

Zwischenfazit: Sukzessive und simultane Verzahnung von Spiel- und Besprechungsaktivitäten – eine Instruktionsmatrix für Proben

Maximilian Krug / Axel Schmidt

1. Verzahnung von Spiel- und Besprechungsaktivitäten
2. Sukzessive Verzahnung
3. Simultane Verzahnung: Instruktionen ohne Transitionen
 - 3.1. *On the fly*-Instruktionen
 - 3.2. *On the fly*-Implementierungen
4. Instruktionsmatrix
5. Literatur

1. Verzahnung von Spiel- und Besprechungsaktivitäten

Wie die Analysen in der Einleitung zu diesem Themenheft gezeigt haben, bestehen Theaterproben aus Spielaktivitäten und Besprechungsaktivitäten, deren alternierende Verzahnung eine wesentliche Aufgabe der Interaktionsbeteiligten darstellt. Die Analysen in den beiden Beiträgen von Schmidt und Krug haben darüber hinaus gezeigt, dass Spiel- und Besprechungsteile entweder sukzessive (mittels Transitionspraktiken) oder simultan (*on the fly*) miteinander verzahnt werden können.

Aufbauend auf den bisherigen Erkenntnissen soll in diesem Zwischenfazit eine Instruktionsmatrix skizziert werden, die sowohl die beiden grundsätzlichen Modi der sukzessiven und simultanen Verzahnung berücksichtigt als auch im Falle der simultanen Verzahnung beachtet, ob die Beteiligten sich in einem Spielrahmen oder in einem Besprechungsrahmen bewegen. Erfolgen Instruktionen parallel zu einem etablierten Spielrahmen, handelt es sich um *on the fly*-Instruktionen (Abschn. 3.1); erfolgen dagegen Spielangebote im Rahmen von Besprechungen, handelt es sich um *on the fly*-Implementierungen (siehe Abschn. 3.2).

2. Sukzessive Verzahnung

Spiel- und Besprechungsaktivitäten können – so wurde in der Einleitung zu diesem Themenheft sowie im Beitrag von Schmidt gezeigt – in sukzessiver Weise miteinander verzahnt werden. In solchen Fällen folgen auf Spielaktivitäten Besprechungen, welchen wieder Spielaktivitäten folgen. Die alternierende Sukzession von Spiel- und Besprechungsaktivitäten – so wurde argumentiert – wird mittels Transitionspraktiken erreicht. Unterbrechungspraktiken führen zu einem Abbruch des Spiels und einer Eröffnung der Besprechung, Praktiken des Wiedereinstiegs zu einer Beendigung der Besprechung und einer Wiederaufnahme des Spiels.

Der folgende, im Beitrag von Schmidt ausführlich besprochene Fall, zeigt eine solche sukzessive Verzahnung von Spiel- und Besprechungsaktivitäten:

Transkript 1: macht ruhig noch_n bisschen auf dann¹ (vereinfacht)

1		\$&(0.8)
	e	\$kauern eng zusammen--->
	m	&leise, geräuschartige Musik--->
2	E	<i>°hh (.) HIER-</i>
3		(0.8)
4	E	<i>((atmen dreimal schwer ein und aus))</i>
5		<i>(.) <<ff> IST SEINE GESCHICHTE.></i>
6		&\$(3.4) &\$(4.6)%(0.3)
	m	&donnergrollende Musik&
	e	\$gehen auseinander u. richten sich langsam auf\$
	r	%hebt beide Arme--->% ⁹
7	R	macht ruhig noch_n bisschen dann AUF \$wenns geht.
	e	\$gehen weiter auseinander--->
8		\$also so dass ihr-\$ (.) -----\$
9	Sw1	%JA, abber des is ganz gut,
	r	-----%
10		da kann man DA an der [stel]le,
11	R	[ja].
12		(0.3)
13	R	PLATZ habn.
14	Sw1	(.) geNAU;
15		(1.7)\$ (1.5)
	e	\$korrigieren Reihenformation--->
16	Sw1	\$oke also wir haben AUF\$+gelöst,\$
	e	-----\$
17		\$(1.3)
	e	\$schauen geradeaus, nehmen Spielhaltung ein--->>
18	Sw1	°hh
19	E	es LEBten dort,

Die grau unterlegten Passagen im Transkript markieren *Spielaktivitäten*: In Z1-6 spielt das Ensemble einen Teil des Stücks, während die Regisseurin im Zuschauer- raum sitzt und zuschaut. Alle für diesen Part des Stücks relevanten Schauspielenden sind auf der Bühne und sprechen bzw. bewegen sich, wie es vom zugrunde liegenden Skript bzw. der verabredeten Choreographie vorgesehen ist. Zu den Spielakti- vitäten gehört auch das deutliche Atmen in Z2 und Z4, das den Schauspielenden als Start- bzw. Koordinationszeichen für das chorische Sprechen dient sowie die be- gleitende Musik. Nach einer regieseitigen Unterbrechung des Spiels in Z7 (*macht ruhig noch_n bisschen dann auf wenns geht*), wird das Spiel in Z18/19 wieder er-

¹ Skripttext ist kursiv markiert.

öffnet: Das Atmen gibt das Einsatzzeichen (Z18) zur Produktion einer chorisch gesprochenen Phrase (Z19: *es lebten dort*), die im Skript auf *hier ist seine geschichte* folgt, jene Zeile an der zuvor unterbrochen wurde (Z2/5).

Dazwischen finden *Besprechungsaktivitäten* statt (Z7-17). Diese Verzahnung von Spiel- und Besprechungsaktivitäten wird durch *Transitionspraktiken* erreicht. In diesem Fall wird die Spielaktivität durch das gestische (Z6) und verbale (Z7) Intervenieren der Regisseurin unterbrochen. Ihre Instruktion *macht ruhig noch_n bisschen dann auf* wird durch die Schauspielenden nicht nur körperlich umgesetzt (Z7: *gehen weiter auseinander*), sondern in der Folge auch kurz besprochen (Z8-14). Der bestätigende Austausch zwischen R und Sw1 wird mit dem terminierenden *genau* (Z14) als beendet behandelt. In der daraufhin entstehenden Pause erfolgt eine körperliche Reorientierung auf das wiederaufzunehmende Spiel (Z15: Ensemble bildet Reihenformation/nimmt Startposition ein), woraufhin Sw1 in Z16 das Ergebnis der vorgängigen Instruktion in Vergangenheit verbalisiert (*ok wir haben aufgelöst*). Hiermit behandelt sie nicht nur die korrektive Instruktion als erledigt, sondern markiert zugleich, dass und wo wieder in das Spiel einzusteigen ist (nämlich *nach dem Auflösen*), was ab Z17 auch geschieht. Solche *Einsatzstellenspezifizierungen* markieren Besprechungen als beendet und projizieren den Wiedereinstieg ins Spiel als nächsten relevanten Zug.

3. Simultane Verzahnung: Instruktionen ohne Transitionen

Die an obigem Beispiel gezeigte *sukzessive Verzahnung* von Spiel- und Besprechungsaktivitäten bedeutet, dass Instruktionsarbeit mittels Transitionen bewerkstelligt wird: Instruierende Personen (in der Regel Regisseur*innen) unterbrechen das Spiel oder nutzen Selbstabbrüche der Schauspielenden zum Instruieren. Nach der Instruktionsaktivität wird das Spiel wieder initiiert und vorgängige Instruktionen werden implementiert. Mittels Transitionen bringen die Beteiligten Spiel- und Besprechungsaktivitäten in eine sukzessive Ordnung (siehe Schmidt in diesem Themenheft). Eine solche geordnete Abfolge von Spiel- und Besprechungsteilen kann jedoch in zweierlei Hinsicht modifiziert werden.

Zunächst geschieht dies – wie der Beitrag von Krug (in diesem Themenheft) gezeigt hat – mittels so genannter *on the fly*-Instruktionen. In diesem Fall erfolgen Instruktionen, ohne dass das Spiel unterbrochen wird. Nicht-Spiel-Aktivitäten (Instruieren von außen) werden so parallel zum weiterlaufenden Spiel produziert, was von den Instruierten eine *ad-hoc*-Umsetzung während des laufenden Spiels erforderlich macht.

Zum anderen – gewissermaßen kehrseitig – können Instruierte in Besprechungsphasen, noch während instruiert wird, beginnen das Instruierte (in Teilen) umzusetzen, ohne dass der Spielrahmen bereits wieder etabliert worden wäre.² Es handelt sich dann um *on the fly*-Implementierungen, da mit der Umsetzung nicht abgewartet wird, bis das Spiel wieder eröffnet wird, sondern noch in der Unterbrechung Spielangebote durch die Schauspielenden produziert werden.

² Dass Spielpassagen in Besprechungsphasen in Theaterproben häufig vorkommen und eine zentrale Praktik der Probenarbeit im Theater darstellen, zeigt Anna Wessel in ihrem Beitrag.

Während *on the fly*-Instruktionen 'reguläre' (also nicht als Teil des Schauspiels verstandene) Interaktionsbeiträge darstellen, die innerhalb eines etablierten Spielrahmens produziert werden, sind *on the fly*-Implementierungen Schauspielaktivitäten, die innerhalb eines etablierten Besprechungsrahmens produziert werden. In beiden Fällen sind 'reguläre' Interaktionsbeiträge und skript-gebundene Schauspielaktivitäten sequenziell unmittelbar aufeinander bezogen, ohne dass sie – wie im Falle einer sukzessiven Verzahnung – mittels Transitionspraktiken ein- bzw. ausgeleitet werden.

In den beiden folgenden Unterkapiteln sollen beide möglichen Typen simultaner Verzahnung von Spiel- und Besprechungsaktivitäten an einem einfachen Beispiel illustriert werden, um dann auf dieser Grundlage eine Instruktionsmatrix (Kap. 4) vorzustellen, die die möglichen Verzahnungen von Spiel- und Besprechungsaktivitäten in Proben systematisch zusammenfasst.

3.1. *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, ohne dass die laufende Aktivität zum Zwecke des Instruierens unterbrochen wird. Die Anweisungen sind dabei so gestaltet, dass sie kompatibel und kontingent mit dem aktuellen Tun des/r Rezipienten/in sind. Deutlich wird dies an folgendem Beispiel, bei dem der Regisseur (REG) *on the fly* eine neue Textstelle (*ungewöhnlich für mich*, Z007) instruiert, die der Schauspieler (SCM) in sein szenisches Spiel integriert, ohne dieses abubrechen.³

Transkript 2: *Ungewöhnlich für mich*

```

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;
```

Um die Instruktion der Textzeile *on the fly* zu vollziehen, müssen der Regisseur und der Schauspieler a) die simultane Relevanz der zwei Aktivitätsrahmen *Instruktion* und *Spiel* aufrechterhalten. Die Instruktion ist dabei b) temporal so gestaltet, dass das Spiel während der Instruktion weitergehen kann. Voraussetzung hierfür ist, dass c) auch der instruierte Schauspieler aktiv an der *on the fly*-Organisation dadurch

³ Dieses Beispiel wurde im Beitrag zu *on the fly*-Instruktionen (Krug in diesem Themenheft) bereits eingehend besprochen.

mitarbeitet, dass er sich *on the fly* instruierbar macht. Der Transkriptausschnitt zeigt damit drei für *on the fly*-Instruktionen charakteristische Eigenschaften.

a) Die simultane Relevanz zweier Aktivitätsrahmen

Sowohl Regisseur als auch Schauspieler richten ihre Beteiligungsweisen darauf aus, dass das Spiel parallel zur Instruktion aufrechterhalten wird. Dies wird beim Schauspieler deutlich anhand des fehlenden spielungebundenen Verhaltens, das keine Handlungen aufweist, die nicht als Teil der Spiel-Aktivität verstanden werden könnten. Beim Regisseur drückt sich die Orientierung an der simultanen Relevanz der zwei Aktivitätsrahmen Spiel und Instruktion durch die knappe Formulierung seiner Instruktion in Form von mundgerechtem Stücktext aus. 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. Dies erfolgt über die Text-Instruktion durch den Regisseur, die der Schauspieler im nächsten Turn umsetzt, ohne seine Involvierung in die Spiel-Aktivität aufzulösen. Voraussetzung für diese simultane Bearbeitung der zwei Aktivitätsrahmen 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*, Z007).

b) Die zeitkritische Gestaltung

Die Bearbeitung der simultanen Relevanz der zwei Aktivitätsrahmen wird zunächst dadurch ermöglicht, dass die Komplexität der Instruktion im obenstehenden Ausschnitt knappgehalten ist. Mit einer einzigen, bereits mundgerecht vorgeformten TCU fokussiert der Regisseur einen einzelnen Aspekt (eine neu in das Spiel zu integrierende Textzeile). Zudem produziert der Regisseur seine instruierte Textpassage als elliptisches Inkrement in Figurenorigo, das problemlos in den Fluss des Monologs eingepasst werden kann. Darüber hinaus sind *on the fly*-Instruktionen so platziert, dass sie von Schauspielenden unmittelbar umsetzbar sind. In obigem Beispiel produziert der Regisseur die instruierte Textpassage so, dass die unmittelbare Wiederholung durch den Schauspieler einen kohärenten Textfluss erzeugt. Um das zu erreichen, hätten weder die Instruktion noch ihre Umsetzung an einer anderen Stelle erfolgen können. Hiermit hängt zusammen, dass sich *on the fly*-Instruktionen auf das unmittelbare kommunikative Projekt der Schauspielenden beziehen. All dies zeigt die Orientierung des Regisseurs an einem weiteren Charakteristikum von *on the fly*-Instruktionen, nämlich, dass sie hochgradig zeitkritisch sind. Komplexere Konzeptvermittlungen oder Instruktionen, etwa mittels Kontrastpaaren (siehe Beiträge von Anna Wessel & Monika Messner), lassen sich aufgrund ihrer zeitlichen Ausdehnung kaum *on the fly* realisieren.

c) Die wechselseitige Herstellung

Bei *on the fly*-Instruktionen tragen nicht nur die Instruierenden dazu bei, dass *on the fly*-Instruktionen während einer laufenden Aktivität möglich werden. Auch Instruierte arbeiten interaktiv 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 2, wenn der Schauspieler während der Instruktion seinen Blick auf den Regisseur richtet (Z007), 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 es den

Beteiligten erlaubt, die *on the fly*-Instruktion nicht als Konkurrenzaktivität zum szenischen Spiel zu behandeln, sondern als damit kompatible Aktivität. Voraussetzung hierfür ist Dissoziation multimodaler Ressourcen, hier des Blicks, der Instruktionbereitschaft anzeigt, und den restlichen Ressourcen, die die Involvement ins Spiel aufrechterhalten.

Funktional sind *on the fly*-Instruktionen damit Verfahren, mit denen die beteiligten Personen unmittelbar relevante Aspekte der Performance verändern können, ohne die laufende Aktivität unterbrechen zu müssen.

3.2. *On the fly*-Implementierungen

Im Gegensatz zu *on the fly*-Instruktionen, die in das laufende Spiel eingreifen, ohne es abzubrechen, produzieren *on the fly*-Implementierungen Spielpassagen während Besprechungsphasen, ohne diese zu beenden oder das Spiel neu zu eröffnen. In folgendem Beispiel aus einer Probe zum Stück *der mündliche Verrat* am Nationaltheater Mannheim fordert der Regisseur (R) eine der Schauspielerinnen (Sw1) auf, die nächste Szene zu proben:

Transkript 3: *Rattenkinder*

1	R	noch EINmal die die;
2		(2.24)
3	R	noch einmal den den (.) <i>ratten rätten rätzenkinder</i> TEXT,
4		(.) und dann (xx)
5	Sw1	<i>ratten (.) rätt;</i>
6		[((unverständlich, ca. 2 Sek))]
7	R	[den (was) wir grad schon gemacht haben (xxxx) noch MAL;]
8		(3.44)
9	R	da machen mer nachher mit den instrumentalisten zusammen den TRÄnen-
10		(0.8)
11	R	tränen thema (weiter)
12		(0.6)
13	R	un nich JETZ;
14		(.) (xxx) was ich eigentlich DACHte;
15		(10.1) (irrelevantes Nebengespräch über Kamera-Mikro)
16	Sw1	<i>RÄTtinnen;</i>
17		<i>ratten RATzenkinder;</i>
18		(0.26)
19	Sw1	<i>mäuse mäuslein MÄUseriche;</i>
20		(0.7)
21	Sw1	<i>euch beSCHWÖRE ich;</i>
22		(0.48)
23	Sw1	<i>auf EIN jahr;</i>
24		(0.68)

25	Sw1	<i>körner und stroh rührt mir so wenig an wie die sterne des firmaMENTS;</i>
26		(0.85)
27	R	ja GUT;
28		ALso;
29		gut von der AUFteilung her;
30		(.) noch LEICHter;

Das Beispiel zeigt eine *sukzessive* Verzahnung von Besprechungs- und Spielaktivitäten: Nach einer Aushandlung zwischen R und Sw1, um welche Szene es sich handelt (Z1-15), beginnt Sw1 in Z16 die Szene zu spielen. Die Spielaktivitäten (graue Hervorhebungen) animieren den Skripttext und enden mit der Pause in Z26, da das Ende des zu sprechenden Texts für diese Szene erreicht ist. Ab Z27 beginnt der Regisseur mit einer Kritik des gesehenen Spiels. Besprechungs- und Spielteile sind klar voneinander abgegrenzt und folgen zeitlich nacheinander (*sukzessive*). Weder instruiert der Regisseur während die Schauspielerin spielt, noch spielt die Schauspielerin während der Regisseur instruiert oder evaluiert.

Das ändert sich nun in folgendem Probenausschnitt der gleichen Szene, der direkt an den obigen Ausschnitt anschließt:

Transkript 4: *ich beschwöre euch*

31		(0.49)
32	R	hatte jetzt noch_n BISschen was von ner;
33		(0.94)
34	Sw1	von ner (.) von ner HE #[xe* (xx);]
35	R	[von der HExe] da;
	sw1	*geht zurück--->
	Abb.	#Abb.1
36		%#(1.92)
	r	%geht zurück--->
	Abb.	#Abb.2
37	Sw1	RA*#[TTE;]
38	R	<<f>[(u::%nd)]> was voll schön äh schön war WAR;
		#Abb.3
39		<i>euch beSCHWÖre ich;</i>
40		(0.28)
41	Sw1	<i>euch beSCHWÖre ich;</i>
42		(.) [auf EIN jahr; >]
43	R	[(xx) (.) #eu] ch beschw-
	Abb.	#Abb.4
44		(0.36)
45	R	<i>hört mir gut %ZU:hu;</i>
		%beginnt nach hinten zu laufen--->>
46		(0.58)
47	Sw1	ja OK;

In Z32 beginnt R seine im vorherigen Ausschnitt begonnene Kritik (*noch leichter; Z30*) zu begründen (*hatte jetzt noch_n BISschen was von ner...*), was in Z34/35 kollaborativ beendet wird (*... von ner hexe*⁴). In der darauffolgenden Pause beginnen R und Sw1 ihre bisherige enge Face-to-Face-Formation (Abb. 1) aufzulösen und sich voneinander weg zu bewegen (Abb.2/3).



Abb. 1: Enge Formation Abb. 2/3: Bewegen sich auseinander

Da der Regisseur nicht widerspricht und sich zudem beginnt nach hinten zu bewegen, setzt Sw1 in Z37 an, die Szene von vorn zu spielen: Sie produziert das erste Wort des Skripts, *Ratte*, in entsprechender Betonung (dunkelgraue Markierung im Transkript). R unterbricht sie mit einem gedehnten, laut gesprochenen *und* (Z38) und verhindert so den Wiedereinstieg ins Spiel, den er damit zugleich als zu früh markiert.⁵ Sw1 bricht sofort ab und der Regisseur kündigt mit *was voll schön äh schön war* (Z38) eine weitere, diesmal positive Kritik an, die er nun nicht verbal formuliert, sondern mittels einer Demonstration verkörpert: *euch beSCHWÖre ich* (Z39).⁶ Rs Demonstration ist seinerseits ein Nachspielen des vorgängigen Szenenspiels der Schauspielerin, das hier die Funktion hat, ihr zu demonstrieren, wie er sie wahrgenommen hat.⁷ Bevor Sw1 in Z47 die Kritik verbal quittiert (*ja ok;*), emuliert sie wiederum Rs Demonstration ihres Szenenspiels (Z41), was zeigt, dass sie seine Demonstration als Instruktion versteht, die Passage so zu sprechen, wie sie sie gesprochen hatte (hellgraue Markierung im Transkript). Das Vor- und Nachsprechen der Passage (Z39/40) dient hier der Fokussierung und Ergebnissicherung eines gelungenen Fragments der vorgängigen Performance.⁸ Die Re-Animierung der Passage hat gegenüber einer verbalen Beschreibung den Vorteil, an der Gestalthaftigkeit des Schauspielangebots ansetzen zu können: R beschreibt nicht, sondern spielt vor, hinsichtlich welchen/r Aspekts/e er ihre Performance für gelungen hält, was Sw1 reziprok erwidert, indem sie ihm vorspielt, wie sie sein Vorspiel 'verstanden' hat. Ihre darauf folgende Fortsetzung des Skripttexts (Z42) ist bereits durch Rs wiederholte Demonstration der Passage *euch beschwöre ich* überlappt, der er einen

⁴ Die Hexenfigur war in der Szene zuvor zu spielen, daher die Formulierung mit bestimmtem Artikel und Deiktikum (*von der hexe da*).

⁵ Dass Beteiligte an Probeninteraktionen koordinieren müssen, ob Instruktionen unmittelbar umzusetzen sind (*local relevant*) oder erst am Ende der Besprechung mit der Wiederaufnahme des Spiels (*restart relevant*), zeigen auch Szczepek Reed/Reed/Haddon (2013:36ff.).

⁶ Die Demonstration wird mit der Formulierung *was voll schön war, war //Demonstration//* syntaktisch eingebettet (siehe hierzu auch Clark/Gerrig 1990 sowie Keevallik 2010).

⁷ Zur Praktik des Vorspielens siehe Wessel in diesem Themenheft.

⁸ Solche evaluativen Kommentierungen der Regie, die Spielangebote des Schauspiels aufgreifen und sichern, lassen sich auch als responsive Instruktion begreifen (s. hierzu Schmidt/Deppermann 2020).

verdeutlichenden Untertext⁹ in entsprechender stimmlicher Modulation (Z45: *hört mir gut zuhu*) und gestischer Ausgestaltung (Abb. 4) folgen lässt. Letzteres dient der Verdeutlichung und weiteren Pointierung der erarbeiteten Haltung (Belehrung) der fokussierten Textzeile.



Abb. 4: R's Geste

Anders als in Transkript 2 erfolgen hier Spielaktivitäten während der Besprechungsphase, die mit der Intervention in Z27 (*ja gut*) durch R etabliert wurde. Während die Spielaktivität in Z39 aber einen Ansatz darstellt, den Spielrahmen wieder zu etablieren und daher durch R geblockt wird (Z40: gedehntes, lautes *und*), handelt es sich in Z41 um eine *on the fly*-Implementierung von Sw1 (*euch beschwöre ich*). Hierfür sprechen mehrere Punkte:

- Sw1 beginnt die Szene nicht von vorn, vielmehr setzt sie eine unmittelbar zuvor produzierte Instruktion unmittelbar um.
- Sw1 liefert kein eigenständiges Spielangebot, sondern emuliert eine vorgängige Demonstration des Regisseurs; damit liefert sie ihm eine *ad hoc*-Probe, wie sie die Textzeile (wieder) sprechen würde.
- Rs Reaktion (Z43) bestätigt zunächst Sw1s Umsetzung (aus Z41), indem er die zu sprechende Textzeile nochmal ansatzweise spricht, diesmal unterstützt durch eine Geste mit beiden Zeigefingern (siehe Abb. 4). Gleichzeitig unterbricht er Sw1s Ansatz, den Text weiterzusprechen (Z42) und refokussiert damit die betreffende Textzeile. Hinzugefügte Zeigefingergeste und ergänzender Untertext (Z43: *hört mir gut zuhu*) mit entsprechender Betonung (*ZU:hu*) schärfen, wie er sich das Spiel dieser Textpassage vorstellt. Er zeigt damit, dass er Sw1s Spielangebot nicht als Wiederaufnahme des Szenenspiels versteht, sondern als ad-hoc-Umsetzung und Bestätigung seiner Instruktion/Kritik, die er wiederum bestätigt und profiliert.
- Der Fokus liegt auf einer einzelnen Textpassage (*euch beschwöre ich*) und auf einem bestimmten Aspekt (stimmliche Modulation zur Erzielung eines bestimmten Effekts); *on the fly*-Implementierungen eignen sich daher zur 'Feinarbeit' an ausgewählten Aspekten bestimmter Szenenteile.

⁹ *Untertext* bezeichnet ein "technisches (und schauspielpraktisches) Mittel für das Denken als Impulsgeber des sinnlich-praktischen Handelns in der Situation" (siehe Ebert 1999:128f.).

Nach zwei weiteren kompletten Durchläufen der Szene unterbricht R und instruiert erneut, wie die Textzeile *euch beschwöre ich* zu produzieren ist, diesmal mit Blick auf die Wirkung für den unmittelbar danach zu sprechenden Skripttext:

Transkript 5: *wenn du des gut setzt*

48		<i>rührt mir so wenig an wie die sterne des firmaMENTS;</i>
49		(1.04)
50	R	gut;
51		(0.38)
52	R	was gut is wenn du des <i>EUCH beschwöre ich;</i>
53		wenn du des gut SETZT;
54		(1.13)
55	R	%dann kannst du_s danach so_n %#BISSchen;
	r	%Geste mit zwei Zeigefingern--%Geste ein Zeigefinger--->
	Abb.	#Abb.5
56		(0.6)%*(0.5)
	r	-----%
	sw1	*Geste ein Zeigefinger--->
	Abb.	#Abb.6
57	R	geNAU;*
	sw1	-----*
58		<<all> auf ein jahr rührt mir das so wenig an wie das ANDere;>
59	Sw1	<i>euch [beSCHW]Öre ich;</i>
60	R	[(xxxxx)]
61		(0.6)
62	Sw1	<i>auf EIN jahr;</i>
63		(0.36)
64	Sw1	<i>körner und stroh rührt mir so wenig an wie die sterne des firmaMENTS;</i>
65	R	(bitte)
66		(0.26)
67	R	geNAU;

Nach Ratifikation der Spielbeendigung (Z50: *gut*) instruiert R, die Textzeile *euch beschwöre ich* so zu produzieren, dass auch der in der Folge gesprochene Text (*auf ein jahr ...*) eine behelrende Qualität bekommt. Die behelrende Qualität wird nicht versprachlicht, sondern körperlich und vor allem gestisch enaktiert (Z55: *behelrende Zeigefingergeste*; siehe Abb. 5). Sw1 demonstriert Verstehen, indem sie die Geste leicht überspitzt wiederholt und damit den behelrenden (in ihrer Interpretation fast tadelnden) Charakter der Geste verstärkt (Abb. 6).



Abb. 5: Zeigefingergeste R



Abb. 6: Zeigefingergeste Sw1

Die Geste ist hier nicht nur Hilfsmittel, den behelrenden Charakter zu verdeutlichen, sondern wird selbst Teil der Darstellung (wie die folgenden Spielaktivitäten zeigen). Es handelt sich daher um eine gestische *on the fly*-Implementierung. Ähnlich wie im Beispiel davor, emuliert Sw1 eine Demonstration des Regisseurs, der ihre Wiederholung seiner Geste als Spielangebot begreift und positiv evaluiert, indem er zunächst zustimmt (Z57: *genau*) und im Anschluss die Geste mit der auf *euch beschwöre ich* folgenden Textzeile verbindet (Z58: *auf ein Jahr ...*), womit er demonstriert, wie sich die behelrende Qualität auf die Fortführung des Textes auswirkt.¹⁰ Was folgt ist Sw1s ausgebaute *on the fly*-Implementierung (Z59-64; hellgraue Markierung), die diesmal keine vorgängige Demonstration des Regisseurs emuliert, sondern ein eigenständiges Spielangebot liefert. Aber auch in diesem Fall beginnt Sw1 nicht von vorn, sondern reproduziert die in der Besprechung gerade fokussierte Textpassage. Obwohl das Ende hier mit dem Ende des Skripts für diese Passage zusammenfällt (*firmaments*; siehe oben Transkript 3/Z25) reagiert der Regisseur nicht mit *ja gut* oder *okay* (also einer spielbeendenden Praktik wie in T3/Z27 oder T5/Z50; siehe auch Schmidt in diesem Themenheft), sondern mit einer bewertenden Zustimmung: *genau* (Z67). Er behandelt damit Sw1s Spiel als gelungene *ad hoc*-Implementierung seiner vorgängigen Instruktion.

Wie die Beispiele gezeigt haben, unterscheiden sich *on the fly*-Implementierungen deutlich von sukzessiven Verzahnungen von Spiel- und Besprechungsaktivitäten, da spielerische Implementierungen in Besprechungsphasen eingebettet sind und das Spiel noch nicht wieder etabliert ist. Daher fehlen spieleröffnende bzw. besprechungsbeendende Transitionspraktiken ebenso wie spielabbrechende bzw. besprechungseröffnende Transitionspraktiken wie sie im Beitrag von Schmidt besprochen wurden. *On the fly*-Implementierungen haben damit Ähnlichkeiten zu *on the fly*-Instruktionen (siehe Krug in diesem Themenheft), da sie wie diese in eine laufende Aktivität (im Falle der *on the fly*-Instruktionen: das Szenenspiel) einzupassen sind. Deutlich wird das daran, dass *on the fly*-Implementierungen auf begrenzte Textstellen fokussiert sind. Sie setzen daher nie von vorn (am Beginn von Szenen) an, sondern beziehen sich auf jene Teile/Passagen, die in der laufenden Besprechung gerade relevant sind. *On the fly*-Implementierungen kommen daher häufig im Umfeld von Demonstrationen vor, die nicht nur bestimmte Passagen relevant setzen, sondern zudem zum Nachspielen animieren. In den obigen Fällen folgten alle *on the fly*-Implementierungen einer vorgängigen Demonstration des Regisseurs. Vorspielen, Nachspielen und Mitspielen – so ist dem Beitrag von Wessel

¹⁰ Dass es nicht um den Wortlaut des Texts, sondern um die Art und Weise geht, wie der Text zu sprechen ist, zeigt die lückenhafte Produktion des Textes durch R in Z58.

für dieses Themenheft zu entnehmen – sind zentrale Mittel der Probenarbeit, die unter anderem mittels *on the fly*-Implementierungen realisiert werden.

4. Instruktionsmatrix

In Theaterproben entwickeln Beteiligte gemeinsam eine Inszenierung. Zentral hierfür ist, dass Teile des Stücks durch Schauspielende probenhalber aufgeführt und gemeinsam mit der Regie besprochen werden. Diese Phasen in der Produktion eines Theaterstücks haben wir *Spielprobe* genannt (siehe die Einleitung zu diesem Themenheft). Eine konstitutive Aufgabe in Spielproben ist es, das Zusammenspiel von Spiel- und Besprechungsanteilen interaktiv zu organisieren. Hierfür existieren – so wurde oben argumentiert – grundsätzlich drei Möglichkeiten, die in folgender Matrix als *drei systematische Organisationstypen von Spielproben* zusammengefasst sind:

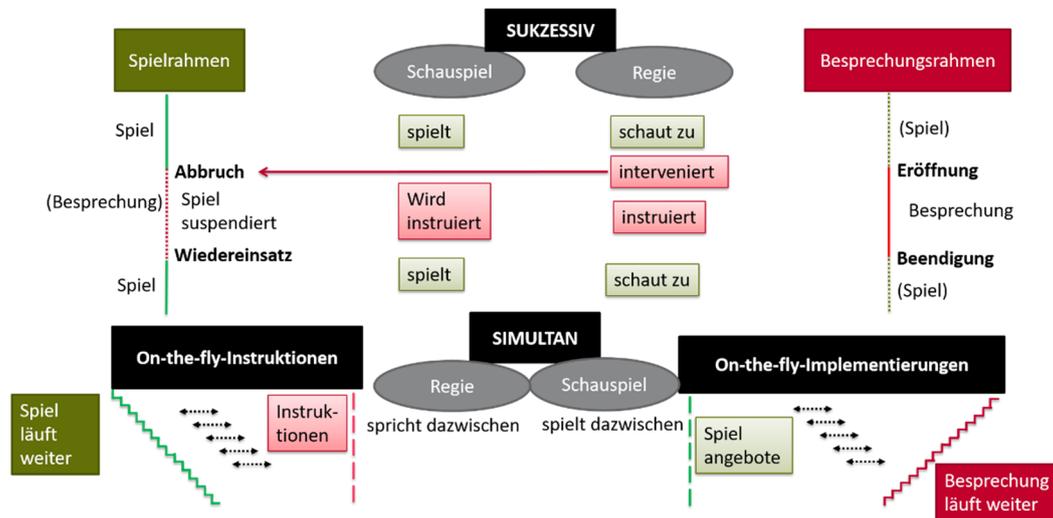


Abb. 7: Instruktionsmatrix

In Spielproben wird entweder gespielt, dann ist ein Spielrahmen etabliert (grün), oder das Spiel wird besprochen, dann ist ein Besprechungsrahmen etabliert (rot). Beide Rahmen werden durch aktive Aufzeigeleistungen der Beteiligten etabliert, aufrechterhalten oder beendet. Spiel- und Besprechungsaktivitäten können grundsätzlich sukzessiv oder simultan (schwarz) miteinander verzahnet werden.

1. Sukzessiv

Im Falle sukzessiver Verzahnung alternieren Spiel- und Besprechungsaktivitäten, die mittels Transitionspraktiken eröffnet bzw. beendet werden. Ist ein Spielrahmen etabliert, führen Schauspielende Teile des Stücks in seiner Totalität vor, während die Regie zuschaut. Ist ein Besprechungsrahmen etabliert, ist das Spiel zugunsten der Besprechung des Spiels unterbrochen. Spielaktivitäten können durch Interventionen (üblicherweise durch die Regie) zum Zweck des Besprechens/Instruierens unterbrochen und nach erfolgter Besprechung wieder aufgenommen werden. Kehrseitig werden Besprechungsaktivitäten durch die Unterbrechung des Spiels eröffnet und durch den Wiedereinstieg ins Spiel bzw. dessen Projektion beendet.

2. *Simultan*

Spiel- und Besprechungsaktivitäten können jedoch auch so aufeinander bezogen werden, dass sie nicht in ein geordnetes Nacheinander (Sukzession) gebracht werden, sondern gleichzeitig erfolgen. Je nachdem, ob ein Spiel- oder Besprechungsrahmen aktuell etabliert ist, existieren zwei Möglichkeiten: *on the fly-Instruktionen* erfolgen eingebettet in einen Spielrahmen, *on the fly-Implementierungen* dagegen eingebettet in einen Besprechungsrahmen.

2.1 *Simultane Verzahnung 1: on the fly-Instruktionen*

Ist ein Spielrahmen etabliert, ist jedes nicht von Bühnenagierenden ausgehende Verhalten ein potenzieller Eingriff von außen. Dieser kann, muss aber nicht zum Abbruch des Spiels führen (siehe Schmidt in diesem Themenheft). Führt ein solcher Eingriff nicht zum Abbruch des Spiels, wird er *on the fly* organisiert (siehe Krug in diesem Themenheft). Die meisten Eingriffe von außen sind Instruktionen der Regie und bewirken – wie das Beispiel oben gezeigt hat (Abschn. 3.1) – eine unmittelbare Umsetzung aufseiten der Schauspielenden, wobei das Spiel nicht abgebrochen wird, sondern weiterläuft. Dies erfordert kurzzeitig einen zweifachen Fokus: zum einen auf das fortzusetzende Spiel und zum anderen auf die Instruktion der Regie, die simultan zu integrieren ist. Umgekehrt reagiert die Regie ihrerseits auf Umsetzungen und passt so *on the fly*-Instruktionen schrittweise an (bis ein für praktische Belange befriedigendes Ergebnis erzielt ist). Auf diese Weise kommt es zu wechselseitigen Anpassungen zwischen Schauspiel und Regie während des laufenden Spiels (angedeutet durch die Doppelpfeile und die gezackte grüne Linie, die auf instruktionsbezogene Veränderungen im laufenden Spiel verweist).

2.2 *Simultane Verzahnung 2: on the fly-Implementierungen*

Ist ein Besprechungsrahmen etabliert, werden vorgängige oder zukünftige Spielaktivitäten besprochen. Ein wesentlicher Teil besteht aus Instruktionen der Regie, die auf der Grundlage einer Evaluation des vorangegangenen Spiels das folgende Spiel instruieren. Schauspielende haben nun zwei Möglichkeiten: entweder sie hören zu und setzen die Instruktionen nach einem Wiedereinstieg ins Spiel um; oder sie setzen Teile der Instruktionen unmittelbar und damit im (noch) etablierten Besprechungsrahmen um.¹¹ Letzteres führt zu *on the fly*-Implementierungen, die nicht als Wiedereinstieg ins Spiel, sondern als punktuelle ad hoc-Umsetzungen unmittelbar vorgängiger Instruktionen gestaltet sind und auch so behandelt werden. Mittels *on the fly*-Implementierungen liefern Schauspielende Spielangebote während Besprechungsphasen, die von der Regie akzeptiert/abgelehnt bzw. bewertet werden, was zu wechselseitigen Anpassungen zwischen Schauspiel und Regie während der laufenden Besprechung führt (angedeutet durch die Doppelpfeile und die gezackte rote Linie, die auf schauspielbezogene Veränderungen in laufenden Instruktionen verweist).

Insgesamt ermöglicht eine simultane im Gegensatz zu einer sukzessiven Verzahnung eine engere sequentielle Relation von Instruktionspaaren. Im Falle von *on the fly-Instruktionen* lässt sich das laufende Spiel korrigieren/instruieren, ohne es abzubrechen. Im Falle von *on the fly-Implementierungen* lassen sich unmittelbar in

¹¹ Wie zentral diese Frage für Instruierte ist, zeigen eindrücklich Szepek Reed/Reed/Haddon (2013), die diesem Thema einen ganzen Artikel mit dem Titel *Now or not now - Coordinating restarts in the pursuit of learnables in vocal master class* widmen.

Besprechungen Spielangebote produzieren, ohne das Spiel wieder eröffnen zu müssen. In beiden Fällen setzt das die Fokussierung eines spezifischen Aspekts voraus und trägt zur Ökonomisierung der Probenarbeit bei. Sukzessive und simultane Verzahnung von Spiel- und Besprechungsaktivitäten lassen sich daher als zwei funktional unterschiedliche Organisationsweisen der Probenarbeit begreifen. Während sukzessive Organisation größere Spielteile zur Anschauung bringt und weitreichendere und gröbere Instruktionen und Erklärungen ermöglicht, erlaubt simultane Organisation die Feinarbeit an einzelnen Fragmenten in Hinblick auf spezifische Aspekte.

5. Literatur

- Clark, Herbert H. / Gerrig, Richard J. (1990): Quotations as Demonstrations. In: *Language* 66/4, 764-805.
- Schmidt, Axel/Deppermann, Arnulf (2020): Interaktive Emergenz und Stabilisierung - Zur Entstehung kollektiver Kreativität in Theaterproben. In: Reichertz, J. (Hg.), *Grenzen der Kommunikation - Kommunikation an den Grenzen*. Weilerswist: Velbrück, 182-201.
- Ebert, Gerhard (1999): *Improvisation und Schauspielkunst. Über die Kreativität des Schauspielers*. Berlin: Henschel.
- Keevallik, Leelo (2010): Bodily Quoting in Dance Correction. In: *Research on Language and Social Interaction* 43/4, 401-426.
- Szczepek Reed, Beatrice / Reed, Darren / Haddon, Elizabeth (2013): NOW or NOT NOW: Coordinating restarts in the pursuit of learnables in vocal master class. In: *Research on Language and Social Interaction* 46/1, 22-46.

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

Maximilian.krug@uni-due.de

Prof. Dr. Axel Schmidt
Institut für Deutsche Sprache
Abteilung Pragmatik
R5, 6-13
68131 Mannheim

axel.schmidt@ids-mannheim.de

Veröffentlicht am 20.12.2020

© Copyright by GESPRÄCHSFORSCHUNG. Alle Rechte vorbehalten.