

Regieanweisungen "on the fly". Koordination von Instruktionen und szenischem Spiel in Theaterproben¹

Maximilian Krug

Abstract

Wenn Regisseure/innen während laufender Spielproben eine Instruktion realisieren wollen, ohne dadurch das aktuelle Spiel abubrechen, können sie diese Anweisungen als *on the fly* Instruktionen organisieren. Im Beitrag werden drei Typen von solchen *on the fly* Instruktionen vorgestellt, die sich dahingehend unterscheiden, wie kompatibel bzw. kontingent die Anweisungen mit dem aktuellen Tun des/r Rezipienten/in sind. Entspricht die Instruktion weitestgehend dem Stücktext oder der Spielhandlung, kommt es im Rahmen von (1) *inkrementellen Instruktionen* zur Fragmentierung der Instruktionspaare Anweisung-Umsetzung. Ist das Angewiesene nicht unmittelbar lokalisierbar, können diese Instruktionspaare im Zuge von (2) *prolongierten Instruktionen* zeitlich zerdehnt werden. Sind die Anweisung und die Instruktion nicht emergent integrierbar, kann die Spielaktivität als Reaktion auf eine (3) *verzögernde Instruktion* kurzzeitig suspendiert (aber nicht abgebrochen) werden.

Keywords: Theaterproben – Instruktionen – Simultaneität – multiactivity.

English abstract

In cases where directors want to instruct something during an ongoing rehearsal without stopping the current play activity, they can implement these instructions *on the fly*. In this paper, three types of such on the fly instructions are presented, which differ in how compatible the instructions are with the current activity of the recipient(s). If the instruction corresponds with the script or course of action of the play, the on the fly instruction is carried out as (1) *incremental instruction*, where the instructional sequence (initiation – response) is fragmented. When the target of instruction is not immediately locatable within the ongoing play activity, the instructional sequence can be expanded in time, thus creating a (2) *prolonged instruction*. If the instruction cannot be integrated immediately into the play activity, the latter can be temporarily suspended (but not canceled), thereby forming a (3) *delayed instruction*.

Keywords: theatre rehearsals – instructions – simultaneity – multiactivity.

¹ Ich bedanke mich bei Axel Schmidt, Monika Messner, Anna Wessel und einem/r anonymen Reviewer/in für die zahlreichen hilfreichen Kommentare zu früheren Fassungen dieses Beitrags.

1. Zur Emergenz von *on the fly* Instruktionen
2. Bedeutung von *on the fly* Instruktionen in den Proben einer Stückentwicklung
3. Datengrundlage
4. Zeitliche Organisation bei *on the fly* Instruktionen
 - 4.1 *Inkrementelle Instruktionen*: Fragmentierung der Instruktionspaare
 - 4.2 *Prolongierte Instruktionen*: Zeitliches Zerdehnen der Instruktionspaare
 - 4.3 *Verzögernde Instruktionen*: Kurze Suspendierung der Spielaktivität
5. Fazit: Koordinative Verfahren bei *on the fly* Instruktionen
6. Literatur

1. Zur Emergenz von *on the fly* Instruktionen

Soziale Interaktionen werden von den Beteiligten emergent im lokalen, situativen Vollzug hergestellt. Regieanweisungen und andere Erarbeitsungsverfahren in Theaterproben bilden davon keine Ausnahme. So wie auch alltägliche Interaktionen sind sie keine "pre-scripted routines" (Robinson 2013:264), sondern entstehen durch die sequentielle Abfolge multimodal organisierter Interaktionsbeiträge. Da oft keine/r der Beteiligten im Vorfeld weiß, was der/die Andere für eine Äußerung produzieren wird, stehen Teilnehmende konstant vor der Aufgabe, die Äußerung des/der anderen im Verlauf ihres Vollzugs zu analysieren (Levinson 2016). Gleichzeitig besteht immer die Gefahr, dass ein/e andere/r Sprecher/in den Turn an einem TRP (Sacks et al. 1974) für sich beansprucht, weshalb Interagierende in den seltensten Fällen Zeit haben, sich ihren Interaktionsbeitrag vor der Realisierung vollständig zu überlegen. Dies hat unter anderem zwei Konsequenzen: Zum einen werden Äußerungen meist erst im Verlauf ihrer Produktion geplant (Auer 2000, 2007; Schegloff 2016). Zum anderen wird dadurch ein konstantes *Monitoring* (Goodwin 1980; Schmitt/Deppermann 2007) des Interaktionsprozesses vorausgesetzt. Mithilfe des Monitorings sammeln Teilnehmende Hinweise darauf, was die interaktionale Funktion des jeweiligen Beitrags des Ko-Interagierenden sein könnte und können bereits während der Äußerungsproduktion "on the fly" (Sidnell 2016:9) darauf reagieren, obwohl der jeweilige Beitrag noch nicht abgeschlossen wurde. Rezeptionssignale wie Hörerrückmeldungen (Schwitalla 2002) oder Nicken (Stivers 2010) stellen vermutlich die von der konversationsanalytischen Forschungsgemeinschaft am häufigsten beschriebenen *on the fly* Marker dar. Äußerungsproduktionen *on the fly* können aber auch über reines Rückmeldeverhalten hinausgehen und als ausgebaute Turns realisiert werden. Dies ist häufig bei instruierenden Aktivitäten der Fall, die Handlungen anleiten, deren Verlauf weitestgehend bekannt ist, wie z.B. in Theaterproben. Dort instruieren Regisseure/innen das laufende Spiel, ohne es zu unterbrechen, indem sie die Anweisungen so gestalten, dass sie kompatibel mit dem aktuellen Tun des/r Rezipienten/in sind. Solche *on the fly* Instruktionen erfolgen also bereits während der Handlung, die durch die Instruktion beeinflusst werden soll (siehe Mondada 2014a, Raevaara 2017). Die Theaterprobe ermöglicht die Betrachtung der emergenten Wechselwirkung zwischen Instruktion und Umsetzung, wenn während der Anweisung bereits mit der Realisierung begonnen wird und daraufhin inkrementell eine Veränderung der Instruktion erfolgt. Denn anders als beispielsweise bei instruktiven Situationen während des Autofahrens (Deppermann/Laurier/Mondada 2018), in denen die laufende Fahr-Aktivität konstante Bearbeitung erfordert, besteht in Theaterproben immer die Möglichkeit, dass eine Spiel-Aktivität durch eine Instruktion abgebrochen wird und dieselbe Szene daraufhin wiederholt

werden muss. Um zu verhindern, dass jede Instruktion während des Spiels zu einem Abbruch desselben führt und dadurch Regiearbeit auch außerhalb der Besprechungsphasen zu ermöglichen, organisieren Regisseure/innen und Schauspieler/innen ihre Aktivitäten *Instruktion* und *Spiel* dergestalt, dass Instruktionen *on the fly* realisiert werden können.

Deutlich wird dies an folgendem Beispiel aus der achten Probe² eines Theaterstücks, bei dem der Regisseur (REG) *on the fly* eine neue Textstelle instruiert, die der Schauspieler (SCM) in sein szenisches Spiel integriert, ohne dieses abzubrechen. Das Textbuch dieser Stückentwicklung (siehe 2.) ist zu diesem Zeitpunkt der Proben noch nicht fest, sondern im Entstehen begriffen.

Transkript 1: Ungewöhnlich für mich³

001 SCM *aber bei MIR,*
 002 *=ich äh-*
 003 *ich reagier halt IMmer noch nich;=ne so;*
 004 *keine AHnung warum;*
 005 *SCHOCK,*
 006 *ich WEISS es nich;*
 007 REG **+UN+gewöhnlich für mich;**
 scm *+..+-schaut-zu-REG---->>*
 008 SCM *UNgewöhnlich für mich;*
 009 REG *<<p>ja->*
 010 SCM *also ich WAR-*
 011 *(1.0)*
 012 *ich war auch überMÜdet;*

Der Schauspieler berichtet hier als seine Figur (Arzt), wie er nach einem chirurgischen Unfall unfähig war, zu reagieren (Z001-006). Obwohl der Monolog an dieser Stelle nicht beendet ist und auch der Schauspieler weder einen Hänger noch einen potenziellen Abbruch anzeigt, steigt der Regisseur mit der Äußerung *UNgewöhnlich für mich* (Z007) in die szenische Aktivität ein. Er wechselt dazu aus seiner Origo in die der durch den Schauspieler verkörperten Figur. Dies realisiert er einerseits, indem er die Äußerung innerhalb des Monologs an passender Stelle platziert und andererseits, indem er das Personalpronomen *mich* verwendet (Z007). Damit gestaltet er die Äußerung 'mundgerecht' für den Schauspieler, der sie nur wiederholen muss, um sie in sein Spiel integrieren zu können. Dass und was die Äußerung instruiert, wird in der Reaktion des Schauspielers deutlich, der die Äußerung wiederholt und dabei in Wortlaut und Prosodie mit der des Regisseurs übereinstimmt (Z008). Die Umsetzung wird anschließend vom Regisseur ratifiziert (*ja*, Z009), worauf der Schauspieler in seinem Monolog fortfährt (Z010-12).

Die interaktionale Ordnung dieser *on the fly* Instruktion erfolgt dabei im Rahmen einer für Instruktionen typischen IRE-Sequenz (Mehan 1979; Zemel/Koschmann 2011). Zunächst vollzieht der Regisseur die *initiation* (Z007), die hier so getimt ist, dass es zu keiner Überlappung mit dem Sprechbeitrag des Schauspielers kommt. Daraufhin erfolgt die *response* durch den Schauspieler, indem er die Äußerung des Regisseurs wortwörtlich und prosodisch kongruent übernimmt und in sein Spiel

² Datengrundlage ist ein audiovisuelles Theaterprobenkorpus von ca. 200h (siehe Abschnitt 3.)

³ In diesem, wie auch allen folgenden Transkriptausschnitten, wird der (vorläufige) Stücktext *kur-siv* markiert.

integriert (Z008). Die *evaluation* durch den Regisseur (Z009) schließt die Sequenz in diesem Beispiel ab und der Schauspieler setzt sein Spiel fort. Wie die folgenden Transkriptausschnitte zeigen werden, ist diese regieseitige Ratifikation der Umsetzung für *on the fly* Instruktionen optional. Im Unterschied zu anderen Instruktionstypen (siehe Schmidt in diesem Themenheft) ist für *on the fly* Instruktionen die simultane Relevanz zweier Aktivitätsrahmen (hier: szenisches Spiel und Instruktion) charakteristisch. Sowohl Regisseur als auch Schauspieler richten ihre Beteiligungsweisen darauf aus, dass das Spiel parallel zur Instruktion aufrechterhalten wird. Dies wird beim Schauspieler anhand des fehlenden spielungebundenen Verhaltens und beim Regisseur durch die knappe Formulierung als 'mundgerechter' Stücktext deutlich. Damit weisen *on the fly* Instruktionen ein spezifisches Handlungspotential auf, das von den Teilnehmenden die gleichzeitige Bearbeitung zweier Aktivitäten (bzw. die Aufrechterhaltung der Spielaktivität bei paralleler Relevanz der Instruktion) erfordert, was in der aktuellen Interaktionsforschung als *multiactivity* (Haddington et al. 2014; Mondada 2014b; Hoey 2018) konzeptualisiert wird. Die Instruktion ist dabei stets auf die laufende Spielaktivität bezogen und versucht in einer Weise auf sie Einfluss zu nehmen, dass diese nicht abgebrochen werden muss. Im Transkript 1 erfolgt dies über die Text-Instruktion durch den Regisseur, die der Schauspieler im nächsten Turn umsetzt, ohne seine Involvierung in die Spiel-Aktivität aufzulösen. Eine solche Gestaltung ist in diesem Fall möglich, weil die Komplexität der Instruktion im obenstehenden Ausschnitt gering ist. Innerhalb einer einzigen, bereits 'mundgerecht' vorgeformten TCU bearbeitet der Regisseur lediglich einen Aspekt (eine neu in das Spiel zu integrierende Textzeile). Damit reagiert der Regisseur mit seiner stark aspektuellen Instruktion auf ein weiteres Charakteristikum von *on the fly* Instruktionen: sie sind hochgradig zeitkritisch. Konzeptvermittlungen oder Instruktionen mittels Kontrastpaaren (siehe die Beiträge von Anna Wessel & Monika Messner in diesem Themenheft) lassen sich aufgrund ihrer zeitlichen Ausdehnung kaum *on the fly* realisieren. Vielmehr stehen Beteiligte von *on the fly* Instruktionen konstant vor einem Skopus- und Relevanzproblem. Wie zeigen Instruierende an, auf welchen Aspekt sich die Instruktion bezieht und wie können Instruierte die laufende Aktivität aktiv halten, während sie die Instruktion bearbeiten?

Wie in dieser Fragestellung bereits anklingt, tragen nicht nur die Instruierenden dazu bei, dass *on the fly* Instruktionen während einer laufenden Aktivität möglich werden. Auch Instruierte arbeiten interaktional an der *on the fly*-Organisation mit, indem sie die laufende Aktivität so anpassen, dass sie *on the fly* instruierbar wird. Dies zeigt sich in Transkript 1, wenn der Schauspieler während der Instruktion seinen Blick auf den Regisseur richtet (Z007) und ihn dadurch visuell monitoren kann, was es dem Schauspieler ermöglicht, die (multimodale) Gestaltung der Instruktion wahrzunehmen. Gleichzeitig zeigt er dem Regisseur damit Verfügbarkeit in Bezug auf die Instruktion während seines Spiels an, was einen zentralen Aspekt von *on the fly* Instruktionen darstellt, wie das folgende Beispiel zeigt. In diesem Ausschnitt ist eine Anpassung der szenischen Aktivität an die Instruktionssituation erkennbar, bei der die Schauspielerin (SCW) und der Schauspieler (SCM) jedoch nicht nur Monitoring-Verhalten zeigen (Z002), sondern darüber hinaus ihre Spielaktivitäten (einen Tanz) während der Instruktion so organisieren, dass sie frühestmöglich mit der Umsetzung beginnen können (Z003-4).

Transkript 2: Begrüßt uns doch mal

```

001      % (1.0)
      scw/m %tanzen -->>
002  REG  beGRÜSST *uns doch &mal;*
      scw      *schaut REG an-*
      scm      &schaut REG an->
003  REG  +ganz am ANfang;
      scw      +dreht sich um eigene Achse->
004  REG  hallo (.) herzlich WILLkommen,+&
      scw      ----->+
      scm      ----->&
005  SCW  [herzlich will%KOMMEN::-% ]
006  SCM  [herzlich will%kommen meine DAMen und herren;]
      reg      %nickt lächelnd SCW zu->%
007      schön dass ihr [DA seid; ]
008  SCW  [gleich gibt_s]noch was erFRISCHendes;

```

Die Schauspielerin und der Schauspieler bewegen sich im Rahmen von Einzeltänzen zur selben Musik, als der Regisseur seine Instruktion initiiert (*beGRÜSST uns doch mal*, Z002). Bei der Aufforderung zur Begrüßung handelt es sich um einen vorher verabredeten Teil der Inszenierung, dessen Textstatus jedoch noch stark improvisierten Charakter aufweist. Die inkrementellen Erweiterungen der Anweisung (*ganz am ANfang/ hallo (.) herzlich WILLkommen*, Z003-4) durch den Regisseur tragen hier zur Konkretisierung der Instruktion bei, indem er zunächst das Was (*Begrüßung*), dann das Wann (*Szenenanfang*) und schließlich das Wie (*Textvorgabe*) klärt. Bereits mit der ersten TCU der Instruktion verändern die Schauspielerin und der Schauspieler ihr Spiel, indem sie Blickkontakt mit dem Regisseur aufnehmen und sich so *on the fly* instruierbar machen (Z002). Während der Schauspieler den Blickkontakt mit dem Regisseur erst nach dem Abschluss der Anweisung und mit deren Umsetzung auflöst (Z004), verändert die Schauspielerin ihr Spiel ein weiteres Mal in Bezug auf die Instruktion: Sie beginnt sich tanzend um ihre eigene Achse zu drehen, als der Regisseur zu seiner Erweiterung (Z003-4) ansetzt. Damit kann sie ihr Spiel weiterhin aufrechterhalten und gleichzeitig akustisch den weiteren Verlauf der Instruktion monitoren, um die Umsetzung genau zum TRP der Anweisung zu realisieren. Die Schauspielerin organisiert ihre Drehung so, dass sie diese in genau dem Moment vollendet hat, in dem ihre *response* unmittelbar relevant wird. Die Schauspielerin und der Schauspieler, die beide während der *initiation* der Instruktion weitertanzen, interpretieren den Instruktionsturn des Regisseurs gleichzeitig als abgeschlossen und beginnen simultan die Anweisung umzusetzen (Z005/6). Dabei greifen beide auf das durch den Regisseur bereitgestellte Textmaterial zurück und realisieren überlappend die Begrüßung (Z005/6). Auffällig ist, dass beide zunächst das vorgespielte Textmaterial des Regisseurs verwenden (und die Forderung nach einer Begrüßung damit erfüllen), dieses im weiteren Verlauf aber unterschiedlich improvisierend weiterführen (Z007/8). Damit zeigen beide Teilnehmende an, dass sie die Instruktion nicht wie in Transkript 1 als Aufforderung zur Reproduktion der vorgegebenen Worte *hallo (.) herzlich WILLkommen* verstanden haben, sondern als Anweisung, die vorher verabredete Begrüßungsszene nach Abschluss der Anweisungsäußerung zu performen bzw. eigenständig weiterzuentwickeln. Dies liegt hier unter anderem am Design der Instruktion, die mit einer beschreibenden Aufforderung beginnt und demonstrierend endet.

Transkript 3: *Ach eher so*



Anders als im vorherigen Ausschnitt tanzen die Schauspielerin und der Schauspieler in diesem Transkriptausschnitt nebeneinander und halten einander mit jeweils einer Hand gefasst (Abb.1). Sie bewegen sich gemeinsam im Rahmen eines traditionellen bosnischen Tanzes, der aus regelmäßigen zwei seitwärtigen und zwei diagonalen Schritten besteht. Diese Tanzfigur behalten die beiden über die gesamte Sequenz bei, wodurch eine kontinuierliche Involvierung in diese szenische Aktivität hergestellt wird. Die Regelmäßigkeit des Tanzes hat einen interaktionsrelevanten Effekt: Damit die Tanzenden während des Spiels instruierbar werden können, bedarf es einer körperlichen Ausrichtung des Regisseurs auf die Paartanzenden.

Die Schauspielerin initiiert simultan zur Paartanz-Aktivität eine Aktivität der szenischen Rede, indem sie einen halb-improvisierten Text an die Hospitantin (HOS) adressiert (Z004-8), die sich als Spielpartnerin an dieser Aktivität beteiligt und sich als Figur "Hannelore" für die Einladung bedankt (Z005-7). An dieser Stelle greift der Regisseur mit einer Instruktion ein. Um seine Instruktion *on the fly* anbringen zu können, steht der Regisseur vor der Aufgabe, sich einerseits für die zu Instruierenden wahrnehmbar zu machen und andererseits anzuzeigen, auf welchen Aspekt sich seine Instruktion bezieht. Dazu betritt er die Spielfläche der Probebühne und richtet seinen Körper so aus, dass die Schauspielerin und der Schauspieler ihn während seiner Instruktion wahrnehmen können (siehe Abb.1: Der Regisseur organisiert Körperhaltung und Position im Raum auf die tanzend-spielenden Schauspieler). Dies gestaltet er so, dass er gleichzeitig mit der Realisierung der Partikel *ACH* (Z009) vor den beiden steht. In Folge dessen stoppen die Schauspielerin und der Schauspieler zwar ihr Textsprechen, behalten den Tanz (und damit das Spiel) aber weiterhin aufrecht. Der Regisseur nutzt die evozierte Aufmerksamkeit, um mit *eher so* (Z009) eine Korrektur der Schauspieler-Performance mittels einer *syntactic-bodily gestalt* (Keevallik 2015) zu projizieren, die er während einer kurzen Sprechpause in Form einer Wink-Bewegung einlöst. Auf diese Weise entsteht eine multimodale Konstruktion der Instruktion als *eher so (*winken*)*, wodurch der Regisseur der Schauspielerin und dem Schauspieler anzeigt, auf welchen Aspekt sich die Anweisung bezieht (auf die Begrüßung an sich, nicht etwa auf den Tanz oder den Text). Im Anschluss transformiert er das Winken in eine beidhändige Kreisbewegung, löst somit seine Vorspiel-Gestalt auf und beschreibt die Spielsituation mit kreisenden Armen als *total LAUT* (Z009). Überlappend mit dieser Beschreibung nehmen die Schauspielerin und der Schauspieler das Textsprechen wieder auf, die sie in der Folge mit gesteigerter Lautstärke und von winkenden Gesten begleitet fortführen (Z010-12).

Diese Instruktion, die hier das Spielthema *Begrüßung in lauter Umgebung* etabliert, wird dadurch möglich, dass der Regisseur seine Instruktion auf die laufende Aktivität (szenischer Paartanz) ausrichtet. Eine solche Orientierung leistet er zum einen körperlich, indem er mithilfe seiner Positionierung im Raum "Wahrnehmungswahrnehmung" (Hausendorf 2009:192) herstellt. Zum anderen führt er die instruierten Elemente (*Winken! Lautstärke erhöhen!*) inkrementell aufeinander folgend ein, sodass die Schauspielerin und der Schauspieler die Chance haben, beide Elemente in ihr Spiel zu übersetzen (Z010-13).

Anhand der obenstehenden Ausschnitte wird deutlich, dass Beteiligte an *on the fly* Instruktionen nicht nur die simultane Koordinierung der Instruktion mit der laufenden Aktivität bearbeiten. Vielmehr ergibt sich aus der gemeinsamen Ausrich-

tung von Anweisenden und Angewiesenen auf die Anforderung der Gleichzeitigkeit, dass die Interagierenden ihre *initiations* und *responses* so an die situativen Begebenheiten anpassen, dass *on the fly* Instruktionen möglich werden. Daher stehen im Folgenden die Verfahren im Fokus, mit denen Interagierende die Instruktionen und deren Umsetzungen auf die situative Anforderung der Multiaktivität zuschneiden und dies in ihrem *recipient design* (Sacks et al. 1974; Deppermann/Blühndorn 2013; Schmitt/Knöbl 2013) sichtbar machen. Dazu werden zunächst die besondere Bedeutung von *on the fly* Instruktionen in den Theaterproben einer sogenannten Stückentwicklung beschrieben, bevor im Anschluss drei Verfahren (inkrementelle, prolongierte und verzögerte *on the fly* Instruktionen) dargestellt werden, mit denen Interagierende Instruktionen dergestalt organisieren, dass sie *on the fly* möglich werden.

2. Bedeutung von *on the fly* Instruktionen in den Proben einer Stückentwicklung

On the fly Instruktionen, die in ihrem Vollzug emergent die Gestaltung des Instruktionsziels berücksichtigen und es beeinflussen, sind integraler Bestandteil von Theaterproben. Besonders häufig beobachtbar sind sie bei Proben von sogenannten *Stückentwicklungen* (bzw. *devised theatre* im englischen Sprachraum). Dieses Theaterformat unterscheidet sich von der traditionellen Form des "abbildenden Theaters" (siehe Perry 2010:13), da Beteiligte an einer solchen Produktion "nicht ausgehend von einem dramatischen Text und dessen vorgegebener Handlungsstruktur arbeiten, sondern im Proben – im konzeptionellen Entwerfen und improvisierenden Hervorbringen – die Dramaturgie der Inszenierung entwerfen" (Matzke 2011:144). Das Ergebnis von Stückentwicklungen sind Theaterstücke, die aus dem gemeinsamen Zusammentragen von öffentlich zugänglichen oder selbstgeschriebenen Texten, Musikstücken oder Videos entstehen. Diese Materialien werden in Improvisationen⁴ eingesetzt und durch kritisches Hinterfragen zu dramatischen Texten und Spielszenen verdichtet. Im Zentrum von Stückentwicklungen steht die gemeinsame Arbeit am Text (deLahunta 2002; Perry 2010), bei der von den Regieführenden, über die Schauspieler/innen bis hin zu Hospitanten/innen jede/r Ideen miteinbringen kann. Das prägt den Probenprozess maßgeblich und sorgt gleichzeitig für einen "notwendigen Grad an Chaos" (Magnat 2005:75). Damit lassen sich an einer Stückentwicklung Beteiligte auf die besondere Herausforderung ein, innerhalb von lediglich sechs Wochen⁵ ein zufriedenstellendes Stück zu schreiben und zum vorher festgesetzten Premierentag vor einem Publikum aufzuführen.

In der Produktion, die die Datengrundlage für diesen Beitrag bildet, wird die Arbeit am Stücktext arbeitsteilig von unterschiedlichen Beteiligten übernommen. In den ersten szenischen Proben der Produktion improvisieren die Schauspieler/innen einzelne Sequenzen, während der Regisseur immer wieder Anweisungen bezüglich Text, Spielhaltungen oder konkreten Spielhandlungen gibt. Diese Anwei-

⁴ Die Improvisation ist keinesfalls nur eine Technik der Stückentwicklung, sondern ist selbstverständlicher Teil von Probenprozessen traditionellerer Theaterformen (siehe Eikels 2011).

⁵ Roselt (2011:21) schreibt zur Dauer des Probenprozesses in modernen Theatern: "Sechs Wochen Proben sind für eine Neuinszenierung gegenwärtig keine Ausnahme."

sungen werden besonders zu Beginn der Produktion als *on the fly* Instruktion organisiert. An die Stelle einer alternierenden Abfolge von szenischen und instruierenden Aktivitäten (siehe Einleitung zu diesem Themenheft) tritt bei Situationen mit *on the fly* Instruktionen ein ununterbrochener Spielfluss. Die somit innerhalb des Spielflusses ausgehandelten Veränderungen des Textbuchs (das Spieltexte und -handlungen beinhaltet) werden von der Regieassistentin mitgeschrieben. Diese Mitschriften tippt diese meist nach Probenschluss (oft gegen 22 Uhr) ab und schickt sie dem Regisseur. Der fertigt daraus eine Probenvorlage an, die er noch in derselben Nacht an die Schauspieler/innen sendet, damit diese den Text als Grundlage für die Probe am nächsten Morgen verwenden können. Während Teile dieses Textes wieder improvisierend verändert werden, bleiben andere Passagen unangetastet. Damit verdichten sich die Improvisationen stetig zu einer festeren Text- und Darstellungsform.⁶

3. Datengrundlage

Die 31 Proben dieser Stückentwicklung, bei der es um chirurgische Eingriffe bei Kindern geht, fanden an einem deutschen Stadttheater statt und wurden mit vier Kameras sowie zwei mobilen Eye-Tracking-Brillen (*Tobii Pro Glasses 2*) audiovisuell aufgezeichnet. Insgesamt umfasst das Korpus 800 Stunden Videomaterial des insgesamt 200-stündigen Probenprozesses von der Konzeptionsprobe bis zur Generalprobe.

Die in diesem Beitrag verwendeten Datenausschnitte stammen aus der dritten bis achten Probe der Stückentwicklung. In diesem ersten Drittel des Probenprozesses weisen Text und Performance noch einen vorläufigen Status auf und werden dementsprechend häufig mithilfe von *on the fly* Instruktionen im laufenden szenischen Spiel verändert. Für die Fallkollektion wurden solche Ausschnitte ausgewählt, in denen der Regisseur die Schauspieler/innen in Hinblick auf das laufende szenische Spiel anweist ("Regieanweisung"). Alle Instruktionstypen, die nicht direkt auf die Spielaktivität auf der Bühne Einfluss nehmen (z.B. "Arbeitsanweisungen"), werden an dieser Stelle nicht berücksichtigt. Ebenfalls von der Analyse ausgeschlossen werden solche Instruktionen, die primär verbal abstinert (Heidtmann/Föh 2007) organisiert werden.⁷

4. Zeitliche Organisation bei *on the fly* Instruktionen

On the fly Instruktionen lassen sich als "local project imperatives" (Zinken/Deppermann 2017:38) kategorisieren, bei denen etwas instruiert wird, das Teil des unmittelbaren kommunikativen Projekts des/r Angewiesenen ist. Im Gegenzug müssen Angewiesene die konditionelle Relevanz der Instruktionshandlung zeitnah einlösen und in ihre laufende Aktivität integrieren, um die Instruktionsaktivität *on the fly* herzustellen. Während *local project imperatives* jedoch auch rein sequenziell realisiert werden können, ist bei *on the fly* Instruktionen der Aspekt der Aufrechterhaltung eines Spielrahmens während der Instruktion zwingende Voraussetzung. Um

⁶ Zusätzlich werden die so gebauten Szenen vor und nach den szenischen Proben von den Beteiligten reflektiert, diskutiert und bei Bedarf redigiert.

⁷ Für solche Instruktionen siehe Mondada (2014a).

also von den Beteiligten *on the fly* realisiert und bearbeitet werden zu können, müssen Instruktionshandlungen zeitlich so gestaltet werden, dass sie emergent auf das aktuelle Geschehen reagieren können. Je nachdem, was instruiert wird, greifen die Teilnehmenden auf unterschiedliche Praktiken zurück, um Unterbrechungen des Spiels durch Instruktionen zu vermeiden. Entspricht etwa die instruierte Äußerung dem Stücktext bzw. der Stückhandlung, können Interagierende bei kürzeren Anweisungen diese als Einheit instruieren und umsetzen (Transkript 1). Handelt es sich im Gegensatz zu diesen einfachen *on the fly* Instruktionen um längere⁸ Anweisungen, können die Instruktionspaare (*initiation* und *response*) als inkrementelle Instruktionen (4.1) in kleinere Einheiten fragmentiert und dann Element für Element abgearbeitet werden. Sind die instruierten Elemente hingegen nicht im unmittelbaren Geschehen lokalisierbar (z.B. wenn sich die Anweisung nicht auf eine bereits in der Ausführung begriffene Handlung bezieht, sondern eine neue Handlung relevant setzt), können Anweisungen im Rahmen prolongierter Instruktionen (4.2) dergestalt verlängert werden, dass es zu einem zeitlichen Zerdehnen der Instruktionspaare kommt. Werden schließlich Instruktion und Spielaktivität von den Teilnehmenden als nicht-integrierbare Konkurrenzaktivitäten behandelt, kann es zu verzögerten Instruktionen (4.3) kommen, bei denen die Spielaktivität kurz suspendiert wird, bis die Konkurrenzsituation aufgelöst wurde (Tab.1).

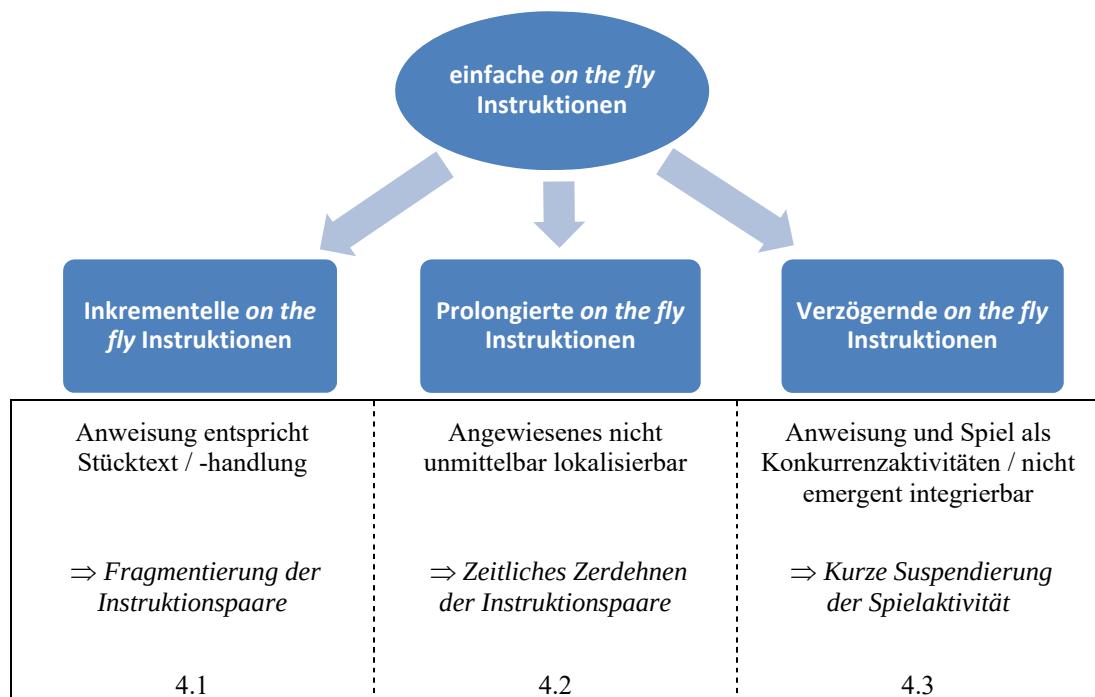


Tabelle 1: Typologie der Fallkollektion

⁸ Im Vergleich mit der Länge der Instruktionen bei Schmidt & Wessel (in diesem Themenheft) fällt auf, dass diese "längeren" Instruktionen immer noch deutlich kürzer sind als bei den meisten nicht-*on the fly* Instruktionen.

4.1 Inkrementelle Instruktionen: Fragmentierung der Instruktionspaare

Die temporale Organisation von *on the fly* Instruktionen macht es möglich, dass Angewiesene mit der Umsetzung der Anweisung beginnen, noch bevor deren Formulierung abgeschlossen ist. Eine solche Instruktionsumsetzung findet sich in folgendem Ausschnitt aus der fünften Probe. In ihr probieren die Beteiligten die Begrüßung von Gästen einer Feierlichkeit. Im Fokus der Analyse stehen die Verfahren der Beteiligten, mit denen sie das Alter der begrüßten Großeltern der Figur des Schauspielers aushandeln. Dieser Aushandlungsprozess zwischen dem Regisseur und dem Schauspieler ist dergestalt organisiert, dass der Schauspieler das durch den Regisseur angewiesene Alter der Großeltern als *early response* (Mondada 2014c) in seinen Redefluss integriert, noch während der Regisseur die *initiation* bearbeitet. Als Folge davon entsteht eine *on the fly* Instruktion, die ko-konstruiert (Dausendschön-Gay/Gülich/Krafft 2015) und inkrementell (Schegloff 1996, 2016) organisiert ist.

Transkript 4a: Die sind echt neunzig

001	SCM	<i>zwei cousinen aus äh aus Istanbul,</i>
002		<i>die sind AUCH da,</i>
003	ASS	<i>ne das sind jetzt GROSSeltern;</i>
004	SCM	<i>öh die GROSSeltern; [=stimmt;]</i>
005	SCW	<i>[(lacht)]</i>
006	SCM	<i>meine GROSSeltern aus ost (.) anatolien,</i>
007	SCW	<i>hi,</i>
008	REG	<i>und dann nich GANZ-</i>
009		<i>du bist GANZ-</i>
010		<i>die [sind echt (-) NEUNzig (-) fünfundachtzig;]</i>
011	SCM	<i>[meine grosseltern die äh: sind NEUNzig] (-) fünfundneunzig,</i>
012		<i>und [äh:-]</i>
013	REG	<i>[(lacht)]</i>
014	SCM	<i>äh: die sind (.) HAMM_s noch geschafft;</i>
015	REG	<i>ja;</i>

Der Schauspieler performt zunächst Stücktext und stellt darin zwei Cousins aus Istanbul (Z001-2) vor. Er wird von der Regieassistentin (ASS) unterbrochen und darauf hingewiesen, dass mit der letzten Textbuchänderung aus den zwei Cousins die Großeltern seiner Figur geworden seien (Z003). Er ratifiziert diese soufflierte Anmerkung (Z004) und setzt sie als neuen Stücktext um (Z006), worauf die Schauspielerin ebenfalls spielerisch reagiert und die Großeltern mit einem *hi* (Z007) begrüßt. Damit zeigen die Schauspielerin und der Schauspieler an, dass sie trotz Einwurf der Regieassistentin weiterhin in die Aktivität des szenischen Spiels involviert sind. Parallel dazu startet der Regisseur eine Instruktion. Um diese lokal kohärent anzubringen, hat er nur einen vergleichsweise kleinen Zeitslot zur Verfügung, bevor der Schauspieler im Text weiterspricht. Der Regisseur initiiert seine Instruktion im Anschluss an die Aushandlungssequenz zwischen der Regieassistentin und dem Schauspieler bzw. nach der Reaktion der Schauspielerin auf diese neu zu begrüßenden Personen (Z007). Der Regisseur beginnt die Instruktion daraufhin mit zwei Anakoluthen (*dann nich GANZ/du bist GANZ*, Z008-9), bevor er das Alter der

Großeltern als neue, vorher nicht verabredete Information vorgibt. Parallel dazu integriert der Schauspieler diese Vorgaben (*neunzig, fünfundachtzig*) in sein szenisches Spiel (*neunzig, fünfundneunzig*), sodass beide überlappend sprechen (Z010-11). Darauf kommt es zu einem Lachen durch den Regisseur (Z013) und dem Fortsetzen des Textes durch den Schauspieler, der den Stücktext improvisierend erweitert (Z014), was vom Regisseur ratifiziert wird (Z015).

Um die soziale Organisation dieser inkrementellen *on the fly* Instruktion der beiden Teilnehmenden nachvollziehen zu können, ist es notwendig, die exakten Überlappungen zu rekonstruieren. Die farbig markierten Bestandteile der Überlappung zeigen dabei jeweils die aufeinander bezogenen Inkremente an.

Transkript 4b: *Die sind echt neunzig (Überlappung)*

010	REG	die	[sind echt (-)	NEUNzig (-)	fünfund	achtzig;	]
011	SCM	[meine großeltern	die sind	äh:	NEUN	]	fünfundneunzig;

Die Instruktion wird an dieser Stelle dadurch möglich, dass die Teilnehmenden der Intervention des Regisseurs (Z008 & 009) den Status einer Instruktion zuschreiben. Seine beiden geäußerten TCUs bleiben dabei zunächst pragmatisch unvollständig, sodass eine Fortsetzung der Regieanweisung erwartbar ist. Der Regisseur wechselt dazu den Fokus von der Haltung der Figur (*du bist*, Z009) zur Beschreibung relevanter Anderer (Großeltern). Auf diese Großeltern referiert er mit *die*, was der Schauspieler in seine Figurenorigo übersetzt als *meine großeltern*. Das sprachliche Substrat des Regisseurs *die sind* übernimmt der Schauspieler und passt seine folgenden Inkremente syntaktisch in Bezug auf die dadurch eröffnete Struktur an. Während er ebenfalls *die sind* äußert, monitort er den weiteren Verlauf des Regisseurbeitrags, der mit *NEUNzig* das instruierte Alter der Großeltern einführt, welches er daraufhin zu modifizieren beginnt (*fünfund*). Durch die sequenzielle Verknüpfung innerhalb der Überlappung vollzieht auch der Schauspieler verzögert diese Modifikation, sodass aus *NEUN* in der nächsten Position *fünfundneunzig* wird.

Damit senkt der Regisseur innerhalb der überlappenden Instruktion das Alter der Großeltern von Neunzig auf Fünfundachtzig ab, während der Schauspieler es von Neunzig auf Fünfundneunzig anhebt. Grund dafür ist der inkrementelle Charakter der Überlappung. Bei diesem warten die Beteiligten zwar durch Partikeln und Sprechpausen hergestelltem Stop-and-Go-Verfahren aufeinander, sind jedoch auch damit beschäftigt, die Äußerungen des Anderen zu monitoren und zugleich einen eigenen Beitrag kognitiv zu entwerfen. Dies zeigt sich besonders beim Schauspieler, der seinen Beitrag zweimal inkrementell modifiziert, während der Regisseur seine Anweisung inklusive Selbstreparatur durchspricht und sich dabei nicht erkennbar am Schauspieler orientiert. Die Aushandlung des Alters der Großeltern wird vom Schauspieler anschließend nicht noch einmal *in the clear* gesprochen, sondern als eigenständiger Beitrag behandelt, an den er sofort weitere Figurentextbestandteile anknüpft (Z012). Damit zeigt er an, dass die Überlappung keine Unterbrechung seines szenischen Spiels zur Folge hatte, sondern in seine szenische Aktivität integriert wurde.

Eine solche Integration der inkrementellen Instruktion in das simultan weiterlaufende Spiel kann auch bei gestalthaft ausgedehnter Instruktion unter Verwendung gestischer Ressourcen realisiert werden, wie folgende Sequenz aus der achten

Probe zeigt. Während dieser Einzelprobe arbeiten der Regisseur und der Schauspieler an einem Monolog, in dem die Figur (ein Arzt) von einem Unfall während einer Operation berichtet. Konkret geht es darum, die Vorgänge des *Drückens* (Herzdruckmassage) und des *Bebeutelns* (Beatmungsbeutel drücken) als für die Figur routinierten Ablauf zu erarbeiten. Im Unterschied zum vorherigen Fall zeigen hier beide Interagierende eine wechselseitige Orientierung und inkrementelle Anpassung der Interaktionsbeiträge aufeinander.

Transkript 5a: Du drückst

001 SCM der urologe GUCKT,
 002 und äh die anästhesieschwester HINTER mir,
 003 und [(-) äh: ich drücke ich drücke und er be]BEUTelt;
 004 REG [du drückst (-) drücke und er bebeutel,]
 005 SCM ich DRÜCKE (.) er bebeutel,
 006 aber NIX, =ne?
 007 nix;

Der Schauspieler schildert als seine Figur eine kritische Situation während eines chirurgischen Eingriffs (Z001-2). Nach einer die Fortsetzung seines Turns projizierenden Konjunktion *und* (Z003) kommt es zum überlappenden Simultansprechen von Regisseur und Schauspieler (Z003-4). Der Schauspieler wiederholt danach die überlappend gesprochenen Worte *ich DRÜCKE (.) er bebeutel* (Z005) *in the clear* und fährt darauf mit seinem Monolog fort (Z006-7). Wie bereits zuvor, zeigt ein genauer Blick auf die Überlappung, wie hochgradig geordnet diese abläuft. Anders als die Aushandlung des Alters in Transkript 4 ist diese emergente Form einer *on the fly* Instruktion in diesem Fall stark multimodal organisiert.

Transkript 5b: Du drückst (Überlappung)

003 SCM und [(-) äh: #ich drücke ich drücke und er#be] BEUTelt,
 #Abb.4 #Abb.6
 004 REG [du #drückst (-) drücke und er #be BEUTelt,]
 #Abb.3 #Abb.5



Abb.3: "drücken"



Abb.4: "drücken"



Abb.5: "greifen"



Abb.6: "greifen"

Obwohl der Schauspieler durch *und* bereits die Fortsetzung seines Turns projiziert hat, nutzt der Regisseur eine kurze Phase verbaler Abstinenz nebst Pausenfüller (*äh*) des Schauspielers, um seine Instruktion zu initiieren. Diese ist multimodal dergestalt organisiert, dass er zusätzlich zu seiner Beschreibung der Spielhandlung des Schauspielers (*du drückst*) mit seiner rechten Hand nach unten zeigt (Abb.3). Die

beschriebene Spielhandlung ist hier gleichzeitig auch der Stücktext, den der Regisseur per Origo-Tausch in eine Anweisung transformiert. Der Schauspieler kann daraufhin diese Anweisung problemlos in seinem Spiel umsetzen, indem er zunächst einen Deixiswechsel vornimmt (aus dem *du* des Regisseurs wird bei ihm ein *ich* seiner Figurenorigo) und gleichzeitig die Spielhandlung *drücken* mit beiden Händen nachahmt (Abb.4). Anders als im vorherigen Transkript, in dem der Regisseur seine Instruktion nicht durch Pausen fragmentiert hat, wartet der Regisseur hier den Abschluss dieser Realisierung ab, indem er den Text des Schauspielers zunächst mitspricht (*drücke*) und dann mit *und er bebeutel* den nächsten Teil des Textes instruiert. Dabei designt er seine Anweisung insofern rezipienten- und situationsadäquat, als er den Text mundgerecht souffliert (inkl. Konjunktion) und die Anweisung wiederum gestisch realisiert (Abb.5). Der Schauspieler, der zunächst noch die Worte des zuletzt instruierten Textes wiederholt (*ich drücke*), greift dieses neue Inkrement *und er bebeutel* auf, noch bevor der Regisseur dieses vollständig verbalisiert hat. Dazu wiederholt er nicht nur die vorgegebenen Worte, sondern setzt auch den gestischen Spielvorschlag des Regisseurs um, indem er die gestische Greifform des Regisseurs beidhändig umsetzt (Abb.6). Abschließend realisiert er das soeben Erarbeitete im multimodalen *in the clear*, indem er die Äußerung ohne Überlappung wiederholt und dabei auf die soeben etablierten Gesten für *Drücken* und *Greifen* zurückgreift (Z005, Transkript 5a).

Anders als in Transkript 4 wird hier nicht nur ein Fakt (Alter der Großeltern) ausgehandelt, sondern eine multimodale Gestalt als Ablauf (Prozess der Wiederbelebung) mithilfe ko-operativer Handlungen erarbeitet. Das Ergebnis dieser Erarbeitung wird zunächst wiederholend gesichert (Z005), bevor der Schauspieler in seinem Text fortfährt. Die simultangesprochenen *on the fly* Instruktionen in den Transkripten 4 & 5 zeichnen sich dadurch aus, dass sich *initiation* und *response* in Bezug auf Wortlaut, Prosodie, Betonung und Ähnlichkeit der Gestenform gleichen. Dennoch unterscheidet sich die Umsetzung vom angewiesenen Format: Aus dem *du* des Regisseurs wird ein *ich* beim Schauspieler bzw. *die* wird übersetzt als *meine großeltern*, aus *fünfundachtzig* wird *fünfundneunzig*, die einhändige Geste wird zweihändig umgesetzt und die Körperdrehung des Schauspielers findet beim Regisseur keine Entsprechung. Damit wird deutlich, dass die Realisierung der Instruktion eine Transformationsleistung des Schauspielers darstellt, während seines szenischen Spiels Instruktionen wahrzunehmen und inkrementell im eigenen Handeln umzusetzen. Gleichzeitig fragmentiert der Regisseur seine Instruktion durch Sprechpausen und Mitsprechen des Schauspielertexts in kleinere Handlungsbausteine, sodass seine instruierenden Inkremente erst dann erfolgen, wenn der Schauspieler die vorherigen umgesetzt hat (*Stop and Go*). Möglich wird dieses inkrementelle Format hier vor allem dadurch, dass beide Instruktionshandlungen auf dieselben szenischen Interaktionsbausteine (Stücktext) zurückgreifen und sie füreinander *on the fly* verfügbar machen.

4.2 *Prolongierte Instruktionen:* Zeitliches Zerdehnen der Instruktionspaare

Die *on the fly* Instruktionen in 4.1 zeichnen sich dadurch aus, dass die Anweisungen und deren Umsetzungen inkrementell von den Teilnehmenden bearbeitet werden. Infolgedessen entsteht eine simultane Orientierung sowohl an der Instruktion als auch am szenischen Spiel. Eine solche Organisation ist möglich, weil in den besprochenen Fällen der Stückentwicklung zum einen Text angewiesen wird, der sofort relevant wird und zum anderen, weil dort (fragmentierte) Handlungen instruiert werden, deren vollständige Produktion zum Verständnis nicht abgewartet werden muss. Die zeitliche Nähe von *initiation* und *response* erinnert dabei an die Aktivität der Soufflage, bei der souffliertes Material auch zeitnah umgesetzt werden kann. Können hingegen die Instruktionsziele von den Angewiesenen nicht sofort lokalisiert oder umgesetzt werden, kommt es zu einem zeitlichen Zerdehnen der Instruktionspaare *initiation* und *response*. Um trotz (noch) nicht erfolgter Umsetzung die Relevanz der Instruktion aufrechtzuerhalten, können Anweisende die Instruktion so lange verlängern, bis die Umsetzung erfolgt ist und die *on the fly* Instruktion damit als abgeschlossen behandelt wird. Eine solche prolongierte Instruktion findet sich in folgender Instruktionssequenz. In dieser führt der Regisseur *on the fly* (während der szenischen Aktivität *Paartanz*) einen neuen Aspekt (*Zupfen*) ein. Die Schauspielerin integriert die angewiesene Handlung *Zupfen* ohne verbale Rückmeldesignale in die laufende Aktivität, während der Regisseur die Anweisung bis zur Umsetzung wiederholt und damit prolongiert.

Transkript 6: *Zupf an ihm*

```

001      % (5.0)
      scw/m % tanzen -->>
002  REG  und ZUPF an ihm;
003      $ZUPF an ihm;
      scw  $beugt sich zur Seite-->
004      *ZUPF$ +an #ihm;* (1.5)
      reg  *Zeigegeste---->*
      scw  ---->$ +ordnet SCMs Anzug-->>
           #Abb. 7
005  REG  geNAU;

```



Abb.7: REG zeigt, während SCW am Anzug von SCM zupft.

Die Schauspielerin (SCW) und der Schauspieler (SCM) bewegen sich in enger Paartanzhaltung zum Walzertakt. Dafür müssen sie sich einerseits interkorporal koordinieren (Goodwin 2017; Meyer/Wedelstaedt 2017) und andererseits ihre Tanzhandlungen in Bezug auf die durch die Musik vorgegebene rhythmische Temporalität⁹ (Keevallik 2013, 2015) synchronisieren (Pfänder et al. 2017). Die *initiation* der Instruktion durch den Regisseur weist eine sprachlich auf das Nötigste reduzierte Gestaltung auf. Er benennt lediglich die instruierte Handlung (*Zupfen*) und bestimmt per Ausschlussverfahren die Schauspielerin als Adressatin der instruierten Handlung (wenn an ihm gezupft werden soll, bleibt nur noch sie als handlungsfähige Person auf der Bühne). Um der Anweisung des Regisseurs *und ZUPF an ihm* (Z002) nachkommen zu können, muss die Schauspielerin die enge Tanzhaltung lösen. So ist zu beobachten, dass sich die Schauspielerin noch vor der ersten Wiederholung der Instruktion (Z003) zur Seite beugt. Der Schauspieler folgt jedoch dieser Körperbewegung, wodurch sich beide Tanzende für die Dauer der ersten Instruktionswiederholung seitwärts bewegen. Erst im Verlauf der zweiten Instruktionswiederholung (Z004) vermag die Schauspielerin ihre rechte Hand aus der Tanzhaltung mit dem Schauspieler zu lösen, ihn am Kragen seines Anzugs zu fassen (Abb.7) und damit die angewiesene Handlung umzusetzen. Im Unterschied zu den inkrementellen Instruktionen (Transkripte 4 & 5) beginnt die Schauspielerin hier die angewiesene Handlung nicht simultan mit der *initiation* zu realisieren, sondern vollzieht sie erst dann, wenn sie – gemessen an ihrer aktuellen Involviertheit in das Schauspiel – praktisch dazu in der Lage ist, die angewiesene Handlung in ihr Spiel zu integrieren. Aufgrund der starken interkorporalen Koordinierung bei dieser Aktivität kommt es zu einer etwa 2-sekündigen Verzögerung zwischen dem Äußerungsende der Instruktion *und ZUPF an ihm* (Z002) und ihrer Umsetzung. Der Regisseur reagiert auf diese Verzögerung, indem er seine Anweisung prolongiert, bis für ihn die *response* erkennbar wird, die er schließlich mit *geNAU* (Z005) evaluiert.

Mit der zweifachen Wiederholung seiner ursprünglichen Instruktionsäußerung zeigt der Regisseur seine Interpretation des laufenden Status der *on the fly* Instruktion als aktiv und noch nicht adäquat umgesetzt an. Die exakte Reproduktion der Anweisung deutet hier darauf hin, dass die Nicht-Umsetzung nicht als mangelndes kognitives Verstehen behandelt wird, sondern als ein akustisches oder praktisches Problem. Die Wiederholung der Anweisung ist damit seine Praktik, die Instruktion aktiv zu halten, indem er auf die Nicht-Umsetzung auf der Bühne reagiert und gleichzeitig die zeitkritische Umsetzungsforderung relevant hält.

Dass dieses Aufrechterhalten einer prolongierten Instruktion auch rein gestisch vollzogen werden kann, zeigt der nächste Transkriptausschnitt. In diesem hält der Regisseur eine im Rahmen der Instruktion eingeführte Zeigegeste solange aufrecht, bis der Schauspieler die Anweisung in seine laufende Aktivität integriert hat.

Während der Schauspieler als Figur von der Peinlichkeit berichtet, die das Tragen beigefarbener Hosen bei seiner Figur als Kind ausgelöst hat (Z001-3), sinkt sein Oberkörper nach vorn (Abb.8). Der Regisseur nutzt die verbale Pause des Schauspielers, um eine Instruktion anzubringen (*bleib*, Z005), die jedoch mit dem Fortführen des Schauspieler-Turns (Z004) überlappt, worauf der Regisseur seine TCU unvollständig zurückstellt.

⁹ Siehe zur Erwartbarkeit bestimmter Handlungen im musikalischen Rahmen auch Monika Messners Beitrag in diesem Themenheft.

Transkript 7: *Bleib oben*

001 SCM aber ich HATte_n, (-)
 002 also es (-) es war mir bisschen PEINlich;
 003 auch so beige HOse schuhe und- #(--)
 #Abb. 8
 004 [als JUN] ge;
 005 REG [bleib-]
 006 SCM ich MEIne da- (-)
 007 **REG bleib +Oben; (--)**
 reg +zeigt hoch->
 008 SCM [trägst] du lieber so <<f>!NIKE!##schuhe% gerne;=so +
 ne?> (-)
 scm #%%richtet sich auf%
 009 REG [ja-]
 reg ->-----#-----, , , , , , , , , , , +



Abb.8: SCM beugt sich nach vorn.

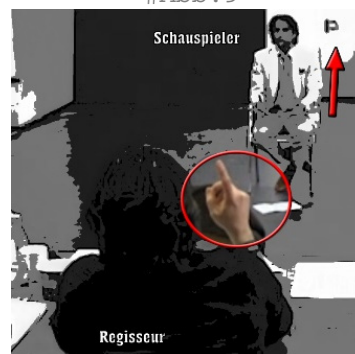


Abb.9: SCM richtet seinen Oberkörper auf

On the fly Instruktionen stehen im interaktionalen Wettstreit mit den Handlungen, die sie zu verändern suchen. Indem der Regisseur seinen Interaktionsbeitrag zugunsten des szenischen Spiels zurückzieht, zeigt er zum einen seine Orientierung an der laufenden Aktivität an und lässt zum anderen seine interaktionale Arbeit erkennbar werden, die er leisten muss, um die laufende Aktivität nicht abbrechen zu lassen und *on the fly* Instruktionen möglich zu machen.

Ein nächster günstiger Moment, die Instruktion zu platzieren, ergibt sich für den Regisseur, als der Schauspieler am Ende seiner TCU erneut eine Pause produziert (Z006). Der Regisseur steigt in diese ein und greift seine vorher abgebrochene Instruktion als *bleib Oben* (Z007) wieder auf. Der Regisseur organisiert seine aus einer Handlungsaufforderung (*bleiben*) und einer Richtungsangabe (*oben*) bestehende Instruktion multimodal: Zusätzlich zu seiner verbalen Realisierung greift er auf eine mit dem Zeigefinger in die Luft verweisende Geste zurück (Abb.9). Diese Geste hält der Regisseur aufrecht, bis der Schauspieler sich ruckartig aufrichtet, sich zum Regisseur wendet (Abb.9) und mit im Vergleich zu vorher erhöhter Lautstärke spricht (Z008). Erst nach dieser Körperhaltungsänderung und der intensivierten Sprechlautstärke fährt der Regisseur seine Zeigegeste zurück in eine *home position* (Sacks/Schegloff 2002) und markiert damit die Umsetzung als erfolgt (Z009).

Die Geste des Regisseurs wird somit im Rahmen der initialen Instruktionsäußerung eingeführt und erst wieder aufgelöst, wenn eine wahrnehmbare Veränderung in der multimodalen Gestalt des Schauspielers stattgefunden hat. Die Geste fungiert auf diese Weise analog zur exakten Wiederholung der Anweisung in Transkript 6

als Markierung der fortdauernden Relevanz der Instruktionshandlung, deren interaktionales Potential erst am Ende der Sequenz durch den Schauspieler eingelöst wird. Mithilfe seiner aufrechterhaltenen Geste hält der Regisseur die konditionelle Relevanz seiner Anweisung relevant, deren Umsetzung er dem Schauspieler zum nächstmöglichen Zeitpunkt damit ermöglicht, ohne dass dieser seine szenische Aktivität unterbrechen muss. Indem der Schauspieler seine in Z006 angefangene Äußerung syntaktisch nahtlos in Z008 fortführt, zeigt dieser an, dass für ihn die Instruktion keine Unterbrechung seiner szenischen Aktivität darstellt, sondern er sie als Korrektur seiner Spielhaltung begreift, die er an passender Stelle in sein szenisches Spiel integriert. Dass der Schauspieler den Einwurf des Regisseurs auf seine Spielhaltung bezieht, zeigt sich zum einen in seinem lauterem Sprechen und dem Aufrichten der Positur. Die Anweisung *bleib Oben* meint damit (auch) die sich aus dem Kontext ergebende Aufforderung, den Bericht des Jungen mit mehr Energie zu spielen, was sich unter anderem in lauterem Sprechen (Z008) niederschlägt. Der Regisseur und der Schauspieler organisieren damit diese auf die Korrektur der Spielhaltung abzielende *on the fly* Instruktion so, dass sie mit keiner Spielhandlung konkurriert und solange aufrechterhalten wird, bis die Umsetzung zum nächstmöglichen Zeitpunkt möglich wird.

In beiden Transkriptausschnitten kommt es zu einer zeitlichen Zerdehnung von Anweisung und Umsetzung. Mithilfe prolongierender Mittel, wie Wiederholungen (Transkript 6) oder dem Aufrechterhalten einer Geste (Transkript 7) werden die Instruktionen des Regisseurs solange relevant gehalten, bis die Angewiesenen einen geeigneten Zeitpunkt gefunden haben, die Instruktion ins laufende Spiel zu integrieren. Die Interagierenden reagieren damit auf das praktische Problem von *on the fly* Instruktionen, dass Instruktionen unter den Bedingungen simultaner Symbolproduktion so zu vollziehen sind, dass intersubjektiv nachvollziehbar wird, wann diese als adäquat umgesetzt gelten können. Hintergrund dafür ist der Skopus der jeweiligen Instruktion. Sowohl während des Tanzes (Transkript 6) als auch des Monologs *Bleib oben* (Transkript 7) wird ein Aspekt eingeführt oder korrigiert, der sich nicht auf eine exakt zu lokalisierende Stelle im Ablauf (wie das Alter der Großeltern in Transkript 4 oder den Prozess des Bebeutelns in Transkript 5) bezieht. Als Folge davon wird die Umsetzung der Instruktion nicht unmittelbar relevant, weshalb es für den Schauspieler in Transkript 7 möglich ist, den Zeitpunkt der Umsetzung so zu wählen, dass sie in die laufende Aktivität integriert werden kann, ohne diese zu stören.

4.3 Verzögernde Instruktionen: Kurze Suspendierung der Spielaktivität

Im Rahmen von *on the fly* Instruktionen arbeiten Instruierende ebenso wie Instruierte kommunikativ mit, um Instruktionen dergestalt zu organisieren, dass es zu keiner Unterbrechung der laufenden Aktivität kommt. So wie der Regisseur in Transkript 7 seine Anweisung per Geste aufrechterhält, können auch Angewiesene die zu korrigierende bzw. die angewiesene Handlung für die Dauer der Instruktionssäußerung einfrieren, um sie nach Abschluss der Äußerung fortzuführen.

Ein solcher Fall findet sich in folgendem Transkriptausschnitt aus der Einzelprobe des Schauspielers, in dem seine Figur (Arzt) von einem chirurgischen Unfall erzählt. Während des Monologs initiiert der Regisseur eine *on the fly* Instruktion,

auf die der Schauspieler dergestalt reagiert, dass er seine bereits gestisch projizierte nächste Handlung für die Dauer der Instruktion einfriert und damit die laufende Aktivität pausiert.

Transkript 8: *Ich hatte frei*

008 SCM *ich war überMüdet;*
 009 *ich hätte eigentlich gar nich +DA sein sollen;=ja?*
 scm *+läuft nach vorne--->*
 010 REG *weil #ich %[HATte-]+*
 scm *>-----bleibt stehen---+
 #Abb.10a*
 011 SCM *%[<<hä°>lachend>]*
 scm *%führt Hand an Kopf->*
 012 REG *ich# hatte #FREI,*
 scm *>hält Hand an Kopf->
 #Abb.10b #Abb.10c*
 013 SCM *ich hatte #FREI,%*
 scm *>zeigt mit Hand %
 #Abb.10d*
 014 *ich hätte gar nich im KRANKenhaus sein sollen;*

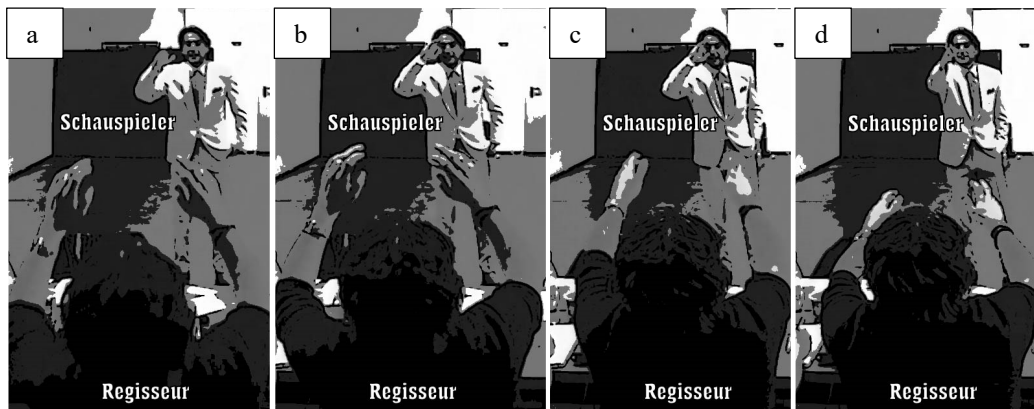


Abb.10: SCM friert seine Geste während der Instruktion von REG ein.

Als der Schauspieler im Rahmen seiner szenischen Aktivität auf den Regietisch zugeht und dabei zwei im Textbuch stehende Sätze (Z008-9) performt, platziert der Regisseur eine Instruktion. Diese leitet er mit der Konjunktion *weil* (Z010) ein und stellt damit lokal kohärent einen Anschluss an die vorherige Äußerung des Schauspielers *ich hätte eigentlich gar nich DA sein sollen;=ja?* (Z009) her. Der Schauspieler kommt während der Äußerung des Regisseurs zum Stehen und setzt zur Fortsetzung seines Spiels an, in deren Rahmen er zunächst eine Lachpartikel realisiert (Z004) und seine rechte Hand an seine Schläfe führt (Abb.10a), sodass seine multimodale Gestalt mit der Äußerung des Regisseurs überlappt. Dass es sich bei dieser um eine Instruktion handelt, wird im Folgenden deutlich: Der Regisseur recycelt sein Anakoluth aus Z010 als *ich hatte FREI* (Z012) dergestalt, dass der Fokusakzent mit dem *Stroke* seiner mit beiden Händen auf den Schauspieler zeigenden Geste (Abb.10b-c) zusammenfällt. Dies ermöglicht dem Regisseur dreierlei. Zum ersten sichert sich der Regisseur mithilfe der Geste als *overlap resolution device* (Mondada/Oloff 2011) das für die Instruktion notwendige Rederecht, das er

zuvor nicht gewinnen konnte (Z010). Zum zweiten realisiert er mit seiner Äußerung eine spezifische Text-Instruktion, bei der er erneut einen Deixiswechsel vornimmt und als Figur des Schauspielers spricht (*ich hatte frei*, Z012). Zum dritten setzt der Regisseur die Umsetzung seiner Instruktion unmittelbar relevant. Dadurch entsteht anders als in den Transkripten 5 (*Zupfen*) und 6 (*oben bleiben*) ein enger Instruktionsskopus, der eine unmittelbare Umsetzung erfordert. Anders als in den Transkripten 4 (*Alter der Großeltern*) und 5 (*Prozess des Bebeutelns*), in denen ebenfalls ein vergleichbar enger Skopus zu beobachten ist, ermöglicht das verbale Beitragsdesign des Regisseurs aufgrund der fehlenden Fragmentierung keine inkrementelle Ko-Konstruktion durch den Schauspieler. Dieser behandelt die Äußerung durch den Regisseur daraufhin nicht nur als Konkurrenz-Aktivität zur laufenden Aktivität des szenischen Spiels (was bei allen hier diskutierten Beispielen der Fall ist), sondern als eine Aktivität, die er nicht sofort in sein Spiel integrieren kann. Der Schauspieler reagiert auf diese Instruktion, indem er zum einen sein Lachen als Teil seines szenischen Spiels einstellt und zum anderen in seinem gesamten körperlichen Display "einfriert". Dazu hält er den Blickkontakt mit dem Regisseur aufrecht, konserviert Mimik sowie Körperhaltung und hält seine Geste in ihrer *Preparation-Phase* "on hold" (Kendon 1980). Diese körperliche Konfiguration behält er für die Dauer der instruierenden Äußerung des Regisseurs bei (Abb.10b-c), wodurch das szenische Spiel während der Instruktion zwar relevant gehalten wird, aber dennoch einen pausierten Status erhält. Erst mit Abschluss der Instruktionsäußerung "taut" die multimodale Gestalt des Schauspielers wieder auf. Dieser wiederholt dabei nicht nur die vom Regisseur vorgegebene Wortfolge (*ich hatte FREI*, Z013), sondern behält dabei auch dessen prosodische Kontur bei. Darüber hinaus organisiert der Schauspieler seine Geste dergestalt, dass er – wie zuvor der Regisseur – den gestischen *Stroke* mit dem Fokusakzent der Äußerung zusammenfallen lassen kann (Abb.10d).

In seiner Reaktion auf die Äußerung des Regisseurs zeigt der Schauspieler damit nicht nur an, dass er die Handlung des Regisseurs als Instruktion versteht, sondern als an ihn adressierte spezifische Textinstruktion. Mithilfe dieser Instruktion als kooperativen Handlung (Goodwin 2018) transformieren der Regisseur und der Schauspieler die Sätze des Textbuchs *ich war überMÜdet/ich hätte eigentlich gar nicht DA sein sollen* (Z008-9) in die neue Form *ich hatte FREI/ ich hätte gar nicht im KRANKenhaus sein sollen* (Z013-014), die von der Regieassistentin im Textbuch fixiert wird. Möglich wird diese Textergänzung durch die Instruktion, die der Regisseur *on the fly* während des szenischen Spiels initiiert und dafür einiges an kommunikativer Arbeit leistet. Der Schauspieler friert für die Dauer der instruierenden Handlung seine Spiel-Gestalt ein. Dadurch bleibt er für die Dauer der Instruktion durch den Regisseur in der Haltung und kann die Instruktion verzögert umsetzen, sobald der Regisseur das Ende seines Anweisungs-Turns erreicht hat.

5. Fazit: Koordinative Verfahren bei *on the fly* Instruktionen

Die zentrale Eigenschaft von *on the fly* Instruktionen ist die Realisierung einer Anweisung, während die zu verändernde Aktivität von den Angewiesenen vollzogen wird. Damit wird es möglich, das laufende Spiel trotz Intervention aufrechtzuerhalten. In allen hier präsentierten Fällen stellen die Beteiligten solche Instruktionen unter der Anforderung der Gleichzeitigkeit zweier Aktivitäten (*Instruktion* und *Spiel*) her. Beim einfachen Typus der *on the fly* Instruktion können Interagierende

bei kürzeren Anweisungen diese als Einheit instruieren und umsetzen. Dies ist etwa dann der Fall, wenn die Anweisung dem Stücktext (Transkript 1) oder der Spielhandlung (Transkript 2) entspricht und das zu Instruierende/Korrigierende eindeutig im laufenden Spiel lokalisiert werden kann (Transkript 3). Möglich werden diese *on the fly* Instruktionen vor allem dadurch, dass die Beteiligten alle Interaktionsbeiträge des Regisseurs, die außerhalb des Spiel-Rahmens realisiert werden, als potenziell instruktionsverdächtig behandeln. Demzufolge muss der Regisseur in den besprochenen Daten seine Instruktionen nicht als solche markieren und das laufende Spiel somit nicht abbrechen. Werden die Anweisungen jedoch nicht als Einheit, sondern z.B. durch Sprechpausen in kleinere Teile unterteilt, können die Beteiligten die Regieanweisungen als (1) *inkrementelle on the fly Instruktionen* realisieren (Tab. 2). Dabei wird die Umsetzung der Anweisung unmittelbar relevant und die Instruktion im Rahmen eines *Stop and Go* Verfahrens inkrementell dergestalt organisiert, dass längere Handlungen/Turns fragmentiert werden, wodurch Teilnehmende mit der Realisierung der Instruktion beginnen können, noch während die Instruktion geäußert wird (Transkripte 4 & 5). Der Typus der *inkrementellen on the fly Instruktionen* (Transkripte 4 & 5) ermöglicht den Beteiligten damit eine simultane Bearbeitung sowohl der Spiel- als auch der Instruktionsaktivität. Je nach Skopus der Instruktion kann die Umsetzung der Instruktion auch erst nach Abschluss der Anweisung relevant werden. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn das Angewiesene nicht unmittelbar im laufenden Spiel lokalisierbar ist. Interagierende können dieser Anforderung im Rahmen von (2) *prolognierten on the fly Instruktionen* begegnen, bei denen es zum zeitlichen Zerdehnen der Instruktionspaare kommt. Dies kann zum Beispiel dann auftreten, wenn die Integration der Instruktion in die laufende Aktivität durch interkorporale Koordinierung (Transkript 6) oder bei sehr weitem Instruktionsskopus durch das Aufrechterhalten einer zur Instruktion verwendeten Geste (Transkript 7) verzögert wird. Damit kann die Relevanz der Anweisung im Rahmen von prolongierten Instruktionen aufrechterhalten werden, bis die Instruktion als umgesetzt gelten kann. Wird im Rahmen einer (3) *verzögerten on the fly Instruktion* die Anweisung als nicht-integrierbare Konkurrenzaktivität zur laufenden Aktivität vollzogen, hat dies Auswirkung auf die aktuelle Aktivität, die daraufhin pausiert und wieder aufgegriffen werden kann, wenn die Instruktion des Regisseurs beendet ist bzw. für die Schauspielenden integrierbar erscheint (Transkript 8). Die Bearbeitung der ko-relevanten Aktivitätsrahmen Spiel und Instruktion erfolgt dabei nicht mehr simultan, sondern in sequenzieller Abfolge. Wird das Spiel gänzlich zugunsten der Instruktion abgebrochen, kommt es zu Instruktionen, die nicht mehr als *on the fly* gelten, sondern in der folgenden Besprechungsphase bearbeitet werden (siehe Beiträge von Axel Schmidt, Monika Messner & Anna Wessel in diesem Themenheft).

Während also enge Instruktionsskopen, z.B. bei inkrementellen Instruktionen, eine große zeitliche Nähe von Anweisung und Umsetzung zulassen, ermöglichen es weite Instruktionsskopen, dass die Angewiesenen die Integrationen der Anweisungen in die laufenden Aktivitäten nicht unmittelbar, sondern zum nächstmöglichen Zeitpunkt vornehmen können. Im Gegensatz dazu kann ein enger Instruktionsskopus bei fehlendem inkrementellen Instruktionsdesign dazu führen, dass die Instruktion und die laufende Aktivität als nicht emergent integrierbar behandelt werden, was sich darin niederschlagen kann, dass die laufende Aktivität pausiert und die Umsetzung verzögert wird.

Aktivitätsrelation von <i>Instruktion</i> & <i>Spiel</i>			
Simultanität			Sequenzialität
(1) Inkrementelle <i>on the fly</i> Instruktionen	(2) Prolongierte <i>on the fly</i> Instruktionen	(3) Verzögernde <i>on the fly</i> Instruktionen	<i>nicht mehr on the fly</i>
Anweisung entspricht Stücktext / -handlung	Angewiesenes nicht unmittelbar lokalisierbar	Anweisung und Spiel als Konkurrenzaktivitäten	
⇒ Fragmentierung der Instruktionspaare	⇒ Zeitliches Zerdehnen der Instruktionspaare	⇒ Kurze Suspendierung der Spielaktivität	
Transkripte: 4 & 5	Transkripte: 6 & 7	Transkript: 8	

Tabelle 2: Matrix der *on the fly* Instruktionen

On the fly Instruktionen sind somit keine rein temporalen Phänomene, sondern interaktionale Verfahren, mit denen Teilnehmende die Simultanität zweier Aktivitäten (*Instruktion* und *Spiel*) bearbeiten. Voraussetzung hierfür sind die Komptabilität und situative Passgenauigkeit der Instruktion mit der laufenden Aktivität. Dazu fokussieren *on the fly* Instruktionen einzelne Aspekte der laufenden Aktivität wie Textvorgaben (*ungewöhnlich für mich*) oder Handlungsaufforderungen (*zupf an ihm*). Eine wichtige Rolle für die Integrierbarkeit von *on the fly* Instruktionen in das laufende Spiel könnte dabei auch die Art der Spiel-Aktivität haben. So scheint ein Tanz (Transkript 2) mehr Möglichkeiten zu bieten, das szenische Spiel während einer Instruktionssituation aufrechtzuhalten, als eine Performance, die vor allem durch sprachliche Ressourcen hervorgebracht wird (Transkript 8). Diese im vorliegenden Beitrag nicht weiter verfolgte Beobachtung könnte ein Startpunkt für Folgeuntersuchungen darstellen.

Wenn im Rahmen von *on the fly* Instruktionen größere Konzepte eingeführt werden (*begrüßt uns doch mal*), dann sind dies keine spontanen Einfälle, sondern folgen einem vorher gemeinsam festgelegten Ablauf (z.B. *zuerst tanzen, dann begrüßen*). Die zeitkritische Eigenschaft von *on the fly* Instruktionen macht sich ebenfalls in ihrer multimodalen Gestaltung bemerkbar. Im Vergleich zu Instruktionen in Evaluations- und Besprechungsphasen sind *on the fly* Instruktionen sprachlich und gestikulatorisch reduziert. Keiner der hier präsentierten Fälle weist Turns mit mehr als drei TCUs auf – die meisten bestehen sogar nur aus einer TCU mit wenigen Wörtern. Dies ist nicht zufällig so, sondern ergibt sich aus der lokalen Anforderung der Gleichzeitigkeit, unter der *on the fly* Instruktionen hergestellt werden. Die Flüchtigkeit der Aspekte, die durch die Instruktion bearbeitet werden sollen, erfordert eine solche auf das Nötigste reduzierte Gestaltung, um die Instruktion zeitnah in die laufende Aktivität integrieren zu können, ohne diese zu stören. Als Konsequenz davon sind bei der Hälfte der hier analysierten Instruktionen Imperativa zu beobachten (*Zupf an ihm! Begrüßt uns doch mal! Bleib oben! Tanzt erst mal!*). Diese werden regieseitig durch das Imperativ-Format als Instruktionen gerahmt und von den Teilnehmenden als potenzielle Instruktionen behandelt. Dadurch ist es möglich, dass auch Interaktionsbeiträge des Regisseurs mit Origowechsel (*Ungewöhnlich für mich; ich hatte frei*) oder Handlungs- oder Kontextbeschreibungen im weitesten

Sinne (*Die sind echt Neunzig; Du drückst und er bebeutelst; Es ist total laut*) von den Beteiligten als Instruktionen verstanden werden können, was *on the fly* Instruktionen möglich macht. Im Gegenzug dazu organisieren die Spielenden ihre Involvement in die laufende Aktivität so, dass sie sich *on the fly* instruierbar machen. Dazu passen sie ihr Spiel dergestalt an, dass sie die Instruktion bereits ab der *initiation* monitoren und ihre Körper auf den instruierten Aspekt ausrichten ohne laufende Vorgänge pausieren oder abbrechen zu müssen.

Damit sind *on the fly* Instruktionen Verfahren, die mithilfe der interaktionalen Mitarbeit aller an ihnen beteiligten Personen entstehen und die dazu führen, dass die Beteiligten emergent Aspekte der Performance verändern können, ohne die laufende Aktivität unterbrechen zu müssen.

6. Literatur

- Auer, Peter (2000): On line-Syntax. Oder: was es bedeuten könnte, die Zeitlichkeit der mündlichen Sprache ernst zu nehmen. In: *Sprache und Literatur* 31(85), 43-56.
- Auer, Peter (2007): Syntax als Prozess. In: Hausendorf, Heiko (Hg.), *Gespräch als Prozess. Linguistische Aspekte der Zeitlichkeit verbaler Interaktion*. Tübingen: Narr, 95-124.
- Dausendschön-Gay, Ulrich / Gülich, Elisabeth / Krafft, Ulrich (2015): Zu einem Konzept von Ko-Konstruktion. In: Dausendschön-Gay, Ulrich / Gülich, Elisabeth / Krafft, Ulrich (Hg.), *Ko-Konstruktionen in der Interaktion. Die gemeinsame Arbeit an Äußerungen und anderen sozialen Ereignissen*. Bielefeld: transcript, 21-36.
- deLahunta, Scott (2002): Virtual Reality and Performance. In: *PAJ: A Journal of Performance and Art* 24(1), 105-114.
- Deppermann, Arnulf / Blühdorn, Hardarik (2013): Negation als Verfahren des Adressatenzuschnitts: Verstehenssteuerung durch Interpretationsrestriktionen. In: *Deutsche Sprache* 41, 6-30.
- Deppermann, Arnulf / Laurier, Eric / Mondada, Lorenza (2018): Overtaking as an interactional achievement: video analyses of participants' practices in traffic. In: *Gesprächsforschung* 19, 1-131.
- Eikels, Kai von (2011): Der Abend, an dem wir unser Publikum kannten. Improvisieren zwischen Ereignisproduktion und Zusammenleben. In: Hinz, Melanie / Roselt, Jens (Hg.), *Chaos und Konzept. Proben und Probieren im Theater*. Berlin: Alexander, 109-131.
- Goodwin, Charles (2018): *Co-operative action (Learning in doing)*. New York: Cambridge University Press.
- Goodwin, Marjorie Harness (1980): Processes of mutual monitoring implicated in the production of description sequences. In: *Sociological Inquiry* 50(3/4), 303-317.
- Goodwin, Marjorie Harness (2017): Haptic Sociality. The embodied interactive constitution of intimacy through touch. In: Meyer, Christian / Streeck, Jürgen / Jordan, J. Scott (Hg.), *Intercorporeality. Emerging socialities in interaction (Foundations of human interaction)*. New York, NY: Oxford University Press, 73-102.

- Hausendorf, Heiko (2009): Das pragmatische Minimum: Materialität. Sequentialität, Medialität. In: Linke, Angelika / Feilke, Helmuth (Hg.), *Oberfläche und Performanz. Untersuchungen zur Sprache als dynamischer Gestalt*. Tübingen: Niemeyer, 187-200.
- Haddington, Pentti / Keisanen, Tiina / Mondada, Lorenza / Nevile, Maurice (2014): Towards multiactivity as a social and interactional phenomenon. In: Haddington, Pentti / Keisanen, Tiina / Mondada, Lorenza / Nevile, Maurice (Hg.), *Multiactivity in social interaction. Beyond multitasking*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins, 3-32.
- Heidtmann, Daniela/ Föh, Marie-Joan (2007): Verbale Abstinenz als Form interaktiver Beteiligung. In: Schmitt, Reinhold (Hg.), *Koordination. Analysen zur multimodalen Interaktion*. Tübingen: Narr, 263-292.
- Hoey, Elliott M. (2018): Drinking for Speaking: The Multimodal Organization of Drinking in Conversation. In: *SI* 1(1). DOI: 10.7146/si.v1i1.105498.
- Keevallik, Leelo (2013): The Interdependence of Bodily Demonstrations and Clausal Syntax. In: *Research on Language & Social Interaction* 46(1), 1-21. DOI: 10.1080/08351813.2013.753710.
- Keevallik, Leelo (2015): Coordinating the temporalities of talk and dance. In: Depermann, Arnulf / Günthner, Susanne (Hg.), *Temporality in interaction (Studies in Language and Social Interaction 27)*. Amsterdam: Benjamins, 309-336.
- Kendon, Adam (1980): Gesticulation and Speech: Two Aspects of the Process of Utterance. In: Key, Mary Ritchie (Hg.), *The Relationship of verbal and nonverbal communication (Contributions to the sociology of language 25)*. The Hague, New York: Mouton, 207-227.
- Levinson, Stephen C. (2016): Turn-taking in Human Communication. Origins and Implications for Language Processing. In: *Trends in cognitive sciences* 20(1), 6-14. DOI: 10.1016/j.tics.2015.10.010.
- Magnat, Virginie (2005): Devising Utopia, or Asking for the Moon. In: *Theatre Topics* 15(1), 73-86. DOI: 10.1353/tt.2005.0013.
- Matzke, Annemarie (2011): Versuchsballons und Testreihen. Wie auf Theaterproben Wissen hervorgebracht und standardisiert wird. In: Hinz, Melanie / Roselt, Jens (Hg.), *Chaos und Konzept. Proben und Probieren im Theater*. Berlin: Alexander, 132-149.
- Mehan, Hugh (1979): *Learning Lessons. Social Organization in the Classroom*. Cambridge: Harvard University Press.
- Meyer, Christian / Wedelstaedt, Ulrich von (2017): Intercorporeality, Enaction, and Interkinesthesia: New Perspectives on Moving Bodies in Interaction. In: Meyer, Christian / Wedelstaedt, Ulrich von (Hg.), *Moving Bodies in Interaction – Interacting Bodies in Motion. Intercorporeality, Interkinaesthesia, and Enaction in Sports*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins, 1-23.
- Mondada, Lorenza (2014a): Instructions in the operating room. How the surgeon directs their assistant's hands. In: *Discourse Studies* 16(2), 131-161. DOI: 10.1177/1461445613515325.
- Mondada, Lorenza (2014b): The temporal orders of multiactivity. Operating and demonstrating in the surgical theatre. In: Haddington, Pentti / Keisanen, Tiina / Mondada, Lorenza / Nevile, Maurice (Hg.), *Multiactivity in social interaction. Beyond multitasking*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins, 33-75.

- Mondada, Lorenza (2014c): Shooting video as a research activity: Video making as a form of proto-analysis. In: Broth, Mathias / Laurier, Eric / Mondada, Lorenza (Hg.), *Studies of Video Practices. Video at Work* (Routledge Research in Cultural and Media Studies). Hoboken: Taylor and Francis, 33-62.
- Mondada, Lorenza / Oloff, Florence (2011): Gestures in overlap. The situated establishment of speakership. In: Stam, Gale / Ishino, Mika (Hg.), *Integrating Gestures. The interdisciplinary nature of gesture. Volume 4*. Amsterdam: Benjamins, 321-338.
- Perry, Mia (2010): Theatre as a place of learning. The forces and affects of devised theatre processes in education. Dissertation. University of British Columbia, Vancouver.
- Pfänder, Stefan / Herlinghaus, Hermann / Scheidt, Carl Eduard (2017): Synchronisation in Interaktion. Eine interdisziplinäre Annäherung an multimodale Resonanz. Unter Mitarbeit von Claas Lahmann. In: Breyer, Thiemo / Buchholz, Michael B. / Hamburger, Andreas / Pfänder, Stefan / Schumann, Elke (Hg.), *Resonanz-Rhythmus-Synchronisierung. Interaktionen in Alltag, Therapie und Kunst*. Bielefeld: transcript, 65-84.
- Raevaara, Liisa (2017): Adjusting the design of directives to the activity environment. Imperatives in Finnish cooking club interaction. In: Sorjonen, Marja-Leena / Raevaara, Liisa / Couper-Kuhlen, Elizabeth (Hg.), *Imperative turns at talk. The design of directives in action* (Studies in Language and Social Interaction, 30). Amsterdam/Philadelphia: Benjamins, 381-410.
- Robinson, Jeffrey D. (2013): Overall Structural Organization. In: Sidnell, Jack / Stivers, Tanya (Hg.), *The handbook of conversation analysis*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 257-280.
- Roselt, Jens (2011): Zukunft probieren. In: Hinz, Melanie / Roselt, Jens (Hg.), *Chaos und Konzept. Proben und Probieren im Theater*. Berlin: Alexander, 16-37.
- Sacks, Harvey / Schegloff, Emanuel A. (2002): Home position. In: *Gesture* 2(2), 133-146.
- Sacks, Harvey / Schegloff, Emanuel A. / Jefferson, Gail (1974): A simplest systematics for the organisation of turn-talking in conversation. In: *Language* 50(4), 696-735.
- Schegloff, Emanuel A. (1996): Turn organisation. One intersection of grammar and interaction. In: Ochs, Elinor / Schegloff, Emanuel A. / Thompson, Sandra A. (Hg.), *Interaction and Grammar*. Cambridge: Cambridge UP, 52-133.
- Schegloff, Emanuel A. (2016): Increments. In: Robinson, Jeffrey D. (Hg.), *Accountability in social interaction*. New York: Oxford University Press, 239-263.
- 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.
- Schmitt, Reinhold / Knöbl, Ralf (2013): Recipient design aus multimodaler Sicht. In: *Deutsche Sprache* 3, 242-276.
- Schwitalla, Johannes (2002): Kleine Wörter. Partikeln im Gespräch. In: Dittmann, Jürgen / Schmidt, Claudia (Hg.), *Über Wörter. Grundkurs Linguistik*. Freiburg im Breisgau: Rombach, 259-282.

- Sidnell, Jack (2016): Conversation Analysis. In: Oxford Research Encyclopedia Linguistics, 1-19. DOI: 10.1093/acrefore/9780199384655.013.40.
- Stivers, Tanya (2010): An overview of the question-response system in American English conversation. In: Journal of Pragmatics 42(10), 2772-2781.
- Zemel, Alan / Koschmann, Timothy (2011): Pursuing a question: Reinitiating IRE sequences as a method of instruction. In: Journal of Pragmatics 43(2), 475-488.
- Zinken, Jörg / Deppermann, Arnulf (2017): A cline of visible commitment in the situated design of imperative turns. In: Sorjonen, Marja-Leena / Raevaara, Liisa / Couper-Kuhlen, Elizabeth (Hg.), Imperative turns at talk. The design of directives in action. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins, 27-63.

Maximilian Krug
Institut für Kommunikationswissenschaft
Universität Duisburg-Essen
Universitätsstraße 12
45141 Essen

Maximilian.krug@uni-due.de

Veröffentlicht am 14.12.2020

© Copyright by GESPRÄCHSFORSCHUNG. Alle Rechte vorbehalten.