1	SB	°HH
2	SCHE	TÖNT DIES WORT DICH NICHT AN?
3		*(0.8)§(0.8)
	sb	*GUCKT TM AN
	tm	§schaut weiter geradeaus
4		*(0.6)§§(0.6)
	sb	*schaut TM demonstrativ an
	tm	§§schaut SB an
5	SCHE	\$Lachen, Schnauben
	sche	\$SETZEN CHOREOGRAPHIE FORT (WECHSELSEITIGES ANBLICKEN)--->
6	X	&glucksendes Lachen
		\$SETZEN CHOREOGRAPHIE FORT (WECHSELSEITIGES ANBLICKEN)
	M	&WIRD LAUTER --->
7		\$&(2.6)
	sche	\$SETZEN CHOREOGRAPHIE FORT (KRÜMMEN SICH, SCHLAGEN HÄNDE VORS GESICHT)
	M	&WIRD FORTGESETZT (LAUT)
8	AB	%DANke; %Armgeste
9	HK	+(.) entSCHULDigung ich hab ne *frage? +führt rechten Finger zur Stirn
	sb	* schaut zu HK
10		+(0.95)
	hk	+lässt den aufzeigenden Finger sinken
11	HK	&\$Lösen wir da *ganz,
	M	&klingt ab und setzt schließlich aus
	tm	§verharrt in einer gekrümmten Stellung
	sb	*schaut zu TM
12	HK	oder +bleiben wir in der spannung- +schaut zur Regie
13		bei tönt dies wort das erste tönt dies [wort;]
14	SB	[BISS]chen

lösen;
15 AB BISSchen lösen-



Videodatei 2: Zäsur 1

Der Ausschnitt beginnt mit einem deutlich hörbaren, relativ langen Einatmen von SB in S1 (°hh), das als *verdecktes Artikulationszeichen*⁷⁶ innerhalb der gespielten Szene gewertet kann. Im konkreten Fall wird ein körperlich hervorgebrachtes, in der Sprachproduktion anfallendes und damit unverdächtiges Geräusch, nämlich ein Einatmen, benutzt, um den Beginn einer chorischen Sprechereinheit des Ensembles (TÖNT dies wort dich nicht an? in S2) zeitlich zu koordinieren. Dem chorisch gesprochenen Teil folgt ein choreographischer, sprachfreier Teil (S4-7), der – ohne Kenntnis des Stücks und seiner Vorlagen – zunächst nur die Auffälligkeit aufweist, dass er sich mit (schnaubenden, glucksenden) Lachpassagen (ab S5/6) überschneidet bis er schließlich durch eine deutliche und verbale Zäsur-Aktivität der Regisseurin (DANke; in S8) unterbrochen wird. Der choreographische Teil ist damit jener Teil, der der Zäsurierung und damit dem Ausstieg aus der Spielwelt sequenziell direkt vorausgeht und damit auch jener Teil der Performance, der als *Ursache oder Auslöser* der Zäsur in Frage kommen könnte. Schaut man sich diesen Teil unter dieser Prämisse und in Kenntnis des korrekten Ablaufs dieser Teilchoreographie des Stücks, der sich sowohl in der wiederholten Probe dieser Szene im Wiedereinsatz (s.u. Ausschnitt 3, S33/34) als auch in der videographierten Aufführung dokumentiert, noch einmal genauer an, so ist Folgendes festzustellen:

Nachdem SB ihren Kopf nach rechts zu TM gedreht und diesen angeschaut hat (S3), verbleibt dieser in seiner Positur (S3). An dieser Stelle ist für Außenstehende kein Fehler erkennbar; nur das Ensemble und Kenner der Vorlage bzw. des Stücks wissen, dass sich an dieser Stelle die vier Darstellenden in einer bestimmten Abfolge wechselseitig anzuschauen beginnen. Den Auftakt macht – gemäß choreographischer Vorlage – die Paarung SB / TM dadurch, dass SB TM anblickt und dieser zurückschaut, indem er auf SB's Kopfdrehung mit einer eigenen Kopfdrehung in ihre Richtung reagiert. Dies geschieht an dieser Stelle nicht! TM schaut dagegen weiter geradeaus (S3). Das Verhalten TMs bzw. dessen Resultat lässt sich daher als 'Fehler', genauer als 'Hänger' begreifen⁷⁷, da es nicht der Vorlage folgt. Analog zu Text-'Hängern', die im Theaterkontext eine zentrale Rolle spielen (vgl. Köhler 2007), lässt sich hier, da es sich nicht um textgebundenes Sprechen, sondern um vorlagengebundene Körperbewegungen handelt, von Choreographie- oder kurz 'Choreo-Hängern' sprechen. Damit ist eine erste *Auslöser-Kategorie* gefunden, die Zäsuren zugrunde liegen kann.

Die Beteiligten an Proben haben nun verschiedene Möglichkeiten mit 'Hängern' umzugehen. Grundsätzlich können sie *ignoriert* oder *metakommunikativ be-*

⁷⁶ Siehe auch oben Fußnote 15.

⁷⁷ Der Unterschied zwischen 'Fehlern' und 'Hängern' liegt darin, dass die Palette an Fehlern sehr breit ist und bisweilen auch auslegungsbedürftig (was gilt als falsch?), wogegen 'Hänger' eine spezifische, weniger auslegungsbedürftige Fehlerkategorie repräsentieren, solche nämlich, bei denen die Vorlage problematisch wird, entweder weil sie gänzlich vergessen wurde oder die Relevanz ihrer Reaktualisierung an dieser Stelle nicht vorgenommen wurde.

handelt werden. Werden sie *ignoriert*, fällt ein Hänger Außenstehenden bzw. Nicht-Eingeweihten unter Umständen gar nicht auf, während das Ensemble – um den 'Hänger' wohl wissend – entweder so tut, als ob es keinen gegeben hätte oder ihn in der Spielsituation selbst 'repariert', indem 'Hängenden' geholfen wird.⁷⁸ In beiden Fällen wird der 'Hänger' gewissermaßen *'überspielt'*, damit das Szenenspiel weiterlaufen kann. Der 'Hänger' und seine Folgen (keine oder spielimmanente Korrektur) erfahren dann eine *spielintegrative Behandlung*. Das hat Vorteile für den Ablauf und geschieht aus Progressionsgründen (das Szenenspiel kann weiterlaufen).⁷⁹ Erfährt der 'Hänger' dagegen eine *metakommunikative Behandlung* kann dies grundsätzlich *zeitnah* oder (sehr viel) *später* in einer Art kumulativen Rückschau nach Beendigung einer größeren Spielphase geschehen. Letzteres bedeutet eine Progression des Szenespiels und führt faktisch zum 'Überspielen' des 'Hängers' in der aktuellen (Spiel-)Situation, Ersteres dagegen hat eine Zäsur zur Folge und ist damit *spieldisruptiv*.

Interessanterweise ist im vorliegenden Ausschnitt – zumindest ansatzweise – beides der Fall: Auf den Versuch einer *spielintegrativen Reparatur* von SB (in S4) folgt in S5-6 eine Phase des Unernstes (glucksendes / schnaubendes Lachen), der die Darstellenden scheinbar 'aus dem Spiel bringt' und in S8 schließlich zu einer *expliziten, spieldisruptiven Zäsur-Aktivität* (DANKe;) durch die Regisseurin führt. Da diese *Spielaustrittsphase* (S4-8) für den vorliegenden Zusammenhang von besonderem Interesse ist, soll sie genauer betrachtet werden:

Ausschnitt 2.1: Spielaustritt

3	*(0.8)§(0.8)
sb	*GUCKT TM AN
tm	§schaut weiter geradeaus
4	*(0.6)§§(0.6)
sb	*schaut TM demonstrativ an
tm	§§schaut SB an
5	SCHE \$Lachen, Schnauben
sche	\$SETZEN CHOREOGRAPHIE FORT (WECHSELSEITIGES ANBLICKEN) --->
6	X &glucksendes Lachen
	\$SETZEN CHOREOGRAPHIE FORT (WECHSELSEITIGES ANBLICKEN)
M	&WIRD LAUTER --->
7	\$&(2.0)#^{6a}(0.6)
sche	\$SETZEN CHOREOGRAPHIE FORT (KRÜMMEN SICH, SCHLAGEN HÄNDE VORS GESICHT)

⁷⁸ Dies kann wiederum grundsätzlich auf zweierlei Weise geschehen: Einmal als eine Art 'Vorsagen', wodurch der problematische Part selbst hervorgebracht und dem 'Hängenden' als Hilfe angeboten wird (hierzu existiert die theatrale Institution des Soufflierens), oder als eine Wiederholung der eigenen, direkt davor ausgeführten Aktion, um 'Hängende' auf diese Weise wieder ins Spiel zu bringen.

⁷⁹ Siehe hierzu auch Köhler (2007). Grundsätzlich besteht eine Präferenz für die Progression des Szenespiels je näher die Proben an der Aufführung liegen, da in der späteren Aufführung das 'Überspielen' von Fehlern und 'Hängern' häufig die einzige Möglichkeit des Umgangs mit solchen Abweichungen darstellt. Die Probe ist damit immer auch eine Vorbereitung für solche korrektiven temporären Improvisationen.

vität von SB daher – obwohl möglichst uninvasiv gehalten⁸⁰ – auch als nonverbaler Metakommentar zum Spiel (von TM): Die Anderen und insbesondere TM bekommen auf diese Weise mitvermittelt, dass mit dem Ablauf 'etwas nicht stimmt'. Kurz: SBs Aktivität hat sowohl das Potenzial, das Spiel aufrechtzuerhalten (minimal invasiv) als auch es zu unterbrechen oder zumindest zu irritieren (als kinetischer Meta-Kommentar).

Blickt man auf die *interaktiven Konsequenzen* wird deutlich, dass Letzteres überwiegt: Das Spiel kommt schließlich zum Erliegen; spätestens mit der expliziten Zäsur-Aktivität der Regisseurin in S8 ist klar, dass nun abgebrochen werden soll. Interessant ist allerdings, wie das *im Detail* geschieht, insbesondere mit Blick auf das *Ineinandergreifen real- und spielweltlicher Anteile*: Während die Darstellenden die Spielwelt einerseits körperlich fortsetzen (in S5 und S6) und damit – wenn man so möchte – die präferierte Folge der Aktivität von SB in S4 'bedienen', wird andererseits gleichzeitig durch nicht vorlagengebundene, andere Aktivitäten (Lachen) das Spiel irritiert (ebenfalls S5 und S6), was sich als Reaktion auf das oben angedeutete disruptive Potenzial von SBs Aktivität in S4 begreifen lässt. Das heißt realweltliche und spielweltliche Anteile existieren einen Moment lang *parallel*, bis sich die Realwelt letztlich 'durchsetzt'. Dies geschieht im vorliegenden Fall im Wesentlichen durch einen Mechanismus den Goffman (1977:381 ff.) als "Ausbrechen aus dem Gesichts-Rahmen" bzw. "Aushaken" oder auch als "*flooding out*" (ebd. 1974:350 ff.) beschrieben hat. Hierbei verlieren die Teilnehmenden einer Interaktion die Kontrolle über ihr Engagementverhalten und sind nicht mehr in der Lage, sich (weiterhin) angemessen am etablierten Rahmen zu beteiligen (hier: Szenenspiel), was im vorliegenden Fall gleichzeitig – um in Goffman'scher Terminologie zu bleiben – nicht nur zu einem Rahmenbruch, sondern auch zu einem Rahmenwechsel führt. Mit anderen Worten: Das '*Aushaken*' der Darstellenden führt zur Gefährdung und schließlich zur Aufgabe des Spielrahmens.

Interessant an dieser *Form des Spielaustritts* sind folgende Aspekte:

- *Unmotivierter Spielabbruch*: Zunächst ist festzuhalten, dass der Spielaustritt nicht auf der Grundlage vollständig willentlich durchgeführter Praktiken erfolgt. Vielmehr ist das 'Aushaken' und das damit verbundene 'Hinausgleiten' (*flooding out*) aus dem Spielrahmen ein Hinweis darauf, dass die Beteiligten nicht mehr in der Lage sind, die für das Spiel notwendige *Körperkontrolle* aufrechtzuerhalten, wovon ihr unterdrücktes, aber dennoch ausbrechendes Lachen zeugt. Führt ein solches 'Herausfallen' aus dem Spiel zu dessen Beendigung, lässt sich von *unmotivierten Spielabbrüchen* sprechen, die einfach dadurch entstehen, dass eine hinreichende *Spielspannung* nicht weiter aufrechterhalten werden kann;
- *Zwischenstellung*: Im vorliegenden Fall ist allerdings nicht entscheidbar, ob der (temporäre) Mangel an Spielspannung (S5-7) alleine zum Abbruch geführt hätte, da in S8 eine explizite Zäsur-Aktivität erfolgt, die keinen Zweifel daran lässt, dass das Spiel nun beendet werden soll. Die Möglichkeit, das 'Hinausgleiten' aus dem Spiel zu 'reparieren' und damit zu 'überspielen', ist also dadurch an dieser Stelle nicht mehr gegeben, so dass das 'Hinausgleiten'

⁸⁰ Man beachte aber, dass die am wenigsten invasive Form das schlichte Weiterspielen gewesen wäre.

faktisch eine *Zwischenstellung* zwischen 'Hänger' und Reparaturversuch (S3/4) einerseits und expliziter Zäsur-Praktik (DANKe ;/ S8) andererseits einnimmt. Das führt im vorliegenden Fall zu einer spezifischen Form des Abbruchs.

- *Spezifische Abbruchsform*: Der Austritt aus der Spielwelt erfolgt im vorliegenden Fall in mehreren Schritten: a) Spiel (S1/2), b) 'Hänger' (S3) / Reparaturversuch (S4), c) Kontrollverlust (S5/6) bei gleichzeitiger Fortsetzung der Spielwelt (S5-7) und d) explizite Zäsur (S8), wobei die Besonderheit darin liegt, dass die Teile *sequentiell in einem besonderen Verhältnis* zueinander stehen und dadurch eine *spezifische Abbruchsform* erzeugen. Alle Anschlüsse – von Spiel zu 'Hänger' / Reparatur (a-b), von 'Hänger' / Reparatur zu Kontrollverlust (b-c) und von Kontrollverlust zu expliziter Zäsur (c-d) – sind nicht durch die jeweils vorangegangenen Aktivitäten projiziert oder konditional relevant gemacht. Vielmehr scheinen sie durch das Vorangegangene (bloß) *'ausgelöst'*. Dabei löst im vorliegenden Fall Unaufmerksamkeit im Spiel den 'Hänger' aus, dieser wiederum den Reparaturversuch, der wiederum den Kontrollverlust und dieser schließlich die Zäsur. An allen Übergangsstellen hätte das Spiel weiterlaufen können (und wahrscheinlich auch sollen). Das wird auch daran deutlich, dass die Spielwelt eine Zeit lang kontinuierlich als Option weiter mitgeführt wird und in S5/6 sogar kanaldiskrepantes Verhalten auftritt, da gleichzeitig gespielt (Choreographie wird fortgesetzt) und 'ausgehakt' (Lachen, Schnauben, Glucksen) wird und erst spät das Spielverhalten vollends eingestellt wird (S11). Aufgrund dieser Form des Abbruchs, die sich als eine *Kette unwillkürlicher Folgeerscheinungen* darstellt, erhält die vorliegende Zäsur ihre besondere Gestalt als *Anhäufung von 'Patzern', die schließlich zur expliziten Unterbrechung führt*.⁸¹

Diese erfolgt – wie nun bereits mehrfach in erwähnt – in S8 durch die Regisseurin (AB) und wird sowohl verbal mittels eines relativ laut gesprochenen DANKe ; als auch gestisch mittels einer Bewegung beider Arme realisiert. Diese vor der verbalen Realisierung angesetzte und an Dirigenten erinnernde Geste verbildlicht den Abbruch, indem die Hände eine Trennung oder ein 'Auseinander-Gehen' beschreiben und damit das verbale "Danke" gestikulatorisch sinnentsprechend verstärken. Beginn (*preparation*), Höhepunkt (*stroke*) und Beendigung (*retraction*)⁸² sind in den folgenden drei Standbildern (6a-c) festgehalten:

⁸¹ Bezieht man zudem die anfänglich gegebene, kontextuelle Information hinzu, dass das Ensemble diese erste, insgesamt 15 Minuten dauernde Szene bereits nach 36 Sekunden wieder abbricht (abbrechen muss), erhält diese Lesart zusätzliche Evidenz.

⁸² Zur Beschreibung von Gesten in Form von Anfangs-, Höhepunkt- und Retraktionsphasen vgl. Kendon (2004) sowie Mondada (2014).



Standbild 6a: Geste (*preparation*) (#^{6a})



Standbild 6b: Geste (*stroke*) (#^{6b})



Standbild 6c: Geste (*retraction*) (#^{6c})

Dabei ist das *Ergreifen des Rederechts durch die Regisseurin* während oder an den Rändern des Spiels *per se eine Unterbrechung*, da während des Spiels, das ja – wie oben hergeleitet (s. Abschn. 3.3) – als festgelegtes Interaktionssystem präfigurierten Sprechwechseln folgt, nur die jeweiligen Darsteller ein Rederecht (qua fixer Zuteilung) haben. Das heißt: Solange das Spiel läuft, hat die Regisseurin qua Funktionsrolle *nie* regelhaft das Recht zu sprechen; tut sie es trotzdem, kann es faktisch nur eine Unterbrechung des Spiels bedeuten, da der Regisseurin im Spiel keine (Sprech-)Rolle zukommt (vgl. Köhler 2007). Umgekehrt obliegt ihr als Regisseurin im Rahmen der Probe als Arbeitskontext – ebenfalls qua Funktionsrolle – das Recht und die Pflicht das laufende Spiel zu Korrekturzwecken zu unterbrechen. Beides – die Selbstevidenz des Sprechens der Regisseurin als Unterbrechung im Rahmen des Spiels sowie die formelle Berechtigung bzw. Verpflichtung genau das zu tun – führen dazu, dass *Zäsur-Praktiken der Regie explizit* erfolgen sowie *knapp und unabgetönt* gehalten werden können. Im vorliegenden Fall genügt ein einfaches "Danke"⁸³ sowie eine entsprechende, für alle sichtbare Gestik, die vor allem auch das Problem der Hörbarkeit ihrer verbalen Äußerung aufgrund der distanten Form der Kommunikation und der nach wie vor durch die Musik vorhandenen Geräuschkulisse (die Regisseurin sitzt weit hinten und die Musik ist an dieser Stelle des Stücks relativ laut) behandelt.

Wie am Fortgang der Interaktion deutlich wird, kann sich die *Regisseurin* in der *Wahl ihrer Mittel*, um Unterbrechungen herbeizuführen, nicht nur auf minimale Formen beschränken (hier: Einwortäußerung); sie kann dies auch tun, ohne Begründungen zu liefern (weshalb unterbrochen wurde) und ohne den so entstandenen Interaktionsraum nach der Unterbrechung zwangsläufig selbst ausfüllen zu müssen. Dies tut im vorliegenden Fall HK, dessen Äußerung so unmittelbar an die vorangehende von AB anschließt, dass kaum entscheidbar ist, ob es sich um eine eigenständige, von der vorangehenden unabhängige Zäsur-Aktivität handelt oder ob HK die Zäsur-Aktivität von AB aufgreift, um seinerseits die Besprechung zu eröffnen. In jedem Fall wird deutlich, dass die *unmarkierte Intervention der Regie* den Interaktionsraum für entsprechende Anschlusshandlungen (wie hier jene von HK in S9) eröffnet, die – obwohl in direkter Nachbarschaft solcher 'offizieller Zäsuren' der Regie – ihrerseits sowohl deutlich als Störung markiert sind (entschuldigend) als auch in abgetönter und um Ratifikation bemühter Form (hier: Ankündigung einer Frage)⁸⁴ realisiert werden. Dies deutet darauf hin, dass Regie und Darstellende in unterschiedlicher Weise *interventionsberechtigt* sind, was wiederum ein Hinweis auf funktionsrolle gebundene Rechte und Kompetenzen ist.

⁸³ Die Wahl der Höflichkeitsformel "Danke" reflektiert dabei die Aufführungssituation: Es lässt sich als Reaktion darauf lesen, dass man (als Zuschauer) etwas bekommen hat (hier: eine Vorführung); zugleich kann es als Signal dafür verstanden werden, dass die 'Lieferung des Guts' nun eingestellt werden kann; es würdigt und beendet damit den betreffenden Vorgang und reflektiert auf diese Weise eine medialer Kommunikation zuschreibbare Metasequenz, bestehend aus Angebot / Darstellung – Goutierung durch ein Publikum / Rezipienten (s. hierzu Charlton 2001, zusammenfassend Schmidt 2011:212-214). Faktisch bedeutet es im vorliegenden Kontext eine Unterbrechung des Spiels. Im Rahmen der Produktion von Medienerzeugnissen lässt sie sich daher auch als konventionalisiertes Beendungsverfahren begreifen (für den Kontext von Filmproduktionen siehe Schmitt 2010:228).

⁸⁴ Heritage (1998) spricht in solchen Fällen von "*request permission*" (9).

Ausschnitt 2.2: Besprechungseröffnung

8	AB	%DANke; %Armgeste
9	HK	+ (.) entsCHULdigung ich hab ne *frage? +führt rechten Finger zur Stirn
	sb	* schaut zu HK
10		+(0.95)
	hk	+lässt den aufzeigenden Finger sinken
11	HK	&\$Lösen wir da *ganz,
	M	&klingt ab und setzt schließlich aus
	tm	§verharrt in einer gekrümmten Stellung
	sb	*schaut zu TM
12	HK	oder +bleiben wir in der spannung- +schaut zur Regie
13		bei tönt dies wort das erste tönt dies [wort;]
14	SB	[BISS]chen
		lösen;
15	AB	BISSchen lösen-

HKs Frageankündigung bzw. -erlaubnis sowie begleitende Gestik (die vor allem der Aufmerksamkeits- und Rederechtssicherung geschuldet ist) in S9/10 – ob als eigenständige Zäsur-Aktivität oder als Reaktion auf die vorangegangene Zäsur durch AB gewertet – ratifiziert in ihrer Konsequenz die durch AB erfolgte Zäsur-Aktivität und lässt sich daher als *besprechungseröffnende Handlung* begreifen: Anders als die kausale Aktivitätskette, die oben als spezifische Abbruchsform rekonstruiert wurde, handelt es sich hier um eine Aktivität mit spezifischer Vorverweisqualität (es soll eine Frage gestellt werden), die entsprechende Folgeaktivitäten projiziert. HK erreicht durch seine Aktivität in S9, dass andere Personen des Ensembles sich körperlich auf ihn hin orientieren, am deutlichsten SB, die sich ihm unmittelbar aus ihrer spielauflösenden Bewegung heraus zuwendet (eine explizit verbale Ratifikation erfolgt nicht), so dass er in S11-13 seine Frage formulieren kann, die sowohl an das Ensemble ("wir" bezieht sich auf die Darstellenden) als auch an die Regie (erschlossen aus Körper- und Kopfbewegungen) gerichtet ist und die in S14 und S15 auch durch SB und AB entsprechend beantwortet wird. Während dieser beiden Sequenzpaare bestehend aus 1. Frageankündigung durch HK – Orientierung auf HK (S9) und 2. Frage von HK (S11-13) – Antworten von SB / AB (S14/15) ebbt die immer noch *latent mitlaufende Spielwelt* langsam ab: Erst im Laufe des ersten Frageteils, den HK in S11 produziert (Lösen wir da ganz,), klingt die Musik ab und TM gibt seine Spielhaltung endgültig auf, um eine alltagsadäquate Haltung einzunehmen, was SB dazu veranlasst, sich TM zuzuwenden. Gleichzeitig signalisiert diese Struktur frei produzierter Frage-Antwort-Paare natürlich – je länger sie fortgesetzt wird –, dass das Spiel nun beendet ist und die Besprechung begonnen hat. Dies ist ab S12, wo HK den zweiten Teil seiner Alternativfrage realisiert, endgültig der Fall, da ab diesem Zeitpunkt keine (offenkundig) spielweltlichen Aktivitäten mehr erfolgen. Dies zeigt auch der inhaltliche Fokus der Frage, der Teile des Spiels (hier die Choreographie, deren Problematisch-Werden die vorliegende Zäsur ja auch ausgelöst hat)

meta-kommuniziert (Lösen wir da ganz, und bleiben wir in der Spannung in S 11/12 bezieht sich auf Bewegungen im Spiel), indem eine Opposition ("ganz lösen" vs. "in der Spannung bleiben") zur Diskussion gestellt wird. Dabei wird die fragliche Bewegung im Stück konkret verortet, indem ein Referenzpunkt im Stück über das Zitieren einer Phrase aus dem Stück (*bei tönt dies wort das erste tönt dies wort;*) angegeben wird (S13). Beide erfolgreichen Antworten (S14/15) erkennen das Problem und versuchen es, durch die Angabe eines Mittelwegs (BISSchen lösen) gleichartig und übereinstimmend lösen.

An dieser Stelle, an der Zäsuren zu Besprechungen geführt haben, entstehen die oben aufgeworfenen Fragen, wie auf Zäsuren folgende Besprechungen mit den (unterstellbaren) *Auslösern / Gründen* für Zäsuren (hier: 'Hänger' sowie Kontrollverlust) sowie den beobachtbaren *Zäsur-Praktiken* (hier: unmarkierte Intervention durch die Regie (S8); markierte Intervention bzw. Ratifikation der vorangegangenen Zäsur-Aktivität durch ein Mitglied des Ensembles (S9)) zusammenhängen. Dies soll im nächsten Abschnitt (3.4.3) genauer untersucht werden, welcher sich mit dem Rückbezug in Besprechungen auf das unterbrochene Spiel sowie der Wiedereröffnung des prospektiven Szenenspiels widmet. Zunächst sollen jedoch *falltranszendente* und die *Transition von Real- und Spielwelten betreffende Aspekte* der obigen Analyse *resümiert* werden.

Analyseleitend war die Frage nach *Ursachen / Auslösern für Zäsuren* sowie *Zäsur-Praktiken*. Im vorliegenden Fall hat sich Folgendes gezeigt:

- *Ursache / Auslöser*

Der Austritt aus der Spielwelt war bedingt durch einen *Fehler* in der Choreographie ('Choreo-Hänger'), welcher eine spezifische *Kette von Ereignissen auslöste*, hier den Versuch einer schauspielerinnenseitigen eingebetteten Korrektur, welche fehlschlug und statt dessen Unernst / Kontrollverlust produzierte, der die Spielwelt irritierte ('aushaken') und einen Abbruch wahrscheinlicher werden ließ, der schließlich in Form einer expliziten Zäsur durch die Regie auch erfolgte und in der Konsequenz schauspielerseitig ratifiziert wurde. Deutlich wurde daran, dass ein 'Herausgleiten' aus der Spielwelt aufgrund ihrer höheren Artifizialität (erst das ermöglicht Fehler und 'Hänger') jederzeit virulent ist, was sie als anfälliger als die Realwelt erscheinen lässt (sie kann 'als Welt' zusammenbrechen). Hieraus resultierende *unmotivierte Abbrüche* – wie im obigen Fall – scheinen sich innerhalb eines bestimmten sequenziellen Umfelds zu ereignen: Ihnen gehen 'Spielfehler' bzw. Reparaturversuche voraus und ihnen folgen explizite Zäsuren, die das 'Aushaken' zum Anlass nehmen, Unterbrechungen durchzuführen.

- *Zäsur-Praktik*

Im Gegensatz zu Auslösern / Gründen für Zäsuren sind Zäsur-Praktiken Handlungen, die eine Zäsur aktiv betreiben. Von *unmarkierten* Zäsur-Aktivitäten der Regie ließen sich im obigen Fall solche *markierter* Art der Darstellenden unterscheiden. Zudem erwies sich die vorliegende Zäsur-Aktivität der Regie als durch den interaktionalen Vorlauf ('Hänger', missglückter Reparaturversuch, Kontrollverlust) *ausgelöst* ('getriggert'), so dass sie sich (scheinbar) nicht unmittelbar auf ein *Performance-Problem* bezog bzw. (offensichtlich) beziehen musste (das wäre etwa dann der Fall, wenn die Zäsur-Aktivität zugleich auch eine inhaltliche Kor-

rektur beinhaltet bzw. eine solche folgt). Im vorliegenden Fall geschah dies erst durch die Folgeäußerung eines der Darstellenden (HK), der sich inhaltlich zwar auf Probleme mit der Choreographie bezieht ("lösen" oder "Spannung halten"), allerdings nicht in spezifischer Weise die zäsur-auslösenden Handlungen (sprich den 'Hänger' von TM) behandelt. Mit anderen Worten: Die offensichtliche Spielunsicherheit bzw. mangelnde Ernsthaftigkeit schafft ein Umfeld für unspezifische Zäsuren von außerhalb (Regie), die in der Folge anderweitig gefüllt werden können.

- *Verlauf des Austritts*

Schritte

Die Auflösung der Spielwelt weist im vorliegenden Fall einen *spezifischen Austrittsverlauf* auf. Dieser lässt sich unter Berücksichtigung von *Real- und Spielwelt-Sphären* sowie *Modalitätsressourcen* wie folgt schematisieren:

<i>Aktivitätsfolge</i>	<i>Real- / Spielwelt</i>	<i>Modalitätsressourcen</i>
<i>Spielhandlungen</i>	(korrekte) Schauspielhandlungen	Modalitäten des Spiels
<i>'Hänger'</i>	Fehler im Schauspiel	Modalitäten des Spiels
<i>Spielintegrativer Reparaturversuch</i>	Erweiterte Schauspielhandlung (zur Aufrechterhaltung des Spiels)	Modalitäten des Spiels
<i>Kontrollverlust</i>	unwillkürliches Real-Verhalten	non-verbal / vokal
<i>Explizite Zäsur</i>	realweltliche Handlung (Unterbrechung des Spiels)	verbal

Abb. 13: Austrittsverlauf, Real-Spielwelt-Sphären und Modalitätsressourcen

Fließender Übergang und Phasen

Deutlich wurde zugleich aber auch, dass der *Übergang* zwischen beiden Welten nicht in strikt getrennten Schritten verläuft, sondern *fließend* ist, was sich vor allem daran zeigt, dass sich spiel- und realweltliche Anteile *verschränken* und *parallel laufen*, wobei die Abbruchwahrscheinlichkeit – ausgehend vom ursprünglichen Auslöser ('Hänger') – im vorliegenden Fall beständig zunimmt. Das führt im besprochenen Ausschnitt zu einer gegenläufigen Dynamik von Weiterspielen und Abbrechen, was sich letztlich in zwei, voneinander unterscheidbaren *Phasen* niederschlägt: Eine *offene Phase* (bis S7), in der noch unklar ist, ob weitergespielt oder abgebrochen werden soll, und eine *determinierte Phase* (ab S8), in der durch die Zäsur-Aktivität der Regie (S8) entschieden ist, dass abgebrochen wird und Spielanteile (TM und Musik in S11) nur noch ein Hinweis darauf sind, dass die Spielwelt langsam 'ausklingt'. Nimmt man die Phase der reinen Schauspielhandlungen am Beginn (S1-3) sowie der reinen realweltlichen Handlungen am Ende (S12-15) des Ausschnitts dazu, so ergeben sich folgende *vier Phasen*, die im Transkript durch den *Schattierungsverlauf* angedeutet sind (von dunkelgrau zu weiß = sukzessiver Ausstieg aus der Spielwelt):

- *Spiel* (S1-3): Handlungen in dieser Phase sind spielimmanent und repräsentieren die (korrekte) Vorführung des Stücks zu Probezwecken;
- *Offene (Austritts- bzw. Reparatur-)Phase* (S3-7): Handlungen in dieser Phase repräsentieren entweder Spielhandlungen oder aber Abweichungen und Störungen, wobei noch unklar ist, ob das Spiel weitergeht (indem 'Fehler' 'repariert' oder 'überspielt' werden) oder unterbrochen wird;
- *Determinierte Austrittsphase* (S8-11): Handlungen in dieser Phase repräsentieren entweder Spielhandlungen oder realweltliche Handlungen, wobei entschieden ist, dass das Spiel abgebrochen wird / werden soll; Spielanteile erscheinen als 'abklingend', realweltliche Anteile als besprechungseröffnend;
- *Realwelt* (S12-15): Handlungen in dieser Phase repräsentieren realweltliche Aktivitäten; das Spiel ist beendet und auch verhaltensförmig oder sinnlich nicht mehr präsent.

- *Rahmenreflexivität*

Die vorliegende Analyse hat auch gezeigt, dass nicht nur Aktivitäten, die aufgrund ihrer eindeutigen Zugehörigkeit zum Stück (festgemacht an: Vorlagen, weiteren Proben, Aufführung) als Schauspielhandlungen zu qualifizieren sind (hier S1/2, Spielfortsetzungen in S5/6/7 und TM in S11 sowie die Musikeinspielungen), zum Spiel gehören, sondern eben auch Aktivitäten, die davon abweichen (hier die versuchte Reparatur in S4/5, mit Abstrichen auch das Lachen in S5/6), solange *in actu* unklar ist, in welchem Rahmen sich die Beteiligten bewegen (werden) bzw. sich – nach obiger Diktion – noch in einer *offenen Phase* befinden, in der (noch) nicht klar ist, ob abgebrochen (Austritt) oder weitergespielt (Reparatur / Spielfortsetzung) wird. Je nach Fortgang erweisen sich solche Aktivitäten dann entweder als Teil des Spiels, weil der Rahmen aufrechterhalten wird (was im vorliegenden Fall nicht geschieht), oder als *Übergangsphänomene*, die nicht mehr Teil des Spiels sind, weil sie aus dem Spielrahmen herausführen (was hier der Fall ist). Ob etwas als Spiel oder Spielhandlung gelten kann, ist daher immer nur *ex post facto* festzustellen. Im vorliegenden Fall sind die Aktivitäten in S5 und S6 deshalb als Rahmenwechsel interpretiert worden, weil sie – mit Blick auf die interaktiven Konsequenzen – letztlich zum Abbruch des Spiels und damit zum Zusammenbruch des Spielrahmens führen. Sie sind durch die Beteiligten nicht in ihr Spiel integriert worden und sind im vorliegenden Fall daher Übergangs- bzw. Austrittsphänomene, die nicht (mehr) zum Spiel gehören. In anderen Fällen kann das anders aussehen.⁸⁵

⁸⁵ Zu unterscheiden sind hier zwei mögliche Ansatzpunkte: Erstens lässt sich davon ausgehen, dass das als Spiel gilt, was *in actu* (ob in der Probe oder in der Aufführung) ins Spiel integriert wird, zweitens muss in Rechnung gestellt werden, dass (teilnehmerspezifisches) Wissen existiert, das Aufschluss darüber gibt, was prinzipiell Teil des dargestellten Spiels ist bzw. sein soll und was nicht (etwa gehört das Soufflieren in der Regel nicht zum dargestellten Spiel; ebenso wissen etwa die Schauspielenden im Gegensatz zum Publikum, dass bestimmte Teile zum Stück gehören und andere nicht). Erst vor dem Hintergrund eines solchen (perspektivengebundenen) '*Spiel-Solls*' ergibt sich die Möglichkeit 'Fehler' zu erkennen (etwas, was anders hätte sein sollen), die je nach Wissensstand variiert. Nimmt man beide Perspektiven zusammen, so zeigt sich, dass man es in solchen Fällen mit Phänomenen zu tun hat, die einerseits nicht Teil des Spiels sind / sein sollen (qua Wissen), andererseits aber faktisch Teil des Spiels werden (qua aktuellem Herstellungsprozess). Mit Blick auf Spiel-Abbrüche – und diese Perspektive

3.4.3. Nach dem Szenenspiel: Besprechungen und Wiedereinsätze

Ist das Szenenspiel durch Zäsuren wieder zum Erliegen gekommen, schließt sich eine realweltliche Phase an, die prinzipiell zwei Aufgaben zu erfüllen hat: *Erstens* die *Behandlung des Problems, das zur aktiven Zäsur geführt hat* (im Folgenden allgemein als "*Besprechung*" bezeichnet) und *zweitens* die *Wiedereröffnung* des neuerlichen Szenenspiels, wobei beides ineinander übergeht. Ist das Szenenspiel durch Ersteinsätze einmal eröffnet worden – so wurde in Abschn. 3.4.1 argumentiert – sind alle weiteren Spielinitiierungen *Wiedereinsätze*, die in die durch Zäsuren (s. Abschn. 3.4.2) eröffneten Besprechungsteile eingebettet sind. *Spielinitiiierende Wiedereinsätze* beenden die Besprechungsphase und eröffnen das Szenenspiel erneut. Da sie im Gegensatz zu Ersteinsätzen auf ein zuvor bereits schon mal eröffnetes Szenenspiel zurückgreifen können, bedienen sie sich spezifischer *Abkürzungsstrategien* (siehe Abschn. 3.4.1).

Im Folgenden sollen anhand der *ersten Besprechung* und der darin eingebetteten *zweiten Spielinitiierung* (Ausschnitt 3) abschließend ausschließlich jene Elemente einer Betrachtung unterzogen werden, die für die Organisation der Übergänge zwischen Real- und Spielwelt relevant sind. Dabei spielen – wie oben hergeleitet – vor allem zwei Aspekte eine Rolle: Erstens die *Bezugnahmen in der Besprechung auf die aktive Zäsur (Gründe und Legitimationen)* und zweitens die *Form der zweiten Spielinitiierung*.

Der folgende Ausschnitt beginnt mit der Frage von HK (S1-3) und den Antworten von SB (S4) und AB (S5), die im vorangegangenen Abschnitt als realweltliches Ende der Zäsur (hier angedeutet durch die graue Unterlegung) aufgefasst wurden.

Ausschnitt 3: Besprechung 1 / Spielinitiierung 2 (zu Zwecken der Verdeutlichung mit grauen Markierungen versehen)

1	HK	Lösen wir da ganz,
2		oder bleiben wir in der spannung-
3		bei tönt dies wort das erste tönt dies [wort;]
4	SB	[BISS]chen
		lösen;
5	AB	BISSchen lösen-
6	SB	[JA-]
7	HK	[also] NICH jetzt irgendwie-
8		+tönt dies WORT [<<schnell> dich nicht an >;]
		+macht eine schlaaffe Körperbewegung, stapft mit Fuß
9	SB	[NE::]
10		des [()]
11	HK	[des is nämlich was ich eben ()]
12		§(0.25)
	tm	§lehnt sich zurück

wurde hier eingenommen – gilt daher, dass es dann eine Frage der zeitlichen Perspektive (daher: *ex post facto*) ist, ob abweichende Anteile als Teil des Spiels oder als (abbruchsprojektive) Übergangsphänomene gewertet werden, je nachdem nämlich, ob das Spiel fortgesetzt oder abgebrochen wird.

13 TM §\$hhh eeeee (.)
 §§kommt langsam wieder vor, macht eine zeigende
 Bewegung mit dem Finger nach vorne

14 AB und bei dieser %STUMMfilm angst,
 %hebt beide Arme auf halbe Höhe

15 AB %kann_s euch n_BISSchen auseinander sprengen;
 %zieht Arme leicht auseinander

16 (0.27)

17 SB JA;

18 HK JA:-
 (ca. 19 Sekunden ausgelassen)

19 SB *also bei der [Lärm Angst n_bisschen,]
 *blickt zu AB--->

20 TM §[ja aber ich wollts nur wissen;]
 §schaut zum Musiker

21 KB/DK hm;;

22 (0.44)

23 SB *BISSchen [la]ssen
 *bewegt herabhängende Arme nach außen

24 AB [JA] %BISSchen auseinander;
 %auseinanderziehende Armgeste

25 AB bisschen §BREIT
 tm §beginnt Spielhaltung einzunehmen --->

26 SB TÖNT dies wort dich nicht an?

27 AB hm_hm,

28 *&(0.25)
 sb *beginnt Spielhaltung einzunehmen--->
 M &setzt mit leisem Brummen ein

29 KB/DK oke

30 §(2.5)+(2.5)
 sche §nehmen Spielhaltung ein, gehen in Anfangsformation
 hk +schaut zur Musik

31 SB °hh

32 SCHE &TÖNT DIES WORT DICH NICHT AN;
 M &BRUMMEN WIRD ETWAS LAUTER

33 §(2.5)
 sche §SB UND TM SCHAUEN EINANDER AN, HK UND BK SCHAUEN EINANDER AN

34 *(2.0)&(0.7)§(0.2)
 sb *SCHAUT NACH LINKS ZU HK/BK
 M &SETZT SEHR LAUT EIN --->
 sche §HALTEN SICH DIE OHREN ZU, SCHLAGEN DIE HÄNDE VORS
 GESICHT, KRÜMMEN SICH ('STUMM-FILM- ODER LÄRM-ANGST')



Videodatei 3: Besprechung 1 / Spielinitiierung 2

Im Folgenden soll der Einstieg in die Besprechung, deren Mittelteil sowie die Beendigung der Besprechung und der Wiedereinstieg ins Spiel einer genaueren Analyse unterzogen werden (die Einzelausschnitte sind obigem Gesamtausschnitt entnommen).

- 13 TM **§§hhh eeeee (.)**
 §§kommt langsam wieder vor, macht eine zeigende
 Bewegung mit dem Finger nach vorne
- 14 AB **und bei dieser %STUMMfilm angst,**
 %hebt beide Arme auf halbe Höhe
- 15 AB **%kann_s euch n_BISSchen auseinander sprengen;**
 %zieht Arme leicht auseinander
- 16 **(0.27)**
- 17 SB **JA;**
- 18 HK **JA:–**
(ca. 19 Sekunden ausgelassen)

Auch ein Blick auf den *weiteren Verlauf* zeigt, dass die ursprünglich zäsur-auslösende Problematik ('Hänger' / Kontrollverlust) keinerlei weitere Behandlung erfährt: In S6-13 wird die von HK eingebrachte, die Choreographie in einem allgemeineren Sinn betreffende Problematik ausgebaut, indem HK selbst in S8 vor-macht, wie die Choreographie an der von ihm problematisierten Stelle aussehen könnte, aber nicht sollte und darauf eine Ratifikation von SB in S9 erhält. Abschließend ikonisiert TM die Bewegung, die HK problematisiert hatte, körperlich und lautlich, indem er sie in ein vertontes 'Bewegungsbild' umsetzt und damit zugleich stilisiert und aspektualisiert vormacht, wie man sich den Ablauf der Choreographie bis zu jener Stelle vorstellen kann, an der 'ein bisschen gelöst' werden soll. In S14 spricht AB (Regie) einen neuen, mit der Choreographie an dieser Stelle zusammenhängenden Punkt an: Ihre choreographische Regieanweisung und bei dieser STUMMfilm angst, kann_s euch n_BISSchen auseinander sprengen; verortet – ähnlich wie zuvor HK's Äußerung – die Beschreibung der Bewegung ('auseinander sprengen') durch eine Referenz auf eine Stelle im Stück ('Stummfilm-Angst'), in diesem Fall allerdings nicht zitierend sondern umschreibend.⁸⁶ Ihre Spielanweisung wird von HK und SB in S17 und S18 ratifiziert. Dem schließt sich eine ca. 19-sekündige Besprechung der Lautstärke und Hörbarkeit der Musik (in der Probe über die Monitorboxen) an, die im Transkript ausgelassen wurde, da sie für die hier fokussierten Fragen nach den Übergängen nicht relevant ist.⁸⁷

Auffällig ist also, dass beide Klärungssequenzen, in denen die Teilnehmenden choreographisch fragliche Passagen thematisieren und jeweils ein Ergebnis festhalten ('bisschen lösen' an der Stelle 'tönt dies Wort...' und 'bisschen auseinander' an der Stelle 'Stummfilm-Angst'), *keine Rückbezüge* zu jener choreographischen Passage bzw. Stelle im Stück herstellen, die im Spiel problematisch wurde und letztlich zur in Abschn. 3.4.2 rekonstruierten Zäsur geführt hat.

Das zeigt, dass *Performance-Probleme* zwar *zentral* sind, *jedoch* – zumindest in diesem Fall – *keine direkte Verbindung* zwischen Performance-Problemen als *Auslösern* von Zäsuren und Performance-Problemen als *Inhalten* von Besprechungen bestehen muss oder hergestellt werden muss. Im vorliegenden Fall wer-

⁸⁶ Mit "Stummfilm-Angst" bezeichnet AB eine Stelle im Stück bzw. einen kleinen Teil der Choreographie, wo das Ensemble zu einer lauten, geräuschartigen Musik Angst darstellt, indem es sich vor Schmerzen krümmt (im Transkript letzte Zeile in S34).

⁸⁷ Relevant ist diese Phase für den vorliegenden Zusammenhang nur insofern, als dass der Umstand, dass sie aktiv abgebrochen wird (SB in S19), als ein weiteres Indiz für die oben in Abschn. 3.4.1 hergeleitete Präferenz für das Spielen bzw. dessen Fortsetzung gelesen werden kann.

den Gründe oder Legitimierungen für die Zäsur weder angegeben noch eingefordert; ebenso existieren keine erkennbaren Rückbezüge zu Zäsur-Auslösern und -Ursachen resp. Zäsur-Praktiken.

Eine naheliegende *Erklärung* für diesen Umstand im vorliegenden Fall bietet der oben herausgearbeitete *besondere Status der rekonstruierten Zäsur*: Die relative Eigenständigkeit der Besprechung bzw. ihre Abgelöstheit vom Problem, das zur Unterbrechung geführt hat, hängt mit der *Unmotiviertheit des Abbruchs* sowie dem *Status des Auslösers als 'Hänger'* zusammen. Im Gegensatz zu motivierten Abbrüchen haben unmotivierte *per definitionem* keinen spezifischen Grund, vielmehr werden sie – wie oben gezeigt – 'ausgelöst' und stellen nur mehr oder weniger einen rational gesteuerten Austritt aus der Spielwelt dar. Im vorliegenden Fall kommt hinzu, dass der Austritt durch einen klar lokalisierbaren 'Hänger' verursacht wurde und 'Hänger' im Allgemeinen durch einfache Korrekturen zu beheben sind (wie es SB in Ausschnitt 2 ja auch versucht hatte), die grundsätzlich keiner aufwändigen Besprechungen oder Meta-Kommunikationen bedürfen.⁸⁸ Mit anderen Worten: Der durch den 'Hänger' und seine Folge produzierte Abbruch wird im vorliegenden Fall genutzt, um andere Probleme der Choreographie an dieser Stelle anzusprechen, ohne auf dem letztlich auslösenden Fehler von TM 'herumzureiten'. Für diese Lesart spricht zudem, dass der Fehler im neuangesetzten Spiel nicht wieder vorkommt, damit also *en passant behoben* wurde (siehe unten S33) und das eben ohne explizit besprochen worden zu sein.

- Ausschnitt 3.3: Beendigung der Besprechung

		(ca. 19 Sekunden ausgelassen)
19	SB	*also bei der [Lärm Angst n_bisschen,] *blickt zu AB--->
20	TM	§[ja aber ich wollts nur wissen;] §schaut zum Musiker
21	KB/DK	hm; ;
22		(0.44)
23	SB	*BISSchen [la]ssen *bewegt herabhängende Arme nach außen
24	AB	[JA] %BISSchen auseinander; %auseinanderziehende Armgeste
25	AB	bisschen §BREIT tm §beginnt Spielhaltung einzunehmen --->
26	SB	TÖNT dies wort dich nicht an?
27	AB	hm_hm,
28		*&(0.25) sb *beginnt Spielhaltung einzunehmen---> M &setzt mit leisem Brummen ein
29	KB/DK	oke
30		§(2.5)+(2.5) sche §nehmen Spielhaltung ein, gehen in Anfangsformation hk +schaut zur Musik
31	SB	°hh

⁸⁸ Wenn man davon ausgeht, dass die Beteiligten grundsätzlich wissen, was sie schauspielerisch zu tun haben.

32	SCHE	&TÖNT DIES WORT DICH NICHT AN; M &BRUMMEN WIRD ETWAS LAUTER
33	sche	\$(2.5) \$SB UND TM SCHAUEN EINANDER AN, HK UND BK SCHAUEN EINANDER AN
34	sb M sche	*(2.0)&(0.7)\$ (0.2) *SCHAUT NACH LINKS ZU HK/BK &SETZT SEHR LAUT EIN ---> \$HALTEN SICH DIE OHREN ZU, SCHLAGEN DIE HÄNDE VORS GESICHT, KRÜMMEN SICH ('STUMM-FILM- ODER LÄRM-ANGST')

Nachdem nun die Unterbrechung dazu genutzt wurde, zwei choreographische Probleme anzusprechen und zu lösen (S1-18) sowie sich mit der Lautstärke der Musik (in der Probe) auseinanderzusetzen (im Transkript als 19-sekündige Auslassung markiert), beendet SB die vorgängige Debatte über die Lautstärke der Musik, indem sie in S19 die von AB in S14/15 gegebene choreographische Anweisung re-fokussiert: Beginnend mit der Zäsur-Markierung *also* und überlappend mit einer die vorangegangene 'Musik-Debatte' rechtfertigende Erklärung von TM in S20 (*ja aber ich wollts nur wissen*), die ein kurzes bestätigendes *hm*:; eines der Musiker erhält (S21), resümiert SB den letzten Besprechungsstand mit *also bei der Lärm Angst n_bisschen*, (S19), *BISSchen lassen* (S23), wobei der Neuansatz ihrer Zusammenfassung von einer entsprechenden ikonischen Geste begleitet wird (SB beschreibt damit – ähnlich wie AB in S15 – den Vorgang des Auseinandergehens mit den Armen). Zudem verwendet sie einen anderen referierenden Ausdruck ('Lärm-Angst' statt 'Stummfilm-Angst'), was allerdings keine Verständnisprobleme erzeugt und zudem zeigt, dass solche Etikettierungen von Performance-Teilen – zumindest in diesem Fall – ad hoc-Konstruktionen zu sein scheinen.

In S24/25 erfolgt eine Bestätigung durch AB, wobei sie zum einen SBs Resümee durch ähnlich aufgebaute Formulierungen ('bisschen X') bestätigt, die in S24 auch ihre eigene Formulierung aus S15 wiederholt (*BISSchen auseinander*); zum anderen aber auch in S25 einen neuen Aspekt (*BREIT*) hinzufügt. SB's Initiative in S19/23 lässt sich so auch als Rückversicherung und Ergebnissicherung der (weniger relevanten, da nicht aufführungsbezogenen) 'Musik-Debatte' vorangegangenen Besprechung lesen. Hieran wird zudem die in Abschnitt 3.4.1 herausgearbeitete Unterscheidung von transitorischen und memorativen Besprechungsteilen nochmal deutlich: Während sich die 'Musik-Debatte' auf die Musiklautstärke während der aktuellen Probe bezieht und somit keine weitergehende Relevanz für die situationstranszendenten Aufführungskomponenten hat, scheint es bei den choreographischen Absprachen wichtig zu sein, Ergebnisse festzuhalten und dadurch zu sichern, dass sie erneut in Form von Resümees versprachlicht und ratifiziert werden. Dies erhöht nicht nur die Wahrscheinlichkeit, sie später wieder zu erinnern, sondern sichert auch die Aufmerksamkeit aller und baut eine Verpflichtungsstruktur auf.

Dass die den Konsens aus S14-18 wiederholende Abstimmung zwischen SB und AB in S19-25 auch vom Rest des Ensembles als '*Ergebnisprotokollierung*' der vorgängigen Besprechung und damit als möglicher Abschluss der Besprechungsphase interpretiert wird, zeigt sich daran, dass diese währenddessen beginnen, ihre Spielhaltungen einzunehmen (besonders deutlich bei TM in S25). Die

resümierende und ergebnissichernde Aushandlung von SB und AB besitzt auf diese Weise für die anderen Beteiligten eine spezifische *Projektivität*: Die Besprechung wird zum Abschluss gebracht und das Spiel soll wieder beginnen. An dieser Stelle wird der oben erwähnte, zweite Aspekt relevant, nämlich wie aus der Besprechung heraus das Spiel *wieder eröffnet* wird.

Unmittelbar im Anschluss an die ergebnissichernde Aushandlung zwischen SB und AB zitiert SB in S26 eine Phrase aus dem Stück in Frageintonation (*TÖNT dies wort dich nicht an?*), worauf in S27 eine zustimmende Interjektion (hm_hm,) durch AB erfolgt. Hierbei handelt es sich um eine *Einsatzstellenspezifizierung*, wie sie in Abschnitt 3.4.1 herausgearbeitet wurde, die hier durch die Regie (S27) sowie eine weitere Person (o_ke) eine Ratifikation erfährt (S29). Dieser Anschluss von SB, der von den anderen Beteiligten mitgetragen wird, bestätigt noch mal explizit die spezifische Projektivität der Ergebnissicherung für einen möglichen Spielbeginn. Mittels der Einsatzstellenspezifizierung wird nun nicht bloß die Stelle im Stück, an der wieder eingesetzt werden soll, benannt, vielmehr gibt SB damit zugleich das *Einsatzzeichen*. Dies lässt sich zunächst gut daran erkennen, dass schon während dieser Aushandlung (S26-29) das Ensemble beginnt, Spielhaltung einzunehmen (besonders deutlich bei SB selbst) und die Musik in Form eines leisen Brummens hörbar wird (beides S28).

Dass solche Einsatzstellenspezifizierungen – wie in Abschn. 3.4.1 angedeutet – als funktionale Äquivalente für aufwändigere Einsatzhandlungen und damit als *Abkürzungsstrategien* fungieren, lässt sich am weiteren Verlauf gut erkennen: Nachdem die von SB benannte Stelle zwei kurze Ratifikationen erfährt (einmal von der Regie in S27 und das andere Mal von der Musik S29), wird der zuvor bereits begonnene Prozess, Spielhaltung anzunehmen, durch die Einnahme einer fixen Anfangsformation in der 5-sekündigen *Präparations-Pause* (S30) zum Abschluss gebracht. Hierbei können sich die Darsteller/innen an der im vorherigen Szenenspiel aufgegebenen Spielposition bzw. -formation orientieren und müssen nicht – wie in Ersteinsätzen (s. Abschnitt 3.4.1) – diese erst sukzessive aufbauen. Da hier auch kein Einsatzzeichen an die Musik unmittelbar notwendig ist, weil – anderes als in der Spielinitiiierung oben (s. Abschn. 3.4.1) – das gemeinsame Spiel an dieser Stelle nicht mit einer spezifischen Musikgestalt, sondern einem leisen, kontinuierlichen Dauerbrummen beginnt, setzt die Musik bereits kurz nach der ersten Ratifikation von SB's Einsatzstellenspezifizierung in S28 kaum hörbar ein. Ein prüfender Blick von HK in Richtung Musik in S30, der zu besagen scheint, 'wir fangen jetzt an', dient daher weniger als Einsatzzeichen (denn die Musik läuft ja schon), denn als Hinweis an die Musiker, sich bereit zu halten, da unmittelbar im Anschluss an den durch die Darstellenden gesprochenen Beginn ("tönt dies Wort dich nicht an") eine Musikeinspielung folgt, die zuvor Teil der Besprechung war ('Stummfilm- oder Lärm-Angst'). Den konzertierten Einstieg ins Spiel leistet hier das Atmen von SB in S31, das oben (Abschn. 3.4.2) als das chorische Sprechen des Ensembles koordinierendes verdecktes Artikulationszeichen interpretiert wurde, woraufhin mit der zuvor (S26) spezifizierten Phrase (*TÖNT DIES WORT DICH NICHT AN;*) wieder eingesetzt wird und die Musik in Form des oben bereits eingesetzten Brummens kontinuierlich lauter wird (beides S32).

Mit Blick auf die Chronologie des Stücks erfolgt der *Wiedereinsatz* dabei weder am Ausstiegspunkt, welcher die 'Stummfilm- oder Lärm-Angst' gewesen wäre (s.o. Ausschnitt 2: Zäsur 1) noch am Punkt, an dem die Szene begonnen wurde (=

"Nosferatu", s. Ausschnitt 1), sondern ein paar Sekunden (genau: 12 Sekunden) vor dem Ausstiegspunkt, der durch die oben besprochene Zäsur (s. Abschn. 3.4.2) produziert wurde. Dieser in den Wiedereinsatz eingebaute, kleine *zeitliche 'Rücksprung'*, der durch SBs Einsatzstellenspezifizierung hergestellt wird, leistet drei-erlei: Er inkorporiert erstens die problematischen und in der vorgängigen Besprechung thematischen Anteile (Spielhaltung bei "tönt dies Wort..." (S33) und bei der 'Stummfilm- bzw. Lärm-Angst' (S38)) sowie zweitens den die Zäsur auslösenden 'Hänger' (Choreographie des wechselseitigen Anblickens (S34)). Damit sichert er drittens ein Voranschreiten (denn es wird nicht von vorne gespielt) bei gleichzeitiger Wiederholung prekärer Stellen der vorgängigen Performance.

Im *Gegensatz zur oben besprochenen Spielinitiierung* verläuft die vorliegende nicht nur wesentlich *unproblematischer* und ist *kondensierter* und *kürzer*; vielmehr ist auch die *Einstiegs-Mechanik* eine andere: Neben dem erwähnten Umstand, dass die Einsatzstellenspezifizierung als Abkürzung zum Einsetzen fungiert, wird der konzertierte *Einsatz* hier nicht mit Hilfe der Musik als Koordinationsmedium erreicht, sondern *durch das das chorische Sprechen koordinierende Atmen* von SB. Während es sich also oben um einen zweistufig, fluiden Einstieg handelte, ist der Spiel-Einstieg hier – durch die Materialität des Stücks bedingt – *einfach und punktuell*. Das zeigt auch, dass unterschiedliche Einsatzstellen unterschiedliche *Einsatzstrategien* erforderlich machen.

Insgesamt verläuft die Spieleröffnung im vorliegenden Fall in *vier Phasen* (im Transkript verdeutlicht durch abgestufte Grautöne: S19-34), die den *sukzessiven Wiedereinstieg in die Spielwelt* markieren (von weiß bis dunkelgrau):

- *Ergebnissicherung (weiß / S19-25)*: Bereits während der Ergebnissicherung beginnen Einzelne des Ensembles sich auf das erneute Szenenspiel vorzubereiten, indem sie Spielhaltung einnehmen (S25/28) bzw. die Musikunterlegung (kaum hörbar) anlaufen lassen (S28); hierdurch wird angezeigt, dass die laufenden, realweltlichen Aktivitäten als Abschlussmarkierungen der Besprechung und Projektion der Spielwelt interpretiert werden;
- *Einsatzstellenspezifizierung und Einsatzzeichen (hellgrau / S26-29)*: Die Bestimmung des Punkts, an dem im Stück wiedereingesetzt werden soll, fällt mit der Signalisierung des Beginns zusammen (S26); nach der knappen Aushandlung des Wiedereinstiegspunktes (S26-29) erfolgt kein weiteres Einsatzzeichen mehr;
- *Präparationspause (grau / S30)*: Bevor das Spiel aufgenommen wird, lassen die Darstellenden eine ca. 5-sekündige Sprechpause zur Präparation, in der sie sich körperlich formieren und noch mal prüfen, ob alle (insbesondere auch 'die Musik') bereit sind (S30);
- *Schauspiel (dunkelgrau / S31-34)*: Der Einstieg ins Spiel erfolgt punktuell (Atmen als verdecktes Artikulationszeichen in S31), wobei der *Wiedereinsatz* (S32) durch einen 'Rücksprung' (verglichen mit dem vorherigem Ausstieg) gekennzeichnet ist.

Die vorangegangenen Analysen zu den Besprechungen haben Folgendes gezeigt:

- *Besprechungen* (hier: erste Besprechung) und *Spielinitiierungen* (hier: zweite Spielinitiierung / Wiedereinsatz) *gehen ineinander über bzw. auseinander hervor*, wobei innerhalb dieses Teils, der sich zwischen dem Abbruch der vorherigen (hier: erste Zäsur) und der Wiederaufnahme der nächsten Szene (Wiedereinsatz; hier: zweites Szenenspiel) abläuft (realweltlicher Anteil), ein *interner Übergang* zwischen besprechenden (inhaltlichen) und wiedereröffnenden (interaktionsorganisatorischen) Parts organisiert werden muss. Das bedeutet zugleich, dass Wiedereröffnungen zeitlich nach Besprechungen erfolgen, so dass Besprechungen abgeschlossen und Wiedereröffnungen nach solchen Abschlüssen eingeleitet werden müssen.
- Solche *besprechungsinternen Übergänge* ('besprechen wir weiter oder setzen wird das Spiel fort?') orientieren sich an *Fragen der Relevanz* (im vorliegenden Fall etwa: Führt die Debatte um die Lautstärke der Musik zu etwas oder kann sie abgebrochen und zugunsten der Wiedereröffnung des Spiels zurückgestellt werden?) und wurden im obigen Fall durch *Ergebnissicherungen* bewerkstelligt, mittels derer angezeigt wird, dass Besprechungen zu hinreichenden Klärungen geführt haben und das Spiel wieder aufgenommen werden kann.
- *Besprechungen* beziehen sich zwar auf *vorgängige Spielszenen*, jedoch nicht notwendigerweise auf Gründe und Ursachen des Spielabbruchs (Zäsur) im engeren Sinn. Ihr Ziel scheint vielmehr darin zu liegen, relevante Probleme des Szenenspiels aufzugreifen und mit Blick nach vorn soweit zu klären, dass '*Spielsicherheit*' hergestellt ist und das Szenenspiel unter Aufgriff zentraler Besprechungsergebnisse fortgesetzt werden kann.
- Hierzu sind *Wiedereinsätze* so organisiert, dass sie im Probenablauf des gespielten Stücks entsprechend '*zurückspringen*'. Im vorliegenden Fall geschieht dies mittels einer *Einsatzstellenspezifizierung*, die durch eine der Schauspielerinnen eigeninitiativ formuliert wird (SB in S26).
- Beides – inhaltliche Besprechungen und interaktionsorganisierende Wiedereinsätze (Spielinitiierungen) – sind dabei so strukturiert, dass sie das *vorgängige mit dem folgenden Szenenspiel verbinden*, indem sie jeweils *retrospektive und prospektive Anteile in sich vereinen*:
 - *Besprechungen* beziehen sich im vorliegenden Fall retrospektiv auf problematisch gewordene Anteile des Spiels (hier: Choreographie; 'lösen' oder 'in der Spannung bleiben') und projizieren entsprechende Lösungen ('bisschen lösen') auf das prospektive Spiel;
 - *Wiedereinsätze* sind primär prospektiv an der Eröffnung des nächsten Szenenspiels orientiert, auf deren Einleitung sie funktional bezogen sind, wobei sie sich allerdings zugleich retrospektiv an der vorherigen Unterbrechung orientieren, indem sie den erneuten Einsatz unter Abgleich von Besprechungsinhalten und Fortschreiten im Probenablauf organisieren ('Rücksprung').

Insgesamt haben die obigen Analysen das Ziel verfolgt, die *Übergänge von Realwelt und Spielwelt* innerhalb von Spielproben zu beleuchten. Dabei wurde deutlich, dass der *Aktivitätsrahmen der Spielprobe* sich als eine *spezifische Struktur* in Form eines *Funktionszyklus* bestehend aus einer immer wiederkehrenden Abfolge von Spieleröffnungen, Spielszenen, Zäsuren und Besprechungen beschreiben lässt. Am Einzelfall konnte aufgezeigt werden, wie diese Elemente interaktiv organisiert sind, um eine *Alternierung von Spielszenen und Besprechungen* zu gewährleisten, die sich als *basale Produktionspraktik* von Spielproben (s.u.) begreifen lässt. Gleichzeitig wurde im Durchgang durch einen solchen Zyklus deutlich, mit welchen Mitteln und unter Rekurs auf welche Ressourcen *Realwelt und Spielwelt ineinandergreifen* und einander ablösen. Diese drei Aspekte – *Funktionszyklus* (4.1), *basale Produktionspraktik* (4.2) und *Ineinandergreifen von Realwelt und Spielwelt* (4.3) – sollen nun im folgenden Schlusskapitel nochmals aufgegriffen und auf ihr falltranszendentes Potenzial hin befragt werden.

4. Resümee und Fazit

4.1. Funktionszyklus der 'Spielprobe': fallbasiertes Grundmodell

Wie in der obigen Analyse des Probenkontextes deutlich wurde (Abschn. 3.2 und 3.3), lässt sich die *Spielprobe* als *Kern der Probenarbeit* begreifen, da hier das Ziel, auf das die Probe gerichtet ist und mit dem sie in der Regel auch endet, nämlich die Aufführung, in Teilen vorgeführt, besprochen und dadurch erarbeitet und vorbereitet wird. Bei Spielproben handelt es sich um *fokussierte Interaktionen*, deren *Spezifik* darin besteht, dass – makrostrukturell betrachtet – Spiel- und Besprechungsphasen alternieren. Innerhalb von Spielproben realisierte *Spielphasen* weisen darüber hinaus die interaktionsräumliche und kommunikative Besonderheit auf, dass sie in Form von *Darsteller-Publikums-Interaktionen* eine *Rezeptionssituation* etablieren, in der die Regie und andere Beteiligte als *Zuschauer* fungieren, und deren Vorführungsinhalte anschließenden Besprechungen als thematische Grundlage dienen.

Mit Blick auf die *Binnenstruktur* von Spielproben erreichen sie dies – so haben die obigen Analysen gezeigt – mittels eines *Funktionszyklus*, der *bestimmte Funktionselemente* in spezifischer Weise miteinander verknüpft. Hieraus lässt sich ein *fallbasiertes Grundmodell* für Spielproben ableiten, das formal folgende *Komponenten* aufweist:

- Phänomenal bestehen Spielproben aus *Besprechungsanteilen* (*acting*) und *Spielanteilen* (*play acting*), die einander abwechseln (Alternation);
- Der Umstand, dass Spielproben demzufolge erst dann als hergestellt gelten können, wenn *beide Handlungstypen* (*acting / play-acting*) *ineinandergreifen*, hat folgende Implikationen:
 - Es existieren *zwei Welten*, Realwelt und Spielwelt, die die Beteiligten herstellen, auseinander halten, in eine Abfolge bringen und aufeinander beziehen müssen;

- Spielproben haben daher grundsätzlich folgende *Struktur*:
 - Aufgrund ihrer oben angedeuteten Grundstruktur (Alternation von *Spielen und Besprechen*) beinhalten sie immer zugleich *zwei Arten von Transitionsphasen: Spielinitierungen*, die die Übergänge von der Realwelt in das Spiel organisieren, und *Zäsuren*, die die Spielwelt in die Realwelt zurückführen;
- Zusammengefasst ergibt sich daraus ein *Funktionszyklus* bestehend aus folgenden *Funktionselementen* (s.a. Abb. 6):
 1. *Spielinitierung* / Ersteinsatz (initiiieren das Spiel erstmalig);
 2. *Spiel* (präsentieren Teile des Stücks als Vorführung);
 3. *Zäsur* (beenden das Spiel);
 4. a: *Besprechung* (metakommunizieren das Spiel); b: *Spielinitierung / Wiedereinsatz* (re-initiiieren das Spiel);
 5. *Spiel* (präsentieren Teile des Stücks als Vorführung).

Diese *formal-funktionale Grundstruktur von Spielproben* wurde durch die obigen Analysen nicht nur plausibilisiert und greifbar gemacht. Vielmehr wurde durch die detaillierten Rekonstruktionen (Abschn. 3.4.1-3) darüber hinaus ein *fallspezifischer Einblick in die Funktionsweise dieser spielprobenspezifischen Mechanik* gegeben. Dabei wurde nicht nur deutlich, wie die Elemente im vorliegenden ersten Funktionszyklus des untersuchten Spielprobenbeginns im Einzelnen miteinander zusammenhängen (Fallspezifik), sondern ausgehend davon konnten auch über den Fall hinausreichende Konzepte und Differenzierungen entwickelt werden (*Falltranszendenz*), die allgemeinere Antworten auf die aufgeworfene Frage der Organisation von Übergängen zwischen Real- und Spielwelt liefern und gleichzeitig als Hypothesen die Grundlage für weitere kollektionsbasierte Untersuchungen (*Fallkontrastierungen*) abgeben (s. hierzu Abschn. 5).

Neben der Bestimmung einer basalen Produktionspraktik in Proben (s.u. 4.2) und allgemeineren Aussagen zum Ineingreifen von Real- und Spielwelt (s.u. 4.3) lassen sich mit Blick auf die formale *Funktionsweise der oben knapp resümierten spielprobenspezifischen Mechanik* folgende Aspekte festhalten:

- Die Verortung und Analyse des Funktionselements *Spielinitierung* (Abschn. 3.4.1) hat gezeigt, dass grundsätzlich zunächst zwischen *Ersteinsätzen* und *Wiedereinsätzen* unterschieden werden muss. Der Sonderstatus der analysierten Spielinitierung hing mit ihrer Qualität als Ersteinsatz zusammen: Im Gegensatz zu folgenden Spielinitierungen, die als Wiedereinsätze (Abschn. 3.4.3) zu begreifen sind, schaffen Ersteinsätze die Voraussetzungen, um spielen zu können, erstmalig und sind daher ausgebauter. Ein Vergleich beider Komponenten hat gezeigt, dass Wiedereinsätze auf *Einsatzstellenspezifizierungen* als *Abkürzungsstrategien* für Spieleröffnungen zurückgreifen.

- Die Analyse der *ersten Spielinitierung* hat gezeigt, mittels welcher *Kernaktivitäten* (Anfangsposition / Laufwege bestimmen, Ausrichten der Personen im Raum, Objekte / Körper herrichten, Einsatzstelle im Stück spezifizieren, Einsätze geben, Spielbeginn koordinieren) die Beteiligten diese Voraussetzungen schaffen (s. hierzu Abb. 9). Die systematische Abarbeitung solcher spieleröffnungsrele-

vanten Voraussetzungen erwies sich dabei als *aufgabenbezogenes* und damit *funktionales Grundgerüst* dieser ersten Spieleröffnung und gleichzeitig – da der Spielprobenrahmen ja zuvor bereits durch die Regisseurin hergestellt wurde (s. Abschn. 3.2) – als eine Art 'Feintuning' der Etablierung einer Spielwelt, das sich an vier systematischen Bezugspunkten orientiert: An der Anordnung der *Personen im Raum*, an der Beschaffenheit von *Objekten*, dem *Stück* selbst und insbesondere dem Spielstand sowie der *Koordination* der Spielwelt aus der laufenden *Interaktion* heraus (s. Abb. 10).

- Ein Blick auf die Umsetzung der an diesen systematischen Bezugspunkten (Raum / Personen, Objekte, Stück, Koordination / Interaktion) orientierten Kernaktivitäten ließ zugleich *spezifische spieleröffnende Praktiken* deutlich werden, die als typisch für Ersteinsätze angenommen werden können:

- *Projektionen* konkretisieren die *Spielwelt gestalthaft*; im vorliegenden Fall haben sie überwiegend *instruktiven Charakter*, da sie auf körperliche Umsetzung angelegt sind; dabei erwies sich die Herstellung einer *Anfangsaufstellung* als bedeutsames Organisationselement; im Gegensatz zu Präparationen sind sie sprachlich vermittelte *Vorstellungen* der Spielwelt;
 - Unterscheiden lassen sich *memorative* von *transitorischen Projektionen*: Erstere sind darauf angelegt, behalten (memoriert) und damit Teil des *theatralen Probengedächtnisses* zu werden, letztere dagegen haben rein interaktionsorganisatorische und damit keine übersituative Funktion. Während auf Ausrichtungsvorgänge bezogene Projektionen grundsätzlich memorativ sind, lassen sich auf Spielstände gerichtete Projektionen (Einsatzstellenspezifizierungen) als transitorisch bergreifen. Hieraus lässt sich ihre besondere Funktionalität als spieleröffnende Abkürzungsstrategie bestimmen (s.u.).
 - Die Projektionen im vorliegenden Fall beziehen sich alle auf die *nächste Zukunft* (Beginn des Spiels) und weniger auf Vorgänge und Prozesse im (späteren) Verlauf des zu spielenden Stücks. Ihre Orientierung an einer *Anfangsaufstellung* im Sinne einer *statischen Momentaufnahme* der ansonsten dynamischen Spielwelt innerhalb der Realwelt zu Koordinationszwecken (konzertierte Herstellung des Spielbeginns) spricht für die größere Bedeutsamkeit von (eröffnungs-)organisatorischen gegenüber inhaltlich-kreativen Aspekten. Dieser dadurch entstehende Eindruck eines *Implementierungscharakters* lässt sich als *typisches Merkmal für Ersteinsätze* begreifen.
- *Präparationen* bereiten die Spielwelt *material-dinglich* vor und *stellen sie* dabei in Teilen bereits *her*. Im Gegensatz zu Projektionen sind sie daher als direkte Manipulationen der dinglichen und/oder körperlichen Umwelt zu begreifen.
 - Im vorliegenden Fall von Spieleröffnungen verengt sich die *angemessene Auswahl und Durchführung von Präparationshandlungen* allerdings auf *für das Ziel der Spieleröffnung funktionale Vorbereitungen*; dies ist zugleich ein Verweis auf arbeitskontextu-

elle *Planhierarchien*. Grundsätzlich bedeutet das, dass Präparationen in die gesprächsgesteuerte Interaktionsumgebung der Spieleröffnung eingepasst werden müssen; hieraus ergibt sich die *Restriktivität*, dass Handlungen, die die Spielinitiierung *retardieren*, *legitimationsbedürftig* werden. Grundsätzlich lässt sich also danach fragen, in welcher Weise Präparationen am kollektiven Ziel der Spieleröffnung orientiert sind und welche Konsequenzen ihre Durchführung für dieses gemeinsame Ziel hat. Dies hängt mit der Art der Präparation zusammen. Hierzu wurden oben *unterschiedliche Dimensionen von Präparationen* (Objekt der Präparation, Funktion der Präparation, Resultat der Präparation, sequenzielle Einbettung) unterschieden, mittels derer wiederum unterschiedliche *Formen von Präparationen* bestimmt wurden.

- Dabei wurde deutlich, dass die Art der Präparationshandlung und insbesondere ihr instrumenteller und interaktionaler Aufwand sowie ihr Bezug zum Kerngeschehen (Spieleröffnung) bedingt, ob Präparationshandlungen parallelisierbar (simultan; progressiv), disruptiv (Einschub; retardierend) oder ohnehin integraler Bestandteil des Kerngeschehens (als ein Zusammenspiel von Projektionen / Präparationen) sind.
- *Projektionen / Präparationen*: Aus der Differenzierung verschiedener Bezugspunkte und Formen von Präparationen wurde deutlich, dass *spielbeginnbezogene Projektionen*, die zu entsprechenden *Umsetzungen* in Form *körperlicher Positions-Präparationen* führen den *funktionalen Kern* sowie den für diese erste Spieleröffnung charakteristischen *Implementierungscharakter* ausmachen. Interaktional erfolgen solche Projektions-Präparations-Sequenzen entweder als *regieinitiierte Anweisungen* oder als *ensembleinitiierte Abstimmungsprozesse*.
- *Einsatzhandlungen* sind darauf ausgelegt, die *Spielwelt als solche in Gang zu setzen*. Im Gegensatz zu Projektionen und Präparationen, die das Spiel bloß vorbereiten, bedeuten Einsatzhandlungen die *konkrete und unmittelbare Implementierung der Spielwelt*. Sie sind damit jene Elemente, die den Übergang zwischen beiden Welten im engeren Sinn organisieren. Dabei zeigte sich, dass Einsatzhandlungen im Sinne innerer Klammern zwischen vorgängigen Vorbereitungsaktivitäten (Projektionen / Präparationen) und Spiel eine gewisse *Ausdehnung* haben, die eine *spezifische Systematik* aufweist:
 - Im vorliegenden Fall kommt der *Musik*, deren Hervorbringung als eigenständige Handlung zu begreifen ist (*accountable*), *organisatorische Funktion* zu; sie ist damit nicht nur kompositorischer Teil der Spielwelt, sondern zugleich auch interaktionsorganisatorischer Teil der (Noch-)Real-Welt. Wie die Analysen gezeigt haben, tritt die Musik als *koordinierendes Medium* zwischen realweltliche Abstimmungsprozesse und spielweltliche Schauspielhandlungen.
- Dabei hat sich gezeigt, dass der eigentlichen, spieleröffnenden Dreier-Sequenz (s.u.) im vorliegenden Fall eine *Phase bereitschaftsindikativer Aktivitäten* vorausgeht, die – mit Blick auf den vorherigen Verlauf und den in Ab-

schnitt 3.4.3. besprochenen Ausschnitt – mehr oder weniger ausgebaut sein kann, insbesondere im Fall von Komplikationen (wie in Ausschnitt 1 dem zweimaligen Fehl-Einsatz der Musik). Grundsätzlich kommt dieser, durch *Proto-Startzeichen* gekennzeichneten Phase die *Doppelfunktion* der *wechselseitigen Anzeige von Bereitschaft* sowie der konkreten *In-Gang-Setzung* der Spielwelt durch Einsatzzeichen zu. Dabei – so die obige Hypothese – haben *bereitschaftsindikative* Aktivitäten grundsätzlich das Potenzial das Spiel zu eröffnen, also ihrerseits als Einsatzzeichen zu fungieren. Im vorliegenden Fall wurden unterschiedliche *Funktionspotenziale* solcher bereitschaftsindikativen Aktivitäten aufgezeigt, deren zunehmende Direktheit auf einen Spielbeginn sukzessive hinführten.

- *Der Eintritt in die Spielwelt ist daher im Kern dreischrittig organisiert:* Auf (Proto-)Startzeichen (1) folgt nach einer kurzen *Präparationspause* der *Musik-Einsatz* (2), welcher wiederum die nachfolgende *Spielbewegung* (3) koordiniert (s. Abb. 11). Da *Einsatzhandlungen* potenziell darauf angelegt sind, die Spielwelt in Gang zu setzen (d.h. im vorliegenden Fall konkret die Hervorbringung der Musik als notwendigem Bestandteil der Spielwelt zu erwirken) lassen sich *Einsatzhandlungen* als letzte Handlungen der Realwelt begreifen, die somit als *Gelenkstellen* zwischen Real- und Spielwelt fungieren.
 - Dabei wurden *Einsatzhandlungen* als *transitorisch* und *unmittelbar* begriffen, da sich ihre Relevanz auf den situativen Moment beschränkt und sie in unmittelbarer sequentieller Nachbarschaft zu Spielhandlungen stehen. Hieraus ließ sich die *Sonderstellung von Einsatzstellenspezifizierungen als Abkürzungsstrategien für Einsatzhandlungen* ableiten, die als *transitorische Projektionen* eine systematische Zwischenstellung zwischen Projektionen (die die Spielwelt vorwegnehmen) und Einsatzhandlungen (die die Spielwelt einleiten) einnehmen.
 - Insgesamt zeigte sich ein spezifisches *Abfolgemuster spieleröffnender Praktiken*, das der *Chronologie* 'Projektionen / Präparationen / Einsatzstellenspezifizierungen / Einsatzhandlungen / Musikeinsatz / Spielbewegung' folgt (s. Abb. 12 zum allgemeinen Muster sowie seiner fallspezifischen Realisierung). Die in Abbildung 11 visualisierte Dreier-Sequenz veranschaulicht dabei, dass und wie der *Spielbeginn als intersubjektiv ausgehandeltes Produkt* zu begreifen ist. Deutlich wurde darüber hinaus auch, dass sich die Herstellung der Spielwelt *spezifischer Hilfsmittel* ('Puffer-Elemente' wie Pausen, Musik und Einsatzhandlungen als *Proto-Startzeichen* sowie *Darstellungskomponenten als Koordinationsmittel* wie etwa die Musik oder später das Atmen) bedient, um das 'Umschalten' zwischen beiden Welten bewerkstelligen zu können. Dabei wurde eine durchgängige *Präferenz für Progression* mit dem Ziel der Spieleröffnung festgestellt, die an der Behandlung *intervenierender Präparationen als Abweichungen*, am latenten *Abarbeiten eines Aufgabenkatalogs* sowie an den *mehrmalig erfolgenden Musikeinsätzen* festgemacht wurde.
- *Zäsuren* wurden als jene Funktionselemente innerhalb des spielprobenspezifischen Funktionszyklus verstanden, die das durch Spielinitiierungen in Gang gebrachte Spiel wieder beenden. Dabei besagt das Konzept der Zäsur bloß, dass das Spiel zum Erliegen kommt, ohne zu spezifizieren wodurch und weshalb. Eine

erste grundlegende Unterscheidung wurde zwischen *passiven* und *aktiven Zäsuren* getroffen: Durch Erstere wird das Spiel an einer (vorverabredeten) 'natürlichen' Stelle (Ende des Stücks, Szenenende) beendet, im Falle Letzterer hängt der Spielabbruch mit Aktivitäten im Spiel selbst zusammen, die eine Beendigung zur Folge haben. Insofern ist es im Falle von aktiven Zäsuren sinnvoll, nach *Zäsur-Praktiken* (wie ist der Abbruch verhaltensförmig zu fassen?), *Ursachen und Auslösern* (inwiefern trägt die vorgängige Performance zum Abbruch bei?) sowie *Gründen und Legitimationen* (wird der Abbruch begründet bzw. werden Gründe ersichtlich?) zu fragen. Das hängt auch damit zusammen, dass nach aktiven Zäsuren grundsätzlich eine *Verpflichtung* entsteht, *Besprechungen* (des Spiels) *in spezifischerer Weise* (als etwa bei passiven Zäsuren) *zu eröffnen*, da Besprechungen Zäsuren als begründet auszuweisen vermögen. Umgekehrt lässt sich daher sagen, dass aktive Zäsuren einen *spezifischen Besprechungsbedarf projizieren*.

- Die *Analyse der ersten Zäsur* hat dabei einen fehlerhaften Umgang mit der Choreographie ('Choreo-Hänger') als eine erste *Auslöserkategorie* bestimmt. Dabei wurde deutlich, dass es sich bei 'Hängern' um eine *spezifische Fehlerkategorie* handelt, bei der relativ klar angegeben werden kann, dass etwas und was genau fehlerhaft ist, da es sich um Abweichungen von (fixierten oder verabredeten) Vorlagen handelt.
- Zugleich konnte auf der Grundlage einer *Strukturexplication des Umgangs mit Fehlern*, eine *fallspezifische Lösung* aufgezeigt und systematisch verortet werden: Vor dem Hintergrund, dass Fehler entweder *ignoriert* (*spielintegrativ*) oder *meta-kommunikativ* behandelt (*spieldisruptiv*) werden können, konnte das Verfahren im vorliegenden Fall als *spielimmanenter Reparaturversuch* rekonstruiert werden. Hierbei wird dem / der Fehlerverursachenden in den Modalitäten des Spiels die Chance gegeben, seinen Fehler zu korrigieren, so dass das Spiel weiterlaufen kann. Zugleich bergen solche Reparaturversuche aber aufgrund der Abweichung, die sie darstellen, die Gefahr das Spiel zu irritieren und damit 'aus dem Fluss zu bringen'. Zudem wurde deutlich, dass mit Fehlern unterschiedlich explizit umgegangen werden kann und daher eine Art *Invasivitätskontinuum* beim Umgang mit Fehlern / 'Hängern' zu unterstellen ist.
- Zudem ließ sich am vorliegenden Fall eine *spezifische Spielabbruchsvariante* beobachten, die als '*Aushaken*' der *Darstellenden* gefasst wurde und zur *Gefährdung* und schließlich zur *Aufgabe des Spielrahmens* führte. Solche *unmotivierten Spielabbrüche* wurden als ein 'Herausfallen aus dem Spielrahmen' aufgrund mangelnder Körperkontrolle bzw. Spielspannung begriffen, deren Ausgang zunächst als grundsätzlich offen (Weiterspielen vs. Abbruch) bestimmt wurde (s.u.).
- *Zäsur-Praktiken* erwiesen sich dagegen als *aktive Interventionen* von außen in das Spielgeschehen, die sich im vorliegenden Fall als mehr oder weniger '*ausgelöst*' ('*ge-triggert*') durch *Performance-Probleme* darstellten. Dabei wurde unterstellt, dass solche Interventionen eine *unterschiedliche Nähe zu Auslösern* aufweisen können, da hier – im Falle der *unmarkierten Zäsur-Aktivität durch die Regie* – kein direkter Bezug zu vorgängigen Performance-Problemen verdeutlicht wird. Dies scheint bei *markierten Interventionen*

durch die Darstellenden (entschuldigend; *request permission*) anders zu sein, da im vorliegenden Fall eine inhaltliche Spezifizierung erfolgt, die sich auf das vorgängige Spielgeschehen bezieht. Dies ist auch ein Hinweis darauf, dass die Berechtigung zu intervenieren, funktionsrollenspezifisch zu variieren scheint.

- Insgesamt führte dies im Falle der ersten Zäsur zu einem besonderen Zusammenspiel von zäsur-auslösenden bzw. -verursachenden Umständen und Zäsur-Praktiken, was als *spezifische Spielaustrittsphase* gefasst wurde, nämlich als *unwillkürliche Folgeerscheinungen* und damit als eine *Anhäufung von 'Patzern'*, die schließlich zur expliziten Unterbrechung führt. Dabei wurde deutlich, dass der Spielaustritt sich sowohl einerseits als Verschränkung und Parallellaufen von Real- und Spielwelt gestaltet als auch andererseits unterscheidbare Phasen (Spielphase, offene und determinierte Austrittsphase, Besprechungsphase) aufweist (s. Abb. 13). Hieran wurde deutlich, dass Handlungen, die spielabbruchsaffin erscheinen, da sie von Vorlagen abweichen (Fehler, Reparaturen, 'Aushaken'), durchaus Teil der Spielwelt sein können, da sie grundsätzlich mittels Rückrahmungen integrierbar sind und daher – je nach weiterem Verlauf – Teil des Spiels werden oder (wie im analysierten Fall) zu dessen Abbruch führen. Hiermit hängt ein entscheidender Punkt zusammen, der als *Rahmenreflexivität von Spielwelten* gefasst wurde: Ob etwas als Spiel oder Spielhandlung gilt, ist immer nur *ex post facto* festzustellen.⁸⁹

- Auf Zäsuren folgende Teile wurden als '**Besprechungen**' gefasst. Sequenziell betrachtet ereignen sie sich zwischen einer vorgängigen und einer nachfolgenden Spielszene. Interaktionsorganisatorisch sind sie eingefasst durch einleitende Zäsuren bzw. ausleitende Spielinitiierungen in Form von Wiedereinsätzen, die das Spiel beenden bzw. wiedereröffnen (s. Abb. 6). Ihre *Hauptaufgaben* bestehen erstens in einer *Problembehandlung* in Folge der vorausgehenden aktiven Zäsur und zweitens in der *Wiedereröffnung* des neuerlichen Szenenspiels. Hauptfokus liegt damit auf der Frage nach dem Umgang mit und speziell den Gründen und Legitimierungen der vorausgehenden aktiven Zäsuren sowie den Modalitäten der Wiedereröffnung (insbesondere auch im Vergleich mit dem in Abschn. 3.4.1 analysierten Ersteinsatz).

Dabei hat die obige Analyse des Einzelfalls Folgendes verdeutlicht:

- *Performance-Probleme* sind zwar *zentral* (hier: Fragen der Choreographie), jedoch scheinen *Rückbezüge* nicht zwingend als direkte Verbindung zwischen Performance-Problemen als Auslösern von Zäsuren und Performance-Problemen als Inhalten von Besprechungen hergestellt werden zu müssen. Im vorliegenden Fall lag die Erklärung dieses Umstands über den besonderen Status der rekonstruierten Zäsur als unmotiviertem Abbruch sowie dem Status des Auslösers als 'Hänger' nah.
- Zugleich zeigte sich daran aber auch, dass '*kleinere Fehler*' *en passant* *beho-*
ben werden, ohne dass dies explizit versprachlicht werden müsste. Hieraus lässt sich schließen, dass Verfahren expliziter Thematisierung und sprachlicher Aushandlung Problemen vorbehalten bleiben, die mit gravierenderen

⁸⁹ Zur grundsätzlichen Problematik, ob und wie bestimmt werden kann, ob etwas zur Spielwelt gehört oder nicht s. Fußnoten 15 und 83.

Fragen der *Spielsicherheit* ('wie soll etwas dargestellt / gespielt werden?') der Darstellenden zusammenhängen. Zudem verweist ein solcher Umgang mit Fehlern bzw. Performance-Problemen auf settingspezifische *Relevanzstrukturen unterschiedlicher Thematisierungswürdigkeit* von Performance-Problemen (etwa reiner 'Hänger' versus grundlegende Unklarheiten) und damit auf ein implizites und geteiltes Wissen um *Problem-Kategorien* und deren jeweils angemessene Behandlung.

- Spielsicherheit betreffende Abstimmungsergebnisse werden mittels rückversichernder und *ergebnisprotokollierender Aushandlungsverfahren* interaktionsöffentlich festgehalten und so Teil einer kollektiven Verpflichtungsstruktur. Zugleich wird damit die Wahrscheinlichkeit ihrer Sedimentierung in dem, was oben '*theatrales Probengedächtnis*' genannt wurde, erhöht.
- Solche resümierenden und ergebnissichernden Aushandlungen erweisen sich zugleich als spezifische *Projektoren*: Sie markieren das Ende der Besprechung und damit den nahenden Wiedereinstieg ins Spiel. Hieran wurde zugleich deutlich, dass im Laufe von 'nach-zäsurellen' Problembehandlungen ein *besprechungsinterner Übergang* zwischen Problembehandlung und Spielinitiierung organisiert werden muss. Dieser orientiert sich im Wesentlichen an Fragen der Relevanz und dem damit zusammenhängenden Aspekt der Progression ('gibt es noch etwas Wichtiges zu besprechen oder setzen wir das Spiel fort?').
- Die Analyse der zweiten Spielinitiierung hat gezeigt, dass Wiedereinsätze mittels *Einsatzstellenspezifizierungen* organisiert werden, die als *funktionale Äquivalente für aufwändigere Einsatzhandlungen* und damit als *Abkürzungsstrategien* dienen. Dies ist vor allem deshalb möglich, weil die Darstellenden auf eine bereits etablierte Spielstruktur zurückgreifen können, die durch den Ersteinsatz hergestellt wurde.
- Im Detail zeigte sich, dass der oben analysierte Wiedereinsatz in *vier Phasen* abläuft: Nach oben erwähnter, projektiver *Ergebnissicherung* (1), folgt eine *Einsatzstellenspezifizierung* (2), die zugleich als *Einsatzzeichen* fungiert und die nach einer kurzen *Präparationspause* (3) das neuerliche *Schauspiel* (4) in Gang setzt.
- Mit Blick auf die *Stelle des Wiedereinsatzes im Stück* zeigte sich, dass im Vergleich mit der Stelle des Einstiegs einerseits (dokumentiert in der Analyse der ersten Spielinitiierung: "Nosferatu") und des Abbruchs andererseits (dokumentiert in der Analyse der ersten Zäsur: 'Lärm-Angst') ein zeitlicher *Rücksprung* (dokumentiert in der Analyse der ersten Besprechung: 'tönt dies Wort...') eingebaut ist, der *problematische Anteile* der vorgängigen Performance *inkorporiert* (besprochene Spielunsicherheiten, zäsur-auslösender 'Hänger').
- Insgesamt wurde deutlich, dass Besprechungen das *vorgängige mit dem folgenden Szenenspiel verbinden*, indem sie *retrospektive* (Bezug auf Performance-Probleme; Berücksichtigung vorgängiger Spielstände durch 'Rücksprünge') und *prospektive Anteile* (zukünftig Lösungen von Performance-Problemen; Wiedereröffnung des Spiels) in sich vereinen. Hiermit wird ein

Voranschreiten (Progression) 'im Stück' bei gleichzeitiger Wiederholung prekärer Stellen der vorgängigen Performance erreicht.

Der auf diese Weise analysierte *Funktionszyklus* von Spielproben verweist zugleich auf eine *basale Produktionspraktik von Proben bzw. Spielproben*, die Thema des nächsten Abschnitts ist.

4.2. Basale Produktionspraktik: Reparatur von Performance-Problemen

Die makrostrukturelle Organisation der Spielprobe in Form einer Alternation zweier Aktivitätsrahmen (Spiel / Besprechung) und der hieraus rekonstruierbare, spielprobenspezifische Funktionszyklus als Kern des oben skizzierten Grundmodells stellt zugleich die Grundlage für die Bestimmung eines *funktionalen Grundmoments des Probengeschehens* dar, das hier als *basale Produktionspraktik von (Spiel-)Proben* gefasst werden soll.

Obwohl eine solche Bestimmung anhand der Analyse *eines* Funktionszyklus verfrüht erscheinen mag und sicherlich weitere kollektionsbasierte Analysen erforderlich sind, lässt sich doch – ohne in unangemessener Weise überzugeneralisieren – ein *grundsätzliches Moment der Organisation von Proben* bereits in der Analyse dieses ersten Zyklus erkennen, das sich zudem mit Versuchen aus anderen wissenschaftlichen Disziplinen deckt, die *innere Mechanik von Proben* auf den Punkt zu bringen. Zudem dient eine solche Bestimmung als hypothetischer Ansatzpunkt für Anschlussuntersuchungen (s. Abschn. 5).

Die obigen Analysen haben sich darauf konzentriert, die *einzelnen Elemente* spielprobenspezifischer Funktionszyklen in *paradigmatischer Perspektive* zu beleuchten. Dabei wurde deutlich, wie die einzelnen Elemente organisiert sind und welche grundsätzlichen Funktionen sie erfüllen:

- *Ersteinsätze*: Etablieren grundlegende Voraussetzungen und eröffnen das Spiel erstmalig;
- *Spiel*: Führen Teile des Stücks probeweise vor und liefern Anschauungsmaterial;
- *Zäsur*: Brechen das Spiel aufgrund von Performance-Problemen ab;
- *Besprechungen*: Behandeln Performance-Probleme;
- *Wiedereröffnungen (als Teile von Besprechungen)*: eröffnen das Spiel erneut und zielen auf eine Fortsetzung des Spiels;
- *Wiedereinsatz*: Problemspezifisches *Timing* des wiederzueröffnenden Spiels ('Rücksprung').

Schaut man nun nicht primär auf die einzelnen Elementen, sondern – wenn man so möchte – in *syntagmatischer Perspektive* auf den *Durchlauf (trajectory)* eines solchen Funktionszyklus insgesamt, so tritt ein *Grundmoment* von Spielproben hervor: Die *Aufrechterhaltung des Spiels* (durch das Spiel selbst und seine mannigfachen (Wieder-)Eröffnungen) tritt in ein spannungsvolles Verhältnis zur *Unterbrechung und Reflexion des Spiels* (durch Zäsuren und Besprechungen). Beides zusammengenommen ergibt die *typische funktionale Struktur von Proben* beste-

hend aus Spiel, Unterbrechung, Korrektur / Problembehandlung und Fortsetzung bei gleichzeitiger (Teil-)Wiederholung des Spiels.

Proben erscheinen daher häufig fragmentarisch und geprägt von vielen Unterbrechungen und Wiederholungen, in denen Progression (Spielen) und Reflexion (Unterbrechen / Besprechen) auszubalancieren sind.⁹⁰ Dies geschieht – wie oben gezeigt werden konnte – grundsätzlich dadurch, dass realweltliche Anteile (Zäsuren / Besprechungen / Wiedereröffnungen) vorgängige und nachgängige Spielwelt-Anteile in spezifischer Weise miteinander verknüpfen: Zäsuren reagieren auf Performanceprobleme, welche in Besprechungen 'gelöst' werden, um auf dieser Basis weiterspielen zu können. Gleichzeitig trägt das häufige Neuansetzen und Wiederholen von einzelnen Teilen des Stücks wesentlich zur Aneignung und Einübung des Stücks durch die Darstellenden bei. Die *basale Produktionspraktik von Spielproben* lässt sich daher als *theaterspezifischer Reparatur-Mechanismus* (vgl. Schegloff / Sacks / Jefferson 1977 für Reparatur innerhalb von Alltagsinteraktionen) bestehend aus vorgängigem Spiel ('normaler' Lauf der Spiel-Interaktion), Performanceproblem ('Repairable'), Behandlung des Problems (Zäsur / Besprechung = Initiation / 'Repair') und Wiederaufnahme des Spiels (Wiederherstellung des 'Normalzustands' und Fortsetzung der unterbrochenen Spiel-Interaktion) begreifen, der nicht wie in Alltagsgesprächen an Problemen der Formulierung bzw. der Hörbarkeit oder Verstehbarkeit von Handlungen ansetzt, sondern an *Performance-Problemen*⁹¹, die die Umsetzung eines Stücks betreffen. Der oben *en detail* rekonstruierte Funktionszyklus erweist sich so als *medien- bzw. theaterspezifische Reparatursequenz*, die gewährleistet, dass das Spiel sowohl vorgeführt bzw. fortgesetzt (Progression der Aufführung) als auch korrigiert bzw. (weiter-)entwickelt ('repariert') und dabei zugleich angeeignet und eingeübt wird. Im Gegensatz zu '*conversational repair*', welcher anlassgebunden operiert und auf die (Wieder-)Herstellung von Intersubjektivität zielt (vgl. Schegloff 1997), ist die Relation '*repairable / repair*' im Falle von '*theatrical repair*' zeitlich weniger eng verknüpft, da es nicht um Verständigungs- / Verstehensprobleme geht, deren Klärung Voraussetzung für den Fortgang der Interaktion wären. Zudem bietet die Herstellung und Verschränkung zweier Interaktionssysteme mit unterschiedlichen Realitätsansprüchen (Realwelt / Spiel; s. Abschn. 3.3) die Möglichkeit, realweltliche *Repair*-Aktivitäten auf mehr oder weniger weit voraus liegende Spielweltanteile zu beziehen (eine grundlegende Technik dies zu tun – so haben die obigen Analysen gezeigt –, ist das Zitieren einer Phrase oder das Benennen einer Bewegungsfolge im Stück, was dazu dient, sich auch auf weit davor liegende Performance-Teile beziehen zu können und diese als '*repairables*' zu konstituieren).⁹²

Mit Blick auf die obigen Analysen sprechen vor allem folgende Aspekte dafür, *Reparatur als basale Produktionspraktik* von Theater- bzw. Spielproben zu begreifen:

⁹⁰ Das deckt sich mit Betrachtungen aus dem kultur- und theaterwissenschaftlichen Bereich zur Probenarbeit (vgl. Matzke 2012:246 ff.).

⁹¹ Vgl. hierzu auch Köhler (2007:36), die im Rahmen ihrer Untersuchung vorschlägt, den ursprünglich bei Schegloff / Sacks / Jefferson (1977) angegebenen Skopus (Formulieren, Hören, Verstehen) auf "*troubles in performing*" auszuweiten.

⁹² Mit Blick auf den gesamten Korpus (s. Abschn. 3.1) ist die Nähe bzw. Ferne von *Repair* und *Repairbale* ein Indiz für die Professionalität der Theaterproduktion: Während im Amateurtheater häufig große Passagen ‚durchgespielt‘ werden und erst hinterher korrigiert wird, zeichnen sich die professionellen Produktionen durch eine engere Verknüpfung beider Parts aus.

- *Spielproben* etablieren spezielle Aktivitätsrahmen, die erst dann als hergestellt gelten, wenn *Spiel- und Besprechungsteile alternieren* und in einer *spezifischen Weise aufeinander Bezug nehmen*;
- *Spielinitiierungen* stellen Engführungen auf die Aufgabe der Spieleröffnung dar, die viele andere, probenrelevante Aufgaben ausblenden bzw. motiviert zurückstellen; *Präferenz* hat die Etablierung von Spiel-Interaktionen;
- *Spielinteraktionen* liefern Anschauungsmaterial zur Überprüfung der *Performance* und dienen gleichzeitig der *Einübung*;
- *Unterbrechungen* des Spiels (aktive *Zäsuren*) lassen sich auf *Performance-Probleme* zurückführen, die Spielabbrüche auslösen und zu Interventionen motivieren; auch 'unmotivierte Abbrüche' führen zu Besprechungen vorgängiger Performances;
- *Zäsuren* eröffnen *Besprechungen*, deren Ankerpunkt wiederum *Performance-Probleme* sind; Fokus ist die Lösung ('Reparatur') dieser Probleme zur Herstellung von Spielsicherheit;
- Besprechungen produzieren und sichern *Abstimmungsergebnisse* und machen sie so für die folgende(n) Spielinteraktion(en) verfügbar;
- Besprechungen organisieren intern *Spielinitiierungen* (Wiedereinsätze) an der Stelle, an der vorgängige Performance-Probleme 'gelöst' scheinen, um das Spiel fortzusetzen;
- *Wiedereinsätze* inkorporieren mittels zeitlichem 'Rücksprung' das / die 'reparierte(n)' Segment(e) ins neuerliche Spiel;
- *Neuerliche Spielinteraktionen (Performance)* inkorporieren vorgängige Spielerfahrungen und Besprechungsergebnisse und erhalten so den Status von unmittelbaren *Umsetzungen* bzw. '*Verbesserungen*'.

Zugleich eröffnet das auf natürliche Interaktionen bezogene *Konzept der Reparatur* die Möglichkeit, der Inanspruchnahme dieses Verfahrens durch *medienbezogene Interaktionen* (wie im theatralen Probenkontext) und den damit einhergehenden *spezifischen Anpassungen* nachzugehen. Interessant ist dieser *Transfer* deshalb, weil der Vergleich von Reparaturmechanismen, wie sie einerseits unter alltäglichen und andererseits unter medienvermittelten⁹³ Bedingungen funktionieren, Aussagen über die Differenz beider Welten und entsprechender Interaktionsformen verspricht (s. Abschn. 5).

⁹³ Theater als Medium zu begreifen, greift auf die Vorstellung zurück, dass die Herstellung und Darstellung fiktionaler Welten im Rahmen institutionalisierter Wahrnehmungsarrangements (s. oben Kap. 2 sowie Fußnote 11) aufgrund der Involviertheit von Inszenierungstechniken / -strategien, fixierten Geschichten mit fiktiver Handlung / fiktiven Personen (Figuren) und einem insgesamt von der Realwelt abgesetzten Realitätsstatus dem nahe kommt, was andernorts als "Mediendispositiv" (vgl. Hickethier 2003, 186 ff., Paech 2003) beschrieben wurde.

4.3. Ineinandergreifen von Spielwelt und Realwelt

Produktförmige Spielwelt (vorgeführtes Theaterstück bzw. Teile daraus) und produzierende Realwelt ('Besprechungen') konstituieren im vorliegenden Fall als prozesshaftes, verhaltensförmig hervorgebrachtes Geschehen gemeinsam eine spezifische soziale Situation, die als *Probe* gefasst wurde. Im Gegensatz zu anderen 'Medienwelten' (etwa Fernsehsendungen) teilen (in der Entstehung begriffenes) *Produkt* und *Produktion* in diesem Fall ein gemeinsames Hier und Jetzt.⁹⁴ Dabei werden sie im Rahmen von *Spielproben* interaktiv – wie in den obigen Analysen gezeigt wurde – in eine *alternierende Struktur* gebracht, die als bedeutungsvolle Voraussetzung für die *Funktionalität (basale Produktionspraktik)* von Proben insgesamt gelten kann.

Dennoch lässt sich die Implementierung von Spielwelten in Realwelten nicht einfach als Rahmen- oder Aktivitätstypenwechsel begreifen, wodurch die eine von einer anderen, vergleichbaren Aktivität abgelöst wird. Vielmehr handelt es sich bei der Etablierung der hier untersuchten Spielwelten um spezifische *Transformationen*⁹⁵, die sich zudem *Interaktionen als Darstellungsmittel* bedienen und diese kraft geeigneter, wiederum *interaktionaler Mittel* (im Kern wie oben gezeigt: Projektionen, Präparationen, Einsatzhandlungen) in eine *konzertierte Darstellungsform* bringen, die mittels entsprechender '*Spielspannung*' temporär aufrechterhalten wird. Das entsprechende Resultat lässt sich nun aber nicht mehr – wie oben argumentiert wurde (Abschn. 3.3) – bloß als Interaktionsgeschehen fassen, sondern muss als *eigenständige Komposition* begriffen werden, deren *spezifische Gestaltung auf ästhetische Qualitäten*⁹⁶ zielt und sich an *zukünftigen und damit aktuell nicht anwesenden Publika* orientiert.

In und durch Interaktion entsteht so aus dem 'Rohstoff Interaktion' ein Medienprodukt bzw. ist in der Entstehung begriffen, das nicht mehr bloß kommunikativ konstituiert ist, sondern *als Ganzes ein Kommunikat* ('ein Stück') verkörpert, dessen einzelne (wahrnehmbare) Teile im Falle von Theaterproben und -aufführun-

⁹⁴ In der Probe gezeigte Spielszenen lassen sich grundsätzlich als Prä-Aktualisierung von Aufführungsteilen begreifen. Zudem lassen sich innerhalb von Proben gespielte Szenen als Simulationen von Aufführungen fassen, da sie darauf angelegt sind, den Ernstfall zu proben (vgl. Goffman 1977:72 ff.). Obwohl Proben (rahmenanalytisch) natürlich letztlich etwas anderes sind als Aufführungen, lassen sich auf diesem Hintergrund die innerhalb von Proben (prä- / re-)aktualisierten Spielanteile dennoch als Teile (des in der Entstehung begriffenen) Produkts begreifen, die in die Realwelt implementiert werden müssen.

⁹⁵ Schütz (2003) fasst solche unterschiedlichen Wirklichkeitsbereiche als 'Sinnprovinzen' und grenzt sie durch differente 'kognitive Stile' voneinander ab. Goffman (1977) – in (kritischer) Anlehnung an Schütz – spricht in Fällen, in denen mit dem Wechsel eines Aktivitätstypus zugleich eine *Verschiebung in der Wirklichkeitsauffassung* einhergeht, unter Rekurs auf Bateson (1985) bekanntlich von *Modulationen* (Goffman 1977:52 ff.). Im Falle des Theaters veranschlagt er ein Set spezifischer '*Umschreibe-Konventionen*', die aus einem Stück 'normaler Tätigkeit' Theater machen (vgl. ebd.:158 ff.). Theater selbst fasst er letztlich als "Modulation einer Täuschung" (ebd.:153 ff.), da die theaterkonstitutive Täuschung der Darstellenden, sie seien auf dem Wissensstand ihrer dargestellten Figuren, offen und damit nicht in täuschender Intention erfolgt, wodurch die Täuschung ihrerseits moduliert wird.

⁹⁶ Hier wären Überlegung zu einem medienspezifischen *recipient design* anzuknüpfen, die dem Umstand Rechnung tragen, dass Medienprodukte hinsichtlich ästhetischer Dimensionen auf bestimmte Publika abgestimmt sind.

gen zwar einerseits als grundsätzlich *lokal und handlungsförmig hervorgebracht* zu begreifen sind (sprechen, bewegen, Ausdruck, aber auch Geräusche, die Musik und das Licht), andererseits aber als *Darstellungsanteile* in spezifischer Relation zum kompositorischen und präfigurierten Ganzen stehen bzw. gebracht werden.

Diese in den vorangehenden Analysen herausgearbeitete *'ästhetische Totalität'* der Spielwelt ist vor allem an folgenden *Phänomenen* bzw. deren *Implikationen* festgemacht worden:

- *Vorlagengebundenheit*: Spielweltanteile rekurren auf Vorlagen (Dramentexte, 'Proben-Skripte', Absprachen, Probengedächtnis), die sie umsetzen. Ihr Umsetzungscharakter wird dabei sowohl innerhalb der Spielwelten selbst durch Wiederholung und Variation ähnlicher Ereignisabschnitte deutlich als auch innerhalb der realweltlichen Interaktionen, die sich auf das Stück als festgefügte Einheit (Spezifizierung von Einsatzstellen, Benennen von Stellen im Stück, Zitieren von Phrasen zur Vereindeutigung von Bezügen) beziehen.
- *(Vor-)Entworfenheit*: Aus der Vorlagengebundenheit folgt, dass Spielinteraktionen weitgehend vorentworfen sind; im Probenprozess wird diese Vorentworfenheit zum einen reproduziert und zum anderen weiterentwickelt (neu entworfen). Die Orientierung an einem *Szenenraum* sowie an einer (prospektiven) *Rezeptionssituation*, die vor allem durch diverse körperliche *Ausrichtungsaktivitäten* greifbar wird, das Vorhandensein einer *Choreographie*, die richtig und falsch ausgeführt werden kann, der Fokus auf die Herstellung von *Spielsicherheit* und die damit einhergehenden Aushandlungen, die Etikettierung von *Passagen im Stück* mittels lokal hervorgebrachter ad hoc-Konstruktionen ('Lärm-Angst', 'Stummfilm-Angst') sowie die Relevanz von Aktivitäten wie *Vormachen, Zeigen und Demonstrieren* – all das zeigt die *Arbeit der Beteiligten an einem 'Entwurf'*.
- *Theatrales Probengedächtnis*: Dieser 'Entwurf' ebenso wie das spätere Resultat, die Aufführung, sind allerdings flüchtig; ein wesentliches Moment der Probenarbeit liegt daher im *Memorieren* relevanter Absprachen und Aushandlungsergebnisse. Eine wesentliche Unterscheidung im Hinblick auf Aushandlungsprozesse und deren Ergebnisse ist daher die Frage, ob sie als Teil des *theatralen Probengedächtnisses* zu behandeln sind oder nicht (*memorativ versus transitorisch*), was sich wiederum in spezifischen *Relevanzstrukturen* niederschlägt (etwa: bestimmte Debatten werden abgebrochen / zurückgestellt, andere aufgegriffen und deren Ergebnisse abschließend gesichert).
- *Umsetzung*: Trotz Vorlagengebundenheit und Vorentworfenheit ist das wahrnehmbare Ergebnis ('die Umsetzung') in Form ausgeführter Spielhandlungen alles andere als determiniert. Im Gegenteil: Die Probe als Institution bearbeitet gerade diese Unbestimmtheit, die im Prozess der Umsetzung schriftlicher und kognitiver (memorierter) Vorlagen in situierte, verkörperte und verräumlichte Verhaltensprozesse immanent angelegt ist. Deutlich wird dies am Fokus von Besprechungen, die an der Wahrnehmbarkeit körperlich-räumlicher Aspekte ansetzen ('auseinander sprengen', 'ganz lösen', 'in der Spannung bleiben') und darauf zielen, 'Handhabungen' für die Umsetzung (etwa: 'bisschen lösen') zu entwickeln, die bisweilen auch probeweise und auf den problemati-

schen Aspekt hin demonstriert werden⁹⁷ (etwa HK und TM in Ausschnitt 3). Je nach Art des Performance-Problems lassen sich korrigierende von instruierenden Eingriffen unterscheiden: Während erstere eher an 'Fehlern' ansetzen und damit die Umsetzung des Stücks als abgeschlossen behandeln, beziehen sich letztere eher auf die Umsetzung, womit sie an einer Differenz zwischen 'Stück' (als Vorlage) und dessen 'Enaktierung' / 'Vorführung' ansetzen.

- *Publikumsorientierung*: Vorlagen, (Vor-)Entworfenheit und 'memorative Archivierung' (Probengedächtnis) sowie entsprechende Umsetzungen zielen auf die Wirkung bei einem Publikum. Dies ist nicht nur durch den Gesamtrahmen der Theaterproduktion gegeben, die auf eine Aufführung zielt, sondern wird auch in und durch das Interaktionsgeschehen selbst greifbar, wenn auch – da der Sinn und Zweck des Zusammenkommens im Sinne eines 'joint projects' (s. Abschn. 3.2) allen klar ist – eher implizit: Zunächst erfolgt die Interaktion innerhalb eines architektonisch auf Vorführungen angelegten Raums (Bühendispositiv), welcher durch die Beteiligten sinnentsprechend genutzt wird (Darstellende agieren auf einer Bühne, andere Beteiligte machen die Bühne frei und begeben sich in den Zuschauerraum; interaktionsräumlich und kommunikativ wird während der Spielanteile eine Darsteller-Publikums-Formation und damit eine Rezeptionssituation hergestellt). Darüber hinaus zeigt das Verhalten der Beteiligten entsprechende Orientierungen: Neben *rezeptionsbezogenen Displays* (etwa in Form von Selbstpräparationen), die grundsätzlich als Reflexionen des Theaterdispositivs zu begreifen sind, finden sich auch Perspektivenwechsel von Innen- und Außensicht (etwa wenn die Zuschauerpositionierung der Regisseurin genutzt wird, das Ensemble 'mittig' auszurichten), die die Relevanz von Beobachtung(spositionen) indizieren.
- *Konzertiertheit des Verhaltens (Timing)*: Schaut man im Speziellen auf den Spielbeginn wird deutlich, dass dieser sich durch eine *Synchronisation* aller kompositionsrelevanten Aktivitäten auszeichnet und in ein *konzertiertes Interaktionsgeschehen* mündet, das sich als Spiel erweist. Gelingt dies nicht, scheitert die Herstellung einer Spielwelt. Das 'Hineinkommen' ins Spiel ist damit eine Frage des *Timings relevanter Verhaltenskomponenten*, die im vorliegenden Fall einmal mittels der Herstellung einer *statischen Momentaufnahme* der ansonsten dynamischen Spielwelt innerhalb der Realwelt in Form einer *Anfangsaufstellung* (Ausschnitt 1) und zum anderen durch *Artikulationszeichen* (hier: Atmen; Ausschnitt 2 und 3) gelöst wird.
- *Zeitmanipulationen*: Eine große Rolle spielen daher Verfahren, die die Zeitlichkeit des Interaktionsgeschehens bearbeiten. Dabei lassen sich Verfahren der 'Entzeitlichung' von solchen der 'Vergleichzeitlichung' (Synchronisation) unterscheiden. Zu Ersteren ('*entzeitlichende*' Verfahren) zählen alle Versuche, die Progression des Interaktionsgeschehens zu verlangsamen oder – wie es oben gefasst wurde (s. Abschn. 3.4.1) – zu '*puffern*', also die *Anfangsaufstellung als Momentaufnahme* ('*Freeze-Frame*'), die *Präparationspausen* als Delay-Verfahren zur kollektiven Fokussierung und Sammlung auf den Moment des Spielbeginns hin, die *Proto-Startzeichenphase* als optionale Be-

⁹⁷ Etwas Ähnliches geschieht am Filmset, wenn Beteiligte demonstrieren, wie sie sich eine Filmeinstellung vorstellen, indem sie sie probeweise realisieren (vgl. hierzu Schmitt 2010).

ginnstruktur sowie die Herstellung von (mehr oder weniger dauerhaften) Spielweltanteilen in der Realwelt durch Präparationen. Letztere (*'vergleichszeitlichende' Verfahren*) dagegen zielen darauf ab, unterschiedliche Zeitstrukturen aufeinander zu beziehen. Dies geschieht entweder durch oben erwähnte *Konzertierung* von Verhaltensprozessen (im Sinne einer Anpassung individueller Zeiten) oder durch oben herausgearbeitete *Einsatzstellenspezifizierungen* (s. Abschn. 3.4.1 und 3.4.3), die nicht nur dazu dienen, das Schauspielensemble (wieder) zu konzertieren, sondern zudem durch die Angabe eines zeitlosen – wenn man so möchte verräumlichten – Zeitpunkts (= Stelle im Stück) die Realzeit auf die übersituative Zeit des Stücks beziehen und auf diese Weise beide in einem Zeitpunkt ('Einsatzstelle') 'kurzschließen'.

Dass sich auch die Beteiligten an der Vorstellung einer Spielwelt als 'ästhetischer Totalität' orientieren, zeigen insbesondere folgende Phänomene und Verfahren:

- *Koordinierter Einstieg* und *entsprechende Steuerungsverfahren* (bereitschafts-indikative Aktivitäten, Einsatzzeichen, verdeckte Artikulationszeichen) verweisen auf die *Komplexität der Spielwelt als Komposition* und zeugen vom Aufwand, der zu betreiben ist, sie als verhaltensförmigen Prozess mit interaktionalen Mitteln in Gang zu setzen. Insbesondere die Doppelfunktion von darstellerischen Mitteln (Musik, Atmen) indiziert die höhere Inszeniertheit und Ästhetik-Orientierung der Spielparts (oder allgemeiner: der 'Medienwelt').
- *Fehler und Fehleinsätze* sind nur deshalb möglich, weil eine – verglichen mit realen Interaktionen relativ exakte – Soll-Vorstellung hinsichtlich korrekter Abläufe existiert und Abweichungen davon als Inkorrektheiten erscheinen. Beides gefährdet das Zustandekommen bzw. die Aufrechterhaltung der Spielwelt. Dabei ist jede als 'Nicht-Spiel' klassifizierbare Handlung potenziell eine Abweichung und muss mittels spezieller Verfahren ins Spiel (re-)integriert werden, soll dieses weiterlaufen. Während also realweltliche Handlungen im Spiel dieses grundsätzlich immer potenziell gefährden, ist es umgekehrt relativ unproblematisch, wenn spielweltliche Handlungen innerhalb realweltlicher Passagen eingebaut werden (etwa als Zitate, Imitationen, Demonstrationen, Einsatzstellenspezifizierungen etc.).
- *Spielimmanente Reparaturen* (zur Aufrechterhaltung des Spiels) setzen an solchen Gefährdungen an, indem sie Abweichungen so behandeln, dass das Spiel fortgesetzt werden kann. Fehlerhaftes wird – so wurde oben argumentiert – auf diese Weise 'überspielt', entweder indem es mittels spielimmanenter Mittel korrigiert oder aber ignoriert wird. In beiden Fällen profiliert sich die Handlung des 'Überspielens' (Korrektur / Dulden) erst auf der Grundlage entsprechender Vorlagen.
- *Kontrollverlust / Mangel an Spielspannung / unmotivierte Abbrüche*: Die Existenz der Möglichkeit, aufgrund mangelnder Spielspannung 'aus dem Spiel herauszugleiten', so dass das Spiel 'zusammenbricht', zeigt die erhöhte Anfälligkeit der Spielwelt für Störungen und damit ihren gesteigerten Konstruktcharakter.⁹⁸ Anders als innerhalb alltäglicher Interaktion, wo das 'Aushaken'

⁹⁸ Zudem hängt die Anfälligkeit der Spielwelt graduell natürlich einerseits damit zusammen, wie determiniert Form und Ablauf grundsätzlich angelegt sind und andererseits damit, wie eingeübt die Darstellenden (bereits) sind bzw. wie fortgeschritten der Probenprozess (bereits) ist.

häufig bloß bedeutet, dass ein(e) Beteiligte(r) die Interaktion verlässt, führt es hier zum Zusammenbruch der spezifischen Transformation des Schauspielrahmens, da – wie oben argumentiert wurde – die Spielwelt aller Teile bedarf, um als konstituiert zu gelten.

Eine entscheidende und grundlegende Differenz, die sich aus dem oben Zusammengetragenen ergibt, ist, dass *Spielwelten* als weit *weniger robust* bzw. umgekehrt als weitaus *anfälliger* gelten können als alltägliche Interaktion. Sowohl ihr Zustandekommen als auch ihre Aufrechterhaltung erfordert größeren Aufwand, größere Verhaltenskontrolle und den Einsatz spezifischer Mittel.

Schaut man sich vor diesem Hintergrund das ***Verschränkungsverhältnis beider Welten*** nochmal näher an, spielt ein Befund, auf den oben mehrfach verwiesen wurde, eine besondere Rolle, nämlich dass Spielwelten ***implementiert*** werden (müssen). Das heißt Spielwelten entstehen nicht 'evolutionär' oder 'emergent' im Zuge doppelt kontingenter Interaktionen, sondern müssen gezielt und mit interaktionalem Aufwand kollaborativ etabliert und aufrechterhalten werden, wobei ihre erfolgreiche Konstitution eine temporäre Suspendierung 'natürlicher Interaktion' durch 'repräsentierte Interaktionen' bedeutet.

Für diese, im Vergleich mit realen Interaktionen ***gesteigerte Konstitutionsarbeit*** erwiesen sich folgende Aspekte als bedeutsam:

Projektion der Spielwelt

Die Spielwelt wird durchgehend projiziert: Die Darstellenden stehen lange Zeit, bevor sie mit dem Spiel beginnen, in einer Art 'Proto-Startformation', aus der heraus sie ihre weiteren Präparations- und Ausrichtungs-Aktivitäten durchführen, welche allesamt funktional auf den Spielbeginn bezogen sind. Insofern orientieren sich die Darstellenden an spielweltlichen Parametern (Körperformation, Lichtverhältnissen, Objekt- und Körperzuständen), obwohl noch nicht gespielt wird. Umgekehrt bedeutet das, dass Realwelt-Interaktionen körperlich-räumlich in einer Spielwelt-Aufstellung erfolgen. Mittels dieser weder explizit sprachlich angekündigten noch aktuell thematisierten körperlich-räumlichen Ordnungsstruktur (Spielformation) zeigen die Beteiligten sich und anderen kontinuierlich an, was sie (in nächster Zukunft) vorhaben: nämlich mit dem Spiel zu beginnen. Die Spielwelt ist auf diese Weise ständig latent vorhanden.

Herstellung von Spielweltanteilen in der Realwelt

Die Erörterung der Präparationen als einer von drei spieleröffnungsspezifischen Praktiken (s. Abschn. 3.4.1) hat gezeigt, dass die Spielwelt nicht bloß sprachlich vorgestellt wird, sondern eine Tendenz besteht, mittels solcher Projektionen die Umsetzung und Herstellung von spielweltlichen Anteilen zu instruieren, die – je nach materialitäts- bzw. medialitätsspezifischer Form – mehr oder weniger dauerhaft und/oder sichtbar sein können (s. hierzu Abschn. 3.1.4). Auf diese Weise ragen Spielweltanteile zeitlich in die Realwelt hinein (etwa Anfangsaufstellung, Lichtverhältnisse etc.), wodurch es – hierauf wurde oben im Punkt 'Zeitmanipulationen' hingewiesen – zu einer zeitlichen 'Pufferung' des Spielbeginns kommt. Mit Blick auf die materiale Konstitution der Spielwelt wird daran deutlich, dass die

Spielwelt einerseits *statische Komponenten* (räumliche, körperliche, dingliche) aufweist, die hergestellt und eine gewisse Zeit aufrechterhalten werden können, und andererseits *dynamische Komponenten* (gesprochene Sprache, Bewegungen, Musik), die zeitlich exakt in die laufenden Ereignisse eingepasst und miteinander koordiniert werden müssen.⁹⁹ Die Möglichkeit einer vorgezogenen Herstellung von spielweltlichen Anteilen zeigt sich dabei besonders eindrücklich am sukzessiven Aufbau einer Anfangsaufstellung in Form eines 'Standbildes'. Interessant ist hierbei, dass dieser vorgezogene Beginn mit einem Wechsel des Darstellungsmodus zusammenhängt: Bevor ein Spielprozess ('laufendes Bild') in Gang gesetzt wird, kommt es zum Aufbau einer statischen Formation ('Standbild').

Eintritt und Austritt

Über die Herstellung von Spielweltanteilen hinaus muss diese schließlich konkret in Gang gesetzt werden (*Eintritt*). Ihre *interaktionale Implementierung* geschieht mittels einer *Sequenz* (Einsatzzeichen, (Musikeinsatz), Spielbewegung), deren erster Teil realweltlich (Einsatzzeichen) und deren zweite(r) Teil(e) (Musik, Spielbewegung) spielweltlich ist / sind. Dabei wurde insbesondere am komplexeren ersten Fall (Dreier-Sequenz: Einsatzzeichen, Musikeinsatz, Spielbewegung) deutlich, dass spielweltlichen Anteilen realweltliche Koordinationsfunktionen zukommen (im Beispiel: der Musik) und sie erst durch einen gelungenen Einstieg (auf Musik folgt eine entsprechende Spielbewegung) als Teil der Spielwelt figurieren. Der *Austritt* aus der Spielwelt folgt ebenfalls einem Sequenzmuster, das – wie oben angedeutet wurde – eine Nähe zu Reparaturmechanismen aufweist: 1. Performance-Problem (im obigen Fall: Fehler / spielimmanenter Reparaturversuch), 2. Unterbrechung (im obigen Fall: Unernst / explizite Zäsur) und 3. Besprechung ('Lösung'). Im Gegensatz zum Eintritt, der einer Implementierungslogik folgt, wodurch sich spielweltliche Anteile bereits vor dem eigentlichen Beginn manifestieren ('Vorboten'), erfolgt der Austritt als ein 'Abbau' der Spielwelt, der – ausgelöst durch Performance-Probleme (die im analysierten Fall ihrerseits wiederum zu spielimmanenten Reparaturversuchen, Kontrollverlusten und einer expliziten Zäsur-Aktivität führen) – ein sukzessives Abklingen bis hin zur Einstellung der Spielaktivitäten bedeutet, wodurch die Austrittsphase mit spielweltlichen Anteilen durchsetzt ist ('Nachhall'). Beide Fälle (Eintritt / Austritt) zeigen aber, dass sowohl die Etablierung als auch die Auflösung von Spielwelten an die *Logik sequentieller Interaktionsorganisation* gebunden ist, da Eintritts- und Austrittsphasen zum einen durch erwähnte 'Protentionen' und 'Retentionen' ('Vorboten' / 'Nachhall') geprägt sind, was auf eine grundsätzlich prospektiv-retrospektive Verfasstheit verweist. Zum anderen wird die Entscheidung darüber, ob etwas als Spiel(-handlung) gelten kann oder nicht, an den *interaktiven Konsequenzen* festgemacht und ist damit immer nur *ex post facto* festzustellen (*Rahmenreflexivität*).

⁹⁹ Vgl. Willems (2009c:78 ff.), der solche statischen Theatralitätsaspekte, die aufgrund ihrer Dauerhaftigkeit auch für sich stehen können, als "(Re-)Präsentationen" fasst, die den Hintergrund 'lebendiger Darstellungen' bilden, mit welchen sie abzustimmen sind.

Spielspannung

Die Implementierung der Spielwelt bedeutet – wie oben ausgeführt – einmal deren sukzessiven Aufbau sowie zum anderen die Koordination eines konzertierten Beginns. Ist auf diese Weise das Spiel etabliert, befinden sich die Interagierenden in einem *schauspielerischen Darstellungsmodus*, welcher sich durch einen *speziellen Umgang mit Körper-, Verhaltens- und Interaktionsressourcen* auszeichnet, der oben als *Spielspannung* bezeichnet wurde. Interaktionale Modalitätsressourcen werden zu Darstellungsmitteln bzw. -komponenten im Rahmen einer vorentworfenen Komposition. Für die Beteiligten bedeutet das vor allem, entsprechendes Verhalten zum richtigen Zeitpunkt in entsprechender Form zu produzieren, was erhöhte Konzentration und kontinuierliches Monitoring des eigenen Verhaltensausdrucks als Spielbewegung bedeutet. Diese durch die erhöhte Anforderung eines konzertierten und formangemessenen Hervorbringens von Verhalten und der beständig mitlaufenden Selbstreflexion entstehende 'Spannung' im Spiel wird einerseits im Vorfeld des Spiels durch entsprechende *körperliche 'Entspannungen'* (Lockerungen der Selbstpräsentation, s. hierzu Abschn. 3.4.1.) bearbeitet und erzeugt andererseits eine *gesteigerte Anfälligkeit für Fehler* (wie der in Abschn. 3.4.2 aufgezeigte 'Hänger') und – damit zusammenhängend – *Kontrollverlusten* (wie das oben in Abschn. 3.4.2. analysierte 'Aushaken'). Beides – Vorbereitungsaktivitäten zur Aufnahme des Spiels und seine Fehleranfälligkeit – zeugen wiederum vom gesteigerten Konstruktcharakter der Spielwelt.

Überlappungen und Schnitte

Insgesamt wurde deutlich, dass die Spielwelt nicht plötzlich oder schlagartig beginnt oder endet, sondern sukzessive eingeleitet wird (Eintritt) bzw. langsam abklingt (Austritt). Der *Eintritt* hat dabei einen langen Vorlauf: Auf die Etablierung einer fokussierten Rezeptionssituation (makrostrukturell) folgt eine interaktionale Implementierung durch das Ineinandergreifen von Projektionen, Präparationen und Einsatzhandlungen (mikrostrukturell). Letztere zielen darauf, einen *klar konturierten Einstieg* in die Spielwelt zu organisieren. Der *Austritt* dagegen gestaltete sich im vorliegenden Fall als *'Zusammenbruch'* der Spielwelt, wobei der Spielmodus nicht abrupt, sondern nur nach und nach eingestellt wird, was vor allem auch damit zusammenhängt, dass die Beteiligten über einen gewissen Zeitraum versuchen, das Spiel trotz Irritationen (Fehler, Reparaturen, Kontrollverlust) fortzusetzen. Eine *eindeutige Beendigung* der Spielwelt wird durch *Zäsur-Aktivitäten* versucht zu erreichen (im obigen Beispiel geschah dies durch die Regisseurin). In beiden Fällen (Eintritt / Austritt) wird deutlich, dass einerseits zwar *Überlappungen* beider Rahmen existieren (im Eintrittsfall: oben skizzierte 'Vorboten', im Austrittsfall oben skizzierter 'Nachhall'), die *in actu Rahmenunsicherheiten* produzieren können ('spielen wir schon bzw. noch?'), andererseits jedoch *spezielle Verfahren* existieren, die *Rahmensicherheit* herstellen, indem sie interaktional *Schnitte* setzen (*Einsatzhandlungen, Zäsuraktivitäten*). Solche 'Schnitte' sind – wie oben deutlich wurde – jedoch ihrerseits wiederum auf entsprechende responsive Aktivitäten angewiesen (Musikeinsatz / Spielbewegung; Einstellung der

Spielhandlungen), die das darin angelegte Potenzial (Spieleröffnung / -beendigung) ratifizieren und auf diese Weise den angestrebten Wirklichkeitsmodus etablieren. Letztlich – so wurde deutlich –, ist eine *Rahmenvereindeutigung* aber nur *ex post facto* zu erreichen. Nur so ist es möglich, nachgängig von Spielweltanteilen in der Realwelt bzw. Realweltanteilen in der Spielwelt zu sprechen. Insofern scheint das Spiel – zumindest im Rückblick – als ideelle Einheit im Sinne oben erörterter 'ästhetischer Totalität' klar abgegrenzt: Es gilt erst dann als konstituiert, wenn alle Teile korrekt zusammenspielen (konzertiert) und gilt dann als 'irritiert', wenn das nicht mehr der Fall ist. Oben erwähnte Verfahren, 'Schnitte' zu setzen, zielen auf eine solche Vereindeutigung, ohne dadurch allerdings Überlappungen eliminieren zu können oder zu wollen. Vielmehr wird dadurch eine Trennung zwischen der phänomenalen *Ereignisebene* einerseits und der Sinnzuschreibung der Beteiligten (*Rahmung*) andererseits erreicht: Weil Überlappungen und damit auch ein temporäres Parallellaufen beider Welten empirische Realität ist, arbeiten Schnitte daran, festzulegen, dass ab jetzt gespielt bzw. nicht mehr gespielt wird, so dass trotz einer faktischen Verschränkung beider Welten, eine hinreichende Sicherheit hergestellt werden kann, in welcher Welt man sich gerade bewegt.

5. Ausblick

Die obigen Analysen und Ausdeutungen haben gezeigt, wie 'Medienwelten' in und durch realweltliche Interaktionen konstituiert werden. Dabei wurde einerseits die *sinntypologische Disparatheit* beider Welten deutlich, andererseits aber auch ihre *interaktionale Verwobenheit*. Insbesondere die detaillierte Analyse der *Übergänge* hat gezeigt, welche Dimensionen, Phänomene und Verfahren grundsätzlich eine Rolle spielen, wenn zwischen Realwelten und medialen Spielwelten gewechselt wird.

Am Beispiel von *Theaterproben* wurden *medienspezifische* (Theater) bzw. *settingspezifische* (Probe) *Hervorbringungsmechanismen* (Funktionszyklus; basale Produktionspraktik) aufgezeigt, die darauf angelegt sind, Real- und Spielwelten produktionsfunktional aufeinander zu beziehen.

Ausgehend von den obigen Analyseergebnissen erscheinen kollektionsbasierte *Anschlussuntersuchungen* in folgende Richtungen geboten:

1. Grundmodell und Funktionszyklus

An weiteren Kollektionen zu Spielinitiierungen, Zäsuren und nachfolgenden Besprechungen sowie Wiedereinsätzen sollen a) oben aufgeworfene Hypothesen zu *einzelnen Komponenten* des Modells überprüft und geschärft werden und b) ihre *Zusammenspiel* innerhalb des herausgearbeiteten *spielprobenspezifischen Funktionszyklus* überprüft und damit auch *Variationen* dieses Zyklus herausgearbeitet werden.

2. Basale Produktionspraktik

Anschlussuntersuchungen in Hinblick auf Grundmodell und Funktionszyklus stellen die Grundlage für eine *Präzisierung* der oben herausgearbeiteten *basalen Produktionspraktik* der *Probenarbeit* dar. Im Vordergrund stünde hier, den in Spielproben organisierten 'Weltenwechsel' in seiner Qualität als *Reparaturmecha-*

nismus auszuarbeiten. Gleichzeitig kann dies dazu beitragen, die *spezifische Form der Progression in Proben*, die durch die *Struktur der Unterbrechung und Wiederholung* geprägt ist, genauer zu beleuchten.

3. Realwelt / Spielwelt 1: Umsetzung von Vorlagen

Hiermit hängt ein wesentlicher, in der bisherigen Betrachtung eher als 'Kontextaspekt' eingeführter Umstand, zusammen, nämlich dass theatrale (Proben-)Interaktionen sich in wesentlichen Hinsichten an Vorlagen orientieren und es das erklärte Ziel von Proben ist, diese umzusetzen. Um das Verhältnis von Real- und Spielwelten über eine interaktionale Implementierung hinaus zu bestimmen, erscheint es daher geboten, zum einen den *Bezugnahmen auf Vorlagen* innerhalb des Interaktionsgeschehens nachzugehen, um den *kreativen Herstellungsprozess* in der Probenarbeit zwischen Reproduktion, Weiterentwicklung und Neuschöpfung näher bestimmen zu können. Zum anderen stellt dies die Grundlage dafür dar, näher zu bestimmen, welche *Sinnwelten* innerhalb der konkreten Produktion des Stücks in und durch Theaterproben aufeinander bezogen und miteinander abzustimmen sind und mit Bezug auf welche (mehr oder weniger) fixierten Grundlagen (Drehbuch, Konzepte, 'Probenskript', Absprachen, 'Probengedächtnis') dies jeweils geschieht. Dies ist *interaktions- und medientheoretisch* insofern *relevant*, als dass mit materialitäts- bzw. medialitätsspezifisch unterschiedlichen Wirklichkeitsformen (aktuelles Geschehen, fixierte Vorlagen, Struktur und Diegese des Stücks) verbundene Raum- und Zeitdifferenzen innerhalb eines gemeinsamen Hier und Jetzt (Interaktionsgeschehen) interaktional anzupassen sind.

4. Realwelt / Spielwelt 2: Andere Medien

Ein weiterer interessanter Anschluss ergibt sich daraus, dass die vorliegenden, an Theaterproben gewonnenen Erkenntnisse mit der Produktion anderer medialer Darstellungen verglichen werden können. Die interaktions- und medientheoretische Relevanz solcher *Medienvergleiche* liegt auf der Hand: Die unterschiedliche Handhabung ähnlicher Probleme (etwa: Übergänge) innerhalb unterschiedlicher Medienproduktionen (etwa Theater versus Fernsehen¹⁰⁰) vermag *Einsichten in medienspezifische Darstellungsformen* und deren *Verhältnis zur interaktionalen Herstellung* zu vermitteln.

5. Begriffsbildung / Konzepte

Nicht zuletzt sollen diese und weitere Untersuchungen zur Schärfung und empirischen *Fundierung kultur- und sozialwissenschaftlicher Schlüsselkonzepte* beitragen, die für die sinntypologische Verortung konkreter Ereignisse eine bedeutsame Rolle spielen. Insbesondere der Zusammenhang der Konzepte 'Medien', 'Spiel', 'Inszenierung' und 'Darstellung' in Hinblick auf Interaktion harrt weiterer Ausarbeitung.

¹⁰⁰ Daten aus dem Bereich der Fernsehproduktion wurden im oben erwähnten Projekt (s. Fußnote 18) bereits erhoben.

6. Anhang

Kürzel für Agierende

SchauspielerInnen

TM	Schauspieler (Erster von rechts)
SB	Schauspielerin (Zweite von rechts)
BK	Schauspielerin (Dritte von rechts)
HK	Schauspieler (Vierter von rechts)
SCHE	SchauspielerInnen-Ensemble (Kollektivakteur)

Regie

AB	Regisseurin
----	-------------

Musik(er)

KB	Hauptmusiker
DC	Musiker
M	Musik

(nicht sichtbar, nur hörbar)

Konventionen

- *Verbale* Interaktionen wurden nach GAT 2 transkribiert (s. Selting et al. 2009) und

- erscheinen **fett** sowie
- hinter Kürzeln für Agierende in *Großbuchstaben* (etwa SB).

- Körperliche Aktivitäten *wurden* nach Mondada (2014) transkribiert und erscheinen

- in grau,
- hinter Kürzeln für Agierende in *Kleinbuchstaben* (etwa sb) und
- in auf Pausen oder Gesprächsaktivitäten folgenden Transkriptzeilen (ohne eigene Nummerierung).

- Körperliche Aktivitäten sind mittels folgender, akteurspezifischer Symbole mit der verbalen Interaktion synchronisiert:

*	SB
§	TM
%	AB (Regisseurin)
+	HK
~	BK
\$	SCHE
&	Musik
➔	Sonstige Ereignisse (etwa Licht)

- das Ende wurde nur in relevanten Fällen notiert
- In Fällen, in denen ein Akteur / Akteurin mehrere Aktivitäten innerhalb angrenzender Segmente vollzieht, werden zur Vereindeutigung die obigen Symbole doppelt (**, ++ etc.) verwendet

Sonstige Konventionen

- > Fortsetzung einer Aktivität / eines Ereignisses
- >* Hinweis auf das Ende einer Aktivität mit jeweiligem aktuerspezifischem Symbol
- rot** fokussierte Phänomene
- # die Position von Standbildern ist mit einem Rautezeichen (#) und einer entsprechenden, hochgestellten Ziffer im Transkriptausschnitt gekennzeichnet (#¹, #² etc.)

Sondermarkierungen für Interaktionen im Theater

Status	Markierung	Beispiel
Eindeutig Text des Stücks (<i>pre-allocated text</i>)	KAPITÄLCHEN	TÖNT DIES WORT DICH AN;
Eindeutig Handlungen des Stücks (<i>pre-allocated actions</i>)	KAPITÄLCHEN	DREHT DEN KOPF
Eindeutig Text des Stücks in freier Rede (<i>pre-allocated text in local-allocated turn</i>)	<i>Kursiv</i>	<i>tönt dies Wort dich nicht an;</i>
Alle anderen Äußerungen	Keine	die weiße Linie hier,
Alle anderen Handlungen	Keine	geht zur weißen Linie

7. Literatur

- Auer, Peter (1986): Kontextualisierung. In: *Studium Linguistik*, 19, 22-47.
- Ayaß, Ruth (2001): Inszenierung von Spontaneität im Fernsehen. Zum Verhältnis von Entwurf, Handlung und Vollzug. In: Sutter, Tillmann / Charlton, Michael (Hg.), *Massenkommunikation, Interaktion und soziales Handeln*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 234-257.
- Ayaß, Ruth (2004): Konversationsanalytische Medienforschung. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 52, 1, 5-29.
- Bachmann, Götz / Wittel, Andreas (2006): Medienethnographie. In: Ayaß, Ruth / Bergmann, Jörg (Hg.), *Qualitative Methoden der Medienforschung*. Reinbek: Rowohlt, 183-219.
- Bassetti, Chiara (2014): The knowing body-in-action in performing arts. Embodiment, experimental transformation and intersubjectivity. In: Zembylas, Tasos (ed.): *Artistic practices: social interactions and cultural dynamics*. London [u.a.]: Routledge, 91-111.
- Bateson, Gregory (1985): Eine Theorie des Spiels und der Fantasie. In: Ders., *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 241-261.
- Bergmann, Jörg (1985): Flüchtigkeit und methodische Fixierung sozialer Wirklichkeit. In: Bonß, Wolfgang / Hartmann, Heinz (Hg.), *Entzauberte Wissenschaft. Soziale Welt, Sonderband 3*. Göttingen: Schwartz, 299-320.
- Bergmann, Jörg (1994): Ethnomethodologische Konversationsanalyse. In: Fritz, Gerd / Hundsnurscher, Franz (Hg.), *Handbuch der Dialoganalyse*. Tübingen: Niemeyer, 3-16.
- Broth, Mathias (2002): *Agents secrets: le public dans la construction interactive de la représentation théâtrale*. Uppsala: University. Library.
- Broth, Mathias (2008): The Listening Shot as a Collaborative Practice for Categorizing Studio Participants in a Live TV-Production. In: Dupret, Baudouin / Nekvapil, Jirí / Leudar, Ivan (eds.), *Media, Wars and Identity: Broadcasting Islam, Muslims and the Middle-East*. *Ethnographic Studies* 10. Part 2, 69-88.
- Broth, Mathias (2011): The theater performance as interaction between actors and their audience. In: *Nottingham French Studies*, 50, 2, 113-133.
- Broth, Mathias (2014): Pans, Tilts, and Zooms: Conventional Camera Gestures in TV Production. In: Broth, Mathias / Laurier, Eric / Mondada, Lorenza (eds.): *Studies of Video Practices: Video at Work*. Hoboken: Taylor and Francis, 63-96.
- Broth, Mathias / Keevallik, Leelo (2014): Getting Ready to Move as a Couple: Accomplishing Mobile Formations in a Dance Class. In: *Space and Culture*, 17, 2, 107-121.
- Caldwell, John T. (2013): Authorship Below-the-Line. In: Gray, Jonathan / Johnson, Derek (eds.), *Companion to Media Authorship*. Oxford: Wiley-Blackwell, 349-369.
- Charlton, Michael (2001): Produktion und Rezeption von Massenmedien als soziales Handeln. In: Sutter, Tillmann / Charlton, Michael (Hg.), *Massenkommunikation, Interaktion und soziales Handeln*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 46-66.

- Clark, Herbert H. (1996): *Using language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Clayman, Steven / Heritage, John (2002): *The news interview: journalists and public figures on the air*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Deppermann, Arnulf (2000): Ethnographische Gesprächsanalyse: Zum Nutzen einer Ethnographischen Erweiterung für die Konversationsanalyse. In: *Gesprächsforschung*, 1, 96-124.
- Deppermann, Arnulf (2001): *Gespräche analysieren*. Opladen: Leske + Budrich.
- Deppermann, Arnulf (2008): Verstehen im Gespräch. In: Kämper, Heidrun / Eichinger, Ludwig M. (Hg.), *Sprache – Kognition – Kultur. Sprache zwischen mentaler Struktur und kultureller Prägung*. Berlin; New York: de Gruyter, 225-261.
- Deppermann, Arnulf (2013a): Analytikerwissen, Teilnehmerwissen und soziale Wirklichkeit in der ethnographischen Gesprächsanalyse. In: Hartung, Martin / Deppermann, Arnulf (Hg.), *Gesprochenes und Geschriebenes im Wandel der Zeit. Festschrift für Johannes Schwitalla*. Mannheim: Verlag für Gesprächsforschung, 32-59.
- Deppermann, Arnulf (2013b): Multimodal interaction from a conversation analytic perspective. In: *Journal of Pragmatics*, 46, 1-7.
- Deppermann, Arnulf / Schmitt, Reinhold (2007): Koordination. Zur Begründung eines neuen Forschungsgegenstandes. In: Schmitt, Reinhold (Hg.), *Koordination: Analysen zur multimodalen Interaktion*. Tübingen: Narr, 15-54.
- Deppermann, Arnulf / Spranz-Fogasy, Thomas (2001): Aspekte und Merkmale der Gesprächssituation. In: Brinker, Klaus et al. (Hg.), *Text- und Gesprächslinguistik / Linguistics of Text and Conversation*. 2. Halbband. Berlin; New York: de Gruyter, 1148-1161.
- Drew, Paul / Heritage, John (1992): Analyzing talk at work: an introduction. In: Dies. (eds.), *Talk at work. Interaction in institutional settings*. Cambridge: Cambridge University Press, 3-65.
- Fairclough, Norman (1995): *Media discourse*. London: Arnold.
- Faulstich, Werner (2002): *Einführung in die Medienwissenschaft. Probleme, Methoden, Domänen*. München: Fink.
- Fischer-Lichte, Erika (2004): *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Fischer-Lichte, Erika (2013): *Performativität. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript.
- Fiske, John (1987): *Television culture: popular pleasure and politics*. London: Routledge.
- Flick, Uwe (2000): Triangulation in der qualitativen Forschung. In: Flick, Uwe / von Kardoff, Ernst / Steinke, Ines (Hg.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Reinbek: Rowohlt, 309-319.
- Garfinkel, Harold (1967): *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Goffman, Erving (1969): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.
- Goffman, Erving (1971): *Verhalten in sozialen Situationen. Strukturen und Regeln der Interaktion im öffentlichen Raum*. Gütersloh: Bertelsmann.

- Goffman, Erving (1986): *Frame analysis. An essay on the organization of experience*. Boston, Mass: Northeastern University Press.
- Goffman, Erving (1977): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (1981): *Footing*. In: Ders., *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 124-159.
- Goffman, Erving (1983): *The interaction order*. In: *American Sociological Review*, 48, 1, 1-17.
- Goodwin, Marjorie H. / Goodwin, Charles (1990): *Interstitial Argument*. In: Grimshaw, Allen D. (ed.), *Conflict talk. Sociolinguistic investigations of arguments in conversations*. New York: Cambridge University Press, 85-117.
- Grindstaff, Laura (2002): *The Money Shot. Trash, Class, and the Making of TV Talk Shows*. Chicago; London: University of Chicago Press.
- Gumperz, John J. (1982): *Discourse strategies*. Cambridge: University Press.
- Hahn, Kornelia (2009): *Ent-fernte Kommunikation. Zur Soziologie fortgeschrittener Medienkulturen*. Konstanz: UVK.
- Hausendorf, Heiko / Schmitt, Reinhold (2010): *Opening up Openings: Zur Struktur der Eröffnungsphase eines Gottesdienstes*. In: Mondada, Lorenza / Schmitt, Reinhold (Hg.), *Situationseröffnungen. Zur multimodalen Herstellung fokussierter Interaktion*. Tübingen: Narr, 53-101.
- Heritage, John (1984): *Garfinkel and Ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.
- Heritage, John (1997): *Conversation analysis and institutional talk: analysing data*. In: Silverman, David (ed.), *Qualitative research: Theory, method and practice*. London: Sage, 161-182.
- Heritage, John (1998): *Conversation Analysis and Institutional Talk: Analysing Distinctive Turn-Taking Systems*. In: Cmejrková, Svetla et al. (eds.), *Proceedings of the 6th International Congress of IADA (International Association for Dialog Analysis)*. Tübingen: Niemeyer, 3-17.
- Heritage, John / Greatbatch, David (1986): *Generating Applause: A Study of Rhetoric and Response at Party Political Conferences*. In: *American Journal of Sociology*, 92, 110-157.
- Hermann, Max (2006 [1931]): *Das theatrale Raumerlebnis*. In: Dünne, Jörg / Günzel, Stephan (Hg.), *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 501-514.
- Hickethier, Knut (2003): *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: Metzler.
- Holly, Werner / Schwitalla, Johannes (1995): *Explosiv – Der heiße Stuhl. Streitkultur im kommerziellen Fernsehen*. In: Müller-Doohm, Stephan / Neumann-Braun, Klaus (Hg.), *Kulturinszenierungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 59-88.
- Hutchby, Ian (2006): *Media talk. Conversation analysis and the study of broadcasting*. Maidenhead: Open University Press.
- Jayyusi, Lena (1988): *Toward a socio-logic of the film text*. In: *Semiotica*, 68, 3/4, 271-296.

- Kallmeyer, Werner / Schütze Fritz (1977): Zur Konstitution von Kommunikationsschemata der Sachverhaltsdarstellungen. In: Wegner, Dirk (Hg.), Gesprächsanalysen. Vorträge gehalten anlässlich d. 5. Kolloquiums d. Instituts f. Kommunikationsforschung. Hamburg: Buske, 1095-1108.
- Kendon, Adam (2004): *Gesture: visible action as utterance*. Cambridge [u.a.]: Cambridge Univ. Press.
- Keppler, Angela (2006a): *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Keppler, Angela (2006b): Konversations- und Gattungsanalyse. In: Ayaß, Ruth / Bergmann, Jörg (Hg.), *Qualitative Methoden der Medienforschung*. Reinbek: Rowohlt, 293-323.
- Keevallik, Leelo (i. Dr.): Coordination the temporalities of talk and dance. In: Deppermann, Arnulf / Günthner, Susanne (Hg.), *Temporality in Interaction*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 309-366.
- Knoblauch, Hubert (1991): Kommunikation im Kontext. John J. Gumperz und die interaktionale Soziolinguistik. In: *Zeitschrift für Soziologie*, 6, 446-462.
- Köhler, Anke (2007): *Repair in the Context of Theater Rehearsals. A Conversation Analytic Approach*. Potsdam: Abschlussarbeit.
- Kotte, Andreas (2005): *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*. Köln: Böhlau.
- Kress, Gunther / van Leeuwen, Theo (2001): *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Kress, Gunther R. / van Leeuwen, Theo (2006): *Reading images: the grammar of visual design*. London: Routledge.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: VS.
- Kübler, Hans-Dieter (2005): Medienproduktionsforschung. In: Mikos, Lothar / Wegener, Claudia (Hg.), *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. Konstanz: UVK, 181-192.
- Levine, Elena (2001): Toward a paradigm for media production research. In: *Critical Studies in Media Communication*, 18, 1, 66-82.
- Levinson, Stephen C. (1988): Putting linguistics on a proper footing: Explorations in Goffman's concepts of participation. In: Drew, Paul / Wotton, Anthony (eds.), *Erving Goffman. Exploring the interactional order*. Cambridge: Polity Press, 161-227.
- Levinson, Stephen C. (1992): Activity types and language. In: Drew, Paul / Heritage, John (eds.), *Talk at work. Interaction in institutional settings*. Cambridge: Cambridge University Press, 66-100.
- Liedtke, Frank (2009): Handeln ohne Wahrheit: Performativität auf der Bühne und im Parkett. In: Buss, Mareike et al. (Hg.), *Theatralität des sprachlichen Handelns. Eine Metaphorik zwischen Linguistik und Kulturwissenschaften*. Paderborn: Fink, 117-141.
- Linke, Angelika (1985): *Gespräche im Fernsehen. Eine diskursanalytische Untersuchung*. Bern: Lang.
- Matzke, Annemarie (2012): *Arbeit am Theater: Eine Diskursgeschichte der Probe*. Berlin: De Gruyter.
- Mayer, Vicki (2011): *Below the line. Producers and production studies in the new television economy*. Durham, NC: Duke Univ. Press.

- Mayer, Vicki / Banks, Miranda J. / Caldwell, John Thornton (eds.) (2009): *Production studies: cultural studies of media industries*. New York [u.a.]: Routledge.
- McAuley, Gay (1998): Towards an ethnography of rehearsals. In: *New Theatre Quarterly*, 53, 75-85.
- Mehlin, Urs H. (1969): *Die Fachsprache des Theaters. Eine Untersuchung der Terminologie von Bühnentechnik, Schauspielkunst und Theaterorganisation*. Düsseldorf: Schwann.
- Messenger Davies, Máire (2006): Production Studies. In: *Critical Studies in Television*, 1, 1, 21-30.
- Meyrowitz, Joshua (1986): Television and Interpersonal Behavior: Codes of Perception and Response. In: Gumpert, Gary (eds.), *Inter/media. Interpersonal communication in a media world*. New York: Oxford University Press, 253-272.
- Meyrowitz, Joshua (1990a): Redefining the Situation: Extending Dramaturgy into a theory of social change and media effects. In: Riggins, Stephen H. (ed.), *Beyond Goffman: studies on communication, institution, and social interaction*. Berlin: Mouton de Gruyter, 65-97.
- Meyrowitz, Joshua (1990b): Using Contextual Analysis to Bridge the Study of Mediated and Unmediated Behavior. In: Ruben, Brent D. / Lievrouw, Leath A. (eds.), *Mediation, Information and Communication. Vol. 3: Information and Behavior*. New Brunswick: Transaction Press, 67-94.
- Mondada, Lorenza (2008): Using Video for a Sequential and Multimodal Analysis of Social Interaction: Videotaping Institutional Telephone Calls [88 paragraphs]. In: *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9, 3, Art. 39.
- Mondada, Lorenza (2012): Der Interaktionsraum der politischen Diskussion. Eine Fallstudie zu einer partizipativen Bürgerversammlung. In: Hausendorf, Heiko / Mondada, Lorenza / Schmitt, Reinhold (Hg.), *Raum als interaktive Ressource*. Tübingen: Narr, 89-137.
- Mondada, Lorenza (2013): The Conversation Analytic Approach to Data Collection. In: Sidnell, Jack / Stivers, Tanya (eds.): *The handbook of conversation analysis*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 32-56.
- Mondada, Lorenza (2014): Conventions for multimodal transcription. Online-Dokument (https://franz.unibas.ch/fileadmin/franz/user_upload/redaktion/Mondada_conv_multimodality.pdf; letzter Zugriff 12.09.2014).
- Mondada, Lorenza / Schmitt, Reinhold (2010): Zur Multimodalität von Situationseröffnungen. In: Dies. (Hg.), *Situationseröffnungen. Zur multimodalen Herstellung fokussierter Interaktion*. Tübingen: Narr, 7-52.
- Nothdurft, Werner / Spranz-Fogasy, Thomas (1991): Gesprächsanalyse von Schlichtungs-Interaktion. In: Flader, Dieter (Hg.), *Verbale Interaktion: Studien zur Empirie und Methodologie der Pragmatik*. Stuttgart: Metzler, 222-240.
- Oevermann, Ulrich (1995): Ein Modell der Struktur von Religiosität. Zugleich ein Strukturmodell von Lebenspraxis und von sozialer Zeit. In: Wohlrab-Sahr, Monika (Hg.), *Biographie und Religion. Zwischen Ritual und Selbstsuche*. Frankfurt am Main; New York: Campus, 27-102.

- Paech, Joachim (2003): Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): Texte zur Theorie des Films. Stuttgart: Reclam, 465-498.
- Raab, Jürgen (2008): Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeption und materiale Analysen. Konstanz: UVK.
- Rapp, Uri (1973): Handeln und Zuschauen: Untersuchungen über den theatersoziologischen Aspekt in der menschlichen Interaktion. Darmstadt: Luchterhand.
- Rasmussen, Tove A. (2000): Construction of Authenticity. Television talk as situated interaction. In: Hallenberger, Gerd / Schanze, Helmut (Hg.), Live is Life. Mediale Inszenierungen des Authentischen. Baden-Baden: Nomos, 47-67.
- Sacks, Harvey / Schegloff, Emanuel A. / Jefferson, Gail (1978): A simplest systematics for the organization of turn taking for conversation. In: Schenkein, Jim (ed.), Studies in the organization of conversational interaction. New York: Academic, 7-55.
- Saville-Troike, Muriel (1989): The Ethnography of communication. An introduction. Oxford: Basil Blackwell.
- Schechner, Richard (2006): Performance studies. An introduction. New York: Routledge.
- Schegloff, Emanuel A. (1972): Sequencing in conversational openings. In: Gumperz, John J. / Hymes, Dell (eds.), Directions in Sociolinguistics. The Ethnography of Speaking. New York: Holt, Rinehart and Winston, 346-380.
- Schegloff, Emanuel A. (1997): Repair after Next Turn: The Last Structurally Provided Defense for Intersubjectivity in Conversation. In: American Journal of Sociology, 97, 5, 1295-1345.
- Schegloff, Emanuel A. (1998): Body Torque. In: Social Research, 65, 3/Fall, 535-596.
- Schegloff, Emanuel A. (2007): Sequence organization in interaction. Cambridge [u.a.]: Cambridge Univ. Press.
- Schegloff, Emanuel A. / Sacks, Harvey / Jefferson, Gail (1977): The preference for self-correction in the organization of repair in conversation. In: Language, 53, 2, 361-382.
- Schmidt, Axel (2011): Medien | Interaktion. Zum Zusammenhang von Handeln und Darstellen am Beispiel faktualer Fernsehformate. Baden-Baden: Nomos.
- Schmidt, Axel (2012): Das "Reality-Prinzip". Programmatisches Plädoyer für die Kombination produkt- und produktionsanalytischer Zugänge in der Erforschung faktualer TV-Formate. In: Medien & Kommunikationswissenschaft, 30, 3, 362-391.
- Schmitt, Reinhold (1993): Kontextualisierung und Konversationsanalyse. In: Deutsche Sprache, 21, 326-354.
- Schmitt, Reinhold (2010): Verfahren der Verstehensdokumentation am Filmset: Antizipatorische Initiativen und probeweise Konzeptrealisierungen. In: Deppermann, Arnulf et al., Verstehen in professionellen Handlungsfeldern. Tübingen: Narr, 209-362.
- Schmitt, Reinhold (2012): Körperlich-räumliche Grundlagen interaktiver Beteiligung am Filmset: Das Konzept 'Interaktionsensemble'. In: Hausendorf, Heiko / Mondada, Lorenza / Schmitt, Reinhold (Hg.), Raum als interaktive Ressource. Tübingen: Narr, 37-87.

- Schmitt, Reinhold (2013): Körperlich-räumliche Grundlagen der Interaktion. Tübingen: Narr.
- Schmitt, Reinhold / Deppermann, Arnulf (2007): Monitoring und Koordination als Voraussetzungen der multimodalen Konstitution von Interaktionsräumen. In: Schmitt, Reinhold (Hg.), Koordination: Analysen zur multimodalen Interaktion. Tübingen: Narr, 95-128.
- Schultz, Tanjev (2001): Mediatisierte Verständigung. In: Zeitschrift für Soziologie, 30, 2, 85-102.
- Schütz, Alfred (2003): Über die mannigfaltigen Wirklichkeiten. In: Endreß, Martin / Scrubar, Ilja (Hg.): Alfred Schütz Werkausgabe Band V.1. Theorie der Lebenswelt 1: Die pragmatische Schichtung der Lebenswelt. Konstanz: UVK, 177-247.
- Scott, Marvin B. / Lyman, Stanford M. (1968): Accounts. In: American Sociological Review, 33, 46-62.
- Selting, Magret et al. (2009): Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2). In: Gesprächsforschung – Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion, 10, 353-402.
- Singer, Milton B. (1968): Structure and change in Indian society. Chicago: Aldine.
- Stukenbrock, Anja (2012): Empraxis und Displacement: Überblendete Räume in der Koch-Show-Interaktion. In: Hausendorf, Heiko / Mondada, Lorenza / Schmitt, Reinhold (Hg.), Raum als interaktive Ressource. Tübingen: Narr, 347-379.
- Tannen, Deborah (Hg.) (1993a): The framing of discourse. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tannen, Deborah (1993b): What's in a frame. Surface evidence for underlying expectations. In: Dies (ed.), The framing of discourse. Cambridge: Cambridge University Press, 14-56.
- Tolson, Andrew (2006): Media talk: spoken discourse on TV and radio. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Vonderau, Patrick (2013): Theorien zur Produktion. Ein Überblick. In: Montage/AV, 22, 1, 9-32.
- Willems, Herbert (1997): Habitus und Rahmen. Zum theoretischen und methodischen Ansatz Erving Goffmans: Vergleiche, Anschlüsse und Anwendungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Willems, Herbert (2000): Medienproduktion, Medienprodukt, Medienrezeption. In: Medien & Kommunikationswissenschaft, 48, 2, 212-225.
- Willems, Herbert (Hg.) (2009a): Theatralisierung der Gesellschaft. Bd. 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose. Wiesbaden: VS.
- Willems, Herbert (Hg.) (2009b): Theatralisierung der Gesellschaft. Bd. 2: Medientheatralität und Medientheatralisierung. Wiesbaden: VS.
- Willems, Herbert (2009c): Theatralität als (figurations-)soziologisches Konzept: von Fischer-Lichte über Goffman zu Elias und Bourdieu. In: Ders. (Hg.), Theatralisierung der Gesellschaft – Bd. 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose. Wiesbaden: VS, 75-110.
- Willems, Herbert / Jurga, Martin (Hg.) (1998): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Winter, Elena (2010): *Improvisation im Fernsehen. Mediale Rahmen und ihr Unterhaltungswert*. Konstanz: UVK.

8. Mediographie

Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens. Regie: Friedrich Wilhelm Murnau. Deutschland 1922.

Autor

PD Dr. Axel Schmidt, Dipl. Soz., Dipl. Päd.

Institut für Deutsche Sprache (IDS)

R 5, 6-13

68161 Mannheim

Tel.: 0621-1581-114

e-mail: axel.schmidt@ids-mannheim.de

Website: <http://www.ids-mannheim.de/prag/personal/schmidtaxel.html>