Gesprächsforschung - Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion (ISSN 1617-1837)
Ausgabe 21 (2020), Seite 278-309 (www.gespraechsforschung-ozs.de)

Vorspielen – instruktive Praktik in der Theaterprobe

Anna Wessel

Abstract
In Theaterproben werden künstlerische Konzepte sowohl sprachlich als auch spielerisch vermittelt. Mit dem Ziel, einen Beitrag zur Betrachtung der theatralen Interaktionspraxis zu leisten, widmet sich der Beitrag der instruktiven Praktik des Vorspielens. Es wird gezeigt, dass das Vorspielen eine zentrale Praktik in der inszenatorischen Arbeit ist und es ermöglicht, künstlerische Konzepte zu vermitteln, für die sprachliche Instruktionen allein nicht ausreichend sind. Im Vorspielen werden szenische Vorgänge nicht nur dargestellt, sondern auch relevante Aspekte im Spiel hervorgehoben. Dabei kann sich das Vorspielen zum einen auf vorherige Szenen beziehen (retrospektiv) und diese korrigieren. Zum anderen kann es aber auch auf zukünftige Spielteile (prospektiv) ausgerichtet sein und diese instruieren. Wie sich zeigen wird, variiert die Realisierungsweise des Vorspielens mit ihrem zeitlichen Bezug: Retrospektives Vorspielen wird eher aspektualisierend, prospektives Vorspielen dagegen eher holistisch/realistisch realisiert. Grundlage für die multimodalen Analysen bildet ein Videokorpus von Theaterproben mit dem Fokus auf die Texterarbeitung von Regie und Schauspieler*innen.

Keywords: Instruktionen – Vorspielen – Konversationsanalyse – Multimodalität – Hervorhebung – Kontrastpaare – Schauspiel – Theaterproben.

English Abstract
In theatre rehearsals, artistic concepts can be conveyed through language but also by depicting them through performing them. The current study aims to gain a better understanding of depicting by performing as an instructional practice in theatre rehearsals. It will be shown that depicting by performing is a central method in staging rehearsals and that it makes it possible to convey artistic concepts for which linguistic instructions alone are not sufficient. In depicting by performing, scenic events are not only shown, but also relevant aspects of the play are emphasized. On the one hand, depicting by performing can refer to previous scenes (retrospectively) and correct them. On the other hand, it can also be oriented towards future scenes (prospectively) and instruct them. As will be shown, the way in which the depicting by performing is realized varies with its temporal reference: retrospective depicting by performing is more of an aspectualization, whereas prospective depicting by performing is more holistic and realistic. The study is based on the multimodal analysis of a video corpus of theatre rehearsals with a focus on how texts are understood and interpreted by the director and the actors.

Keywords: instructions – depict sth. by performing – conversation analysis – highlighting – multimodality – contrast pairs – acting – rehearsals.

1. Vorspielen in Theaterproben
2. Datengrundlage
3. Vorspielen: Verfahren und sequenzielle Umgebungen
   3.1 Das Verfahren der Hervorhebung
   3.2 Hervorhebungen in Instruktionsketten
   3.3 Hervorhebungen in Kontrastierungen
4. Interaktive Konsequenzen des Vorspielens
5. Vorspielen als instruktive Praktik in der Theaterprobe
6. Literatur

1. Vorspielen in Theaterproben

```
wenn dir das nich geFÄLLT
    was ich dir vorspiele
spiel halt was ANderes=ja?
```

Für das Instruieren in Theaterproben[1] nutzen Probenteilnehmer*innen sowohl sprachlich-beschreibende als auch stärker spielende Aktivitäten. Neben dem Erzählen, Erklären oder Begründen sind diejenigen Aktivitäten charakteristisch, die darstellenden Charakter haben – zentral dafür ist die Praktik des Vorspielens.

Das Vorspielen auf der Theaterprobe ist aus konversationsanalytischer Sicht bisher nicht in den Fokus des Interesses gerückt, auch theaterwissenschaftliche Untersuchungen dazu sind äußerst rar. Dadurch ist die Begriffsbestimmung von "Vorspielen" eher diffus – es wird vom Vormachen (siehe u.a. Roselt 2015:370), Vorspielen, Vorahmen (siehe u.a. Hinz 2011) oder Markieren (siehe Husel 2014:291) gesprochen. Nachfolgend wird der Begriff des Vorspielens verwendet – basierend darauf, dass der Terminus, wie das einleitende Zitat zeigt, für das begleitete Ensemble eine Ethnokategorie darstellt.

Durch das Vorspielen werden künstlerische Konzepte in Form multimodaler Gestalten (siehe Mondada 2014a) vermittelt und stellen damit eine Alternative zu sprachlichen Beschreibungen dar. Auf 'technische Aspekte' wie zum Beispiel Gänge auf der Bühne wird mit dem Vorspielen nicht verwiesen. Vielmehr stehen komplexe Zusammenhänge wie beispielsweise Haltungen, Figurenpsychologie oder der Gestus[2] im Vordergrund. Dafür können sowohl Stücktexte als auch Untertexte[3] vorgespielt werden.[4]

---

1 Der Ablauf von Theaterproben ist durch das Aufeinanderfolgen von Spiel- und Unterbrechungsphasen geprägt (siehe Einleitung in diesem Themenheft). Instruktionen werden darin sowohl *on the fly* (siehe den Beitrag von Maximilian Krug in diesem Themenheft) als auch in Besprechungsphasen getätigt (siehe den Beitrag von Axel Schmidt in diesem Themenheft).

2 Das gestische Prinzip ist eine spezifische Texterarbeitungsmethode, die auf Bertolt Brecht zurückgeht. Brecht (1993:188) definiert den Gestus als "einen Komplex von Gesten und Äußerungen, welcher, bei einem einzelnen Menschen auftretend, gewisse Vorgänge auslöst (die zögernde Haltung des *Hamlet*, das Bekennertum des *Galilei* usw.), oder auch nur eine Grundhaltung eines Menschen (wie Zufriedenheit oder Warten). Ein *Gestus* zeichnet die Beziehungen von Menschen zueinander" (Brecht 1993:188).

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

4 Zu diesen Beobachtungen kommt auch Haase (1984) in ihrer Analyse von Bertolt Brechts Methoden zur Vorgabe von Sprechweisen in Probenprozessen. Die von ihr am häufigsten beobachtete Methode ist das Vorgeben der Haltung mit gleichzeitigem Sprechen des Stücktextes durch Brecht (siehe Haase 1984:139).

Beim Vorspielen wechselt die Regie, ähnlich wie beim Vorsingen[5], vom vorwiegend beschreibenden Modus in einen spielenden und mimetischen[6] Modus, was Hymes als "breakthrough into perfomance" bezeichnet (siehe Hymes 1975). Die Regie nutzt damit das künstlerische Medium der zu erarbeitenden Inszenierung – nämlich das darstellende Spiel und somit ihre '*professional vision*' (siehe Goodwin 1994). Mit dem Vorspielen wird also in Nicht-Spiel-Phasen (zur Interaktionsordnung siehe Einleitung in diesem Themenheft; zu Spiel und Nicht-Spiel-Phasen siehe Schmidt 2014) ein Moduswechsel vom beschreibenden in einen spielenden Modus vollzogen. Mit dem Vorspielen kann bspw. die innere Haltung einer Figur und ihre Emotionen instruiert oder korrigiert werden, ohne zu beschreiben, als vielmehr zu 'zeigen', wie sich das anfühlt (siehe Clark 2016:342). Insofern soll das Vorspielen als künstlerische und instruktive Probenpraktik aufgefasst werden.

Den Wechsel vom beschreibenden in den spielenden Modus für eine Instruktion zeigt der erste Probenausschnitt (Transkript 1[7]). Gegenstand der Instruktion ist die innere und äußere Haltung[8] des Vorgangs[9] *Reinkommen mit den Blumen*.

Transkript 1: *Entschuldigung*

```
23    R    du +(.)kannst GLEICH mit den blumen+%so (.) so so
                 weißte?
      r       +duckt sich----------------------+%steht aufrecht--->
24           äh weißte du kannst GLEICH mit den blumen reinkommen so
             n BISSchen wie-%
             --------------->%                                Einleitung
25    →      <<UT,rall,faukal eng,↑>+entSCHULdigung es tut mir so
                                    +duckt sich----------------->
           LEI:D.+>
      r    ----->+                                           Vorspielen
26    Sm2  ((macht weinerliches Geräusch))                   Reaktion
27    R    genau;                                            Evaluation
```

[5] Siehe Messner in diesem Themenheft.

[6] In theatertheoretischen Definitionen besteht die Mimesis "in einem habituellen und mentalen Sich-ähnlich-Machen mit jemandem oder etwas anderem". Das mimetische Vorspielen bezieht also körperliche und geistige Merkmale in den Transformationsprozess des "So-wie" ein (Girshausen 2014:214, 215).

[7] Die Transkripte sind nach GATII-Konventionen und bzgl. der Multimodalität nach Mondada (2014b) angefertigt. Der Stücktext ist mit Kapitälchen gekennzeichnet, Untertext ist vorangestellt mit "<<UT>…>" markiert. Zeilen, in denen (vor-)gespielt wird, sind mit "→" markiert. Die Namen der Beteiligten sind pseudonymisiert.

[8] Unter Haltung wird im Schauspiel nicht eine Körperhaltung verstanden, sondern ein In-Beziehung-Setzen bzgl. eines Ereignisses. "Jede innere Haltung setzt sich dabei im Äußeren (im Körperlichen) fort" (Richter 2012:120).

[9] Unter dem Begriff Vorgang wird in der theaterwissenschaftlichen und sprechwissenschaftlichen Auffassung "ein bestimmter Handlungsablauf in Zeit und Bühnenraum" (Ebert 1999:67) verstanden. Der Vorgang besteht dabei aus mehreren kleinen zusammenhängenden Handlungen (siehe Richter 2012:147) und wird von der Situation, in der der Vorgang abläuft, beeinflusst (siehe Haase 2016:199). Der schauspielerische Vorgang lässt sich somit als multimodale Praktik beschreiben, die in ihrer ästhetischen Form im Probenprozess u. a. durch die von den Schauspieler*innen eigene Umsetzung von regieseitigen Instruktionen geprägt ist.

Die Regisseurin korrigiert den Vorgang 'reinkommen mit den Blumen'. Die Korrektur erfolgt in Form einer *syntactic-bodily gestalt* (Keevallik 2015:309), bestehend aus der sprachlichen Einleitung (Z24*: äh weißte du kannst gleich mit den blumen reinkommen so n bisschen wie*) und dem darauffolgenden, syntaktisch eingebundenen körperlichen Vorspielen (Z25). Durch die sprachliche Einleitung ist das folgende als Vorspielen gerahmt. Das Vorspielen selbst wird körperlich – durch Zusammenkrümmen/Ducken – und sprachlich – durch das Äußern von Untertext *entschuldigung es tut mir so leid* – realisiert. Mit dem Vorspielen demonstriert die Regisseurin Sm2 die gewünschte Haltung während des Vorgangs 'mit den Blumen reinkommen', der in Z26 sein Verstehen demonstriert, indem er die entschuldigende Haltung mit einem weinerlichen Geräusch nachspielt (siehe auch Kap. 4.), was von der Regisseurin in Z27 positiv evaluiert wird.

Durch die sprachliche Einleitung *du kannst gleich mit den blumen reinkommen* (Z23-24) lokalisiert die Regisseurin die zu korrigierende Stelle, die der Stelle, an der sie unterbrochen hat, entspricht. Darin inbegriffen verweist sie auf das, was korrigiert werden soll, nämlich die Zeitlichkeit des Vorgangs: Sm2 soll *gleich mit den blumen reinkommen*.

Mit dem Vorspielen *entschuldigung es tut mir so leid* in Z25 verdeutlicht die Regisseurin, dass sie den bisher fehlenden Vergleich gefunden hat – es geht ihr nicht allein um einen zeitlichen Aspekt, sondern um eine 'entschuldigende Haltung'. Dafür nutzt sie körperliche (stimmlich-sprecherisch, gestisch, mimisch, proxemisch) und schauspielerische Ressourcen (u. a. Haltungen, Vorgänge, Figurenpsychologie, Gestus). Der stimmlich-sprecherische Wechsel erfolgt mit dem Beginn des Vorspielens in Z25 und wird nicht, wie die Körperlichkeit des Duckens, in Z23 zuvor 'getestet'. Die Regisseurin erhöht und verengt die Stimme, verbreitert die Artikulation (Vokaldehnung) und mindert das Sprechtempo. Der Moduswechsel wird also multimodal sowohl mit der Körperlichkeit als auch mittels des Sprechausdrucks (siehe Bose 2003) vollzogen. Auf diese Weise ist das Vorspielen nicht nur sprachlich gerahmt, sondern selbst durch Hervorhebung gekennzeichnet (siehe Kap. 3.) Es dient der Demonstration der inneren und äußeren Haltung der Figur.

Im Gegensatz zu sprachlichen Beschreibungen veranschaulicht Vorspielen szenische Vorgänge (Clark/Gerrig 1990). Vorspielen macht so zu Vermittelndes sinnlich und holistisch zugänglich. Das zeigt auch Schmitt (2010:330), der Verfahren der Verstehensdokumentation am Filmset untersucht und dafür Konzeptvermittlungen in Einzelkooperationen zwischen Regie und Schauspieler (als Vorstufe zur Probe mit allen Beteiligten) betrachtet. Dafür analysiert er eine Situation, in der die Regisseurin einem Schauspieler körperlich vorspielt, wie er mit einem Fahrrad umgehen soll, ohne detailliert zu beschreiben, sondern durch körperliche Enaktierungen. Grundvoraussetzung für das Funktionieren solcher illustrierender Interaktionsprozesse ist, dass die Schauspieler*innen das Vorspielen als Vorspielen verstehen. Dass dafür häufig *sprachliche Kategorisierungen in Ausleitungen* des Vorspielens genutzt werden, zeigt folgender Probenausschnitt.

Transkript 2: *Ich bin so schön*

```
103     R   und ich finde auch wenn DU dich im SPIEgel anSCHAUST,
104         (0.4)
105         dann DARF das-
106         (0.2)
107         <<geminderte Sprechspannung,↓>ich weiß dass das SEHR
            SCHWIErig ist mit seinem SPIEgelbild zu SPIElen
            CHRIStian->
108         aber das MÜSSte sozusagen äh#:;(---)
        abb.                          #1 Abb.2
109         +es müsste !WIRK!lich sowas sein
        r   +hebt Arme--------------------->                Einleitung
110   →     ja wenn ich S#O SCHÖN !BIN!+ <<creaky voice>dann lass
        r   ------------------------->+
        abb.             #2 Abb.2
            ich euch ALle> hinter mir.                      Vorspielen
111         also es müsste EIgentlich n ganz +GRO#ßer moment sein+
        r                                    +hebt Arme----------+
        abb.                                      #3 Abb.2
112         %um dann-%
        r   %führt Finger vor Brust zusammen%
113         %um dann SO #klein mit HUT zu werden.%
        r   %hält Finger vor Brust zusammen------%
        abb.            #4 Abb.2          Ausleitung (Kategorisierung)
```

Auch dieses Transkript zeigt die charakteristische Abfolge des Vorspielens in Bearbeitungsphasen: a) Stellenmarkierung (Z103), b) Einleitung des Vorspielens (Z109) c) Vorspielen (Z110), d) Ausleitung des Vorspielens in Form von Kategorisierung (Z111-113). Eine Implementierung durch den Schauspieler erfolgt erst in einem späteren Spielabschnitt und nicht direkt in der Bearbeitungsphase.

In Z103-105 markiert die Regisseurin mit *wenn du dich im spiegel anschaust* die Stelle, an der sie arbeiten möchte, und darin inbegriffen die Person, an die sie die folgenden Äußerungen richtet (direkte pronominale Adressierung mit *du*). Bevor sie instruiert, nimmt sie einen möglichen Einwand seitens des Schauspielers vorweg, wenn sie selbst in Z107 äußert *ich weiß dass das sehr schwierig ist mit seinem spiegelbild zu spielen.* In Z108-109 folgt die Einleitung des Vorspielens durch körperliche (Heben und Öffnen der Arme in Z109) und verbal-deiktische (*es müsste wirklich sowas sein* Z109) Projektoren. Während sie sprachlich das Vorspielen nur als nächstes Element projiziert, verkörpert sie durch das Heben und Öffnen der Arme die verbale Kategorisierung "groß" (Z111) bereits vor dem eigentlichen Vorspielen.

Mit dem Vorspielen *ja wenn ich so schön bin…* arbeitet sie den Hochstatus der Figur gegenüber den anderen Figuren (siehe Johnstone 2002) aus. Dafür stellt sie sowohl die innerliche Haltung der Figur (Überzeugung des Schön-Seins) als auch deren körperliche Gestalt (Groß-Sein) heraus. Für die Darstellung nutzt sie verschiedene Ressourcen und Mittel – den körperlichen Ausdruck, den stimmlich-sprecherischen Ausdruck und schauspieltechnische Ressourcen.

Die Körperlichkeit wird bereits während der verbalen Rahmung in Z108-109 mit dem Heben und Öffnen der Arme vorbereitet, was den Übergang vom Beschreiben zum Vorspielen anzeigt (Abb. 2, #1). Die Regisseurin nimmt also schon während

der sprachlichen Projektion die körperliche Haltung des Vorspielens ein und kombiniert somit das 'sprachliche Beschreiben' (*es müsste wirklich sowas sein*) mit dem 'Zeigen' (Heben und Öffnen der Arme).

2015_03_30_2_Z106
sozusagen äh#1

2015_03_20_2_Z108
wenn ich s#2o schön bin

2015_03_30_2_Z110
ganz gro#3ßer moment

2015_03_30_2_Z112
so #4 klein mit hut

Abb. 2: Multimodale Gestalten beim Vorspielen

Die Regisseurin verharrt für das Vorspielen in dieser überhöhten 'Größe-anzeigenden-Körperlichkeit' (Abb.2, #2), die sie erst während des Vorspielens nach *bin* (Z110) auflöst. Nach dieser Auflösung der Geste spielt sie mit ihrer Stimmlichkeit (*creaky voice*). Dass diese Stimmlichkeit nicht habitualisiert ist, zeigt der Vergleich zu den sonstigen verbalsprachlichen Äußerungen, die nicht durch *creaky voice* gekennzeichnet sind. Der Moduswechsel in das Spiel für *ja wenn ich so schön bin dann lass ich euch alle hinter mir* (Z110) wird also mit einer an die szenische Situation, die durch den Stücktext vorgegeben ist, angepassten Körperlichkeit und einem daran angepassten Sprechausdruck (siehe Bose 2003) angezeigt.

Nach dem Vorspielen kategorisiert die Regisseurin in Z111-113 das Vorspielen, indem sie zusammenfasst, dass es *ein ganz großer Moment sein* sollte (Z111). Auch hier kombiniert sie multimodale Ausdrucksressourcen, wenn sie die sprachlich geforderte Größe durch das Heben der Arme verkörpert (Abb. 2, #3). Sie nutzt diese sprachliche Kategorisierung aber auch, um zu instruieren, dass im Anschluss an die 'große Haltung' ein Haltungswechsel in eine unterwürfige Haltung vollzogen werden soll (Z113: *um dann so klein mit hut zu werden).* Auch diese 'kleine Haltung' verkörpert sie, indem sie die Hände zur Körpermitte bewegt und sich leicht einrollt (Abb. 2, #4), ohne diese Verkörperung aber mit Stück- oder Untertext zu kombinieren – sie illustriert dies hier nur körperlich. Es kommt also auch in der Ausleitung des Vorspielens zu einer Kombination von sprachlichen und körperlichen Ausdrucksressourcen.

Wie die ersten beiden Beispiele gezeigt haben, ist das Vorspielen durch folgenden Aufbau gekennzeichnet: Einleitung – Vorspielen – Ausleitung. Das Vorspielen wird nicht isoliert eingesetzt, sondern sprachlich (bspw. durch Projektoren *sowas sein*; Transkript 2, Z109) und körperlich gerahmt. In den Ein- und Ausleitungsphasen kommt es zu einer Kombination von sprachlichen und körperlichen Ausdrucksressourcen. Sprachlich wird das Vorspielen projiziert (Einleitung) und retrospektiv

kategorisiert (Ausleitung). Mittels körperlicher Ressourcen wird es gleichzeitig angebahnt (Einleitung) und rückgerahmt (Ausleitung) – in obigem Beispiel sowohl in der Ein- als auch der Ausleitung durch eine die sprachliche Kategorisierung *groß* begleitende illustrierende Geste. Für das Vorspielen selbst werden diese Übergangsformen verlassen und das zu Vermittelnde wird nicht sprachlich beschrieben oder gestisch-körperlich illustriert, sondern demonstriert (Clark/Gerrig 1990) oder dargestellt (Clark 2016). Im Gegensatz zu Beschreibungen kreiert das Vorspielen einen sinnlichen Gesamteindruck, der Rezipierenden eine direkte Erfahrung von etwas ermöglicht (wenn die Regisseurin dem Schauspieler etwas vorspielt, lässt sie ihn direkt erfahren, wie es aussieht, wenn die Szene so gespielt wird, wie sie es sich vorstellt). Zu ähnlichen Beobachtungen kommt auch Heath (2012) in seiner Untersuchung über körperliche Demonstrationen von Schmerzen in Krankheitsdarstellungen während Arztsprechstunden. Die Studie zeigt auf, dass Gesten in Beschreibungen von gesundheitlichen Beschwerden nicht nur der Unterstützung von Krankheitsschilderungen dienen, sondern vielmehr ein Symptom in einer Weise verbildlichen und überhöhen, als würde es gerade erlebt werden (siehe Heath 2012:426).

Zudem wurde in den Beispielen deutlich, dass das Vorspielen die Darstellung von etwas Immateriellem ist. Es sind Darstellungen von Konzepten, für die körperliche, also mimische, gestische und stimmlich-sprecherische Ressourcen sowie schauspieltechnische Mittel genutzt werden. Das Vorspielen der Regisseurin in T2 diente nicht dazu, eine vergangene oder zukünftige Szene zu 'zitieren', sondern um eine bestimmte Haltung und damit ein künstlerisches Konzept zu veranschaulichen. Dies geschah durch Selektion und Hervorhebung formaler Aspekte (siehe Kap. 3).

Die Ermöglichung direkter Erfahrung durch selektive Hervorhebung formaler Aspekte verweist auf die Hauptfunktion des Vorspielens in Theaterproben, nämlich die Vermittlung künstlerischer Konzepte mit dem Ziel der konkreten Umsetzung. Insofern ist das Vorspielen als instruktive Praktik zu begreifen.

Instruktiven Charakter erhält das Vorspielen zudem durch die oben beschriebene Ein- und Ausleitungen, die häufig explizit auffordern, etwas zu tun (*du kannst gleich mit den blumen reinkommen*). Ein- und Ausleitungen beziehen sich auf Vorgänge (Bsp. 1 'mit den Blumen reinkommen') oder 'technische' Aspekte (Timing: *gleich mit den Blumen reinkommen*), aber nicht auf komplexe Phänomene wie eine Haltung, die dann durch das Vorspielen selbst vermittelt werden. Das Vorspielen zielt darauf ab, von den instruierten Personen im Spiel umgesetzt zu werden (siehe Kap. 4). Das kann, wie Transkript 1 zeigt, direkt in der Besprechung passieren (Z26), oder auch erst im sich anschließenden szenischen Spiel erfolgen.

Der vorliegende Beitrag untersucht das Vorspielen als interaktive und instruktive Praktik, die der Herstellung und Vermittlung kreativer Konzepte dient und damit inszenatorische Ideen erfahrbar und dadurch auf eine andere Weise nachvollziehbar macht als Beschreibungen. Dafür werden zentrale Verfahren der Hervorhebung in verschiedenen sequenziellen Umgebungen (Kap. 3) und interaktive Konsequenzen des Vorspielens (Kap. 4) untersucht.

2. Datengrundlage

Die Datengrundlage bildet ein siebenwöchiger Probenprozess aus dem Jahr 2015. Es wurden 46 Proben beobachtet, von denen 39 Proben videographisch dokumentiert und 44 Proben mit Aufnahmegeräten mitgeschnitten wurden. Das Korpus umfasst ca. 120 h Videomaterial und ca. 166 h Audiomaterial. Zusätzlich beinhaltet es Feldtagebücher, Notizen im Textbuch sowie eine Matrix mit probenorganisatorischen Informationen. Der Fokus in der Beobachtung lag auf der Interaktion während der Texterarbeitung zwischen der Regisseurin und den acht Schauspielern, die die Textvorlage eines klassisch-modernen Dramas aus dem 20. Jahrhundert erarbeiten.[10] Die videographische Dokumentation wurde mit einer Kamera durchgeführt, deren Perspektive den Interaktionsraum zwischen Regie und Bühne abbildet. Aufgrund des Bühnenbildes sind die Schauspieler auf den Videoaufnahmen nur eingeschränkt zu sehen, da sie in einem geschlossenen Raum spielen, der nur an vereinzelten Stellen, durch ein Fenster und eine offene Wand (Abb. 4), Einblicke gewährt.

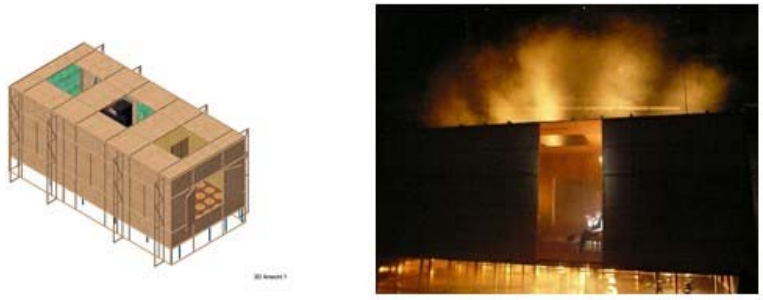


Abb. 4: Bühnenbild der Produktion[11] und Blick auf die Bühne aus Publikumsperspektive

Das Vorspielen wird in allen Probenphasen genutzt – sowohl zu Beginn als auch zum Ende des Arbeitsprobenprozesses. Für die vorliegende Fallkollektion wurden Probenausschnitte aus den Probenwochen zwei bis sechs gewählt, in denen die Regisseurin das Vorspielen in Bearbeitungsphasen nutzt, um unterschiedliche Aspekte zu instruieren.[12]

---

[10] Das Stück enthält zwei Akte, in denen die Situation von sieben Gangstern und einem übergelaufenen Polizisten gezeigt wird, die sich mit einer Geisel verschanzt haben und nun aushandeln, wie sie die letzten zwei Stunden ihres Lebens verbringen möchten.

[11] © Andreas Auerbach.

[12] Probenprozesse bestehen aus verschiedenen Probenformen, wie unter anderem Arbeits-, Lese-, Durchlauf-, Haupt- und Generalproben, die jeweils unterschiedliche Kommunikationscharakteristika aufweisen. Da die hier analysierten Beispiele aus Unterbrechungsphasen in Arbeitsproben stammen, steht jene Spezifik im Fokus.

3. Vorspielen: Verfahren und sequenzielle Umgebungen

Das zentrale Verfahren des Vorspielens ist die Hervorhebung. Dafür lassen sich verschiedene Grade der Ausprägung ausmachen. Mal wird im Vorspielen gesamtkörperlich gearbeitet. Andere Probenausschnitte zeigen ein 'reduziertes' Vorspielen für die Hervorhebung eines Aspektes. In diesem Fall werden nur spezifische Ressourcen für das Vorspielen genutzt, wie beispielsweise sprecherisch-stimmliche Hervorhebungen für die Erarbeitung einer Haltung. Die folgenden Abschnitte untersuchen das zentrale Verfahren der Hervorhebung (Kap. 3.1.) im Vorspielen und betrachten es in zwei unterschiedlichen sequenziellen Umgebungen, zunächst in Instruktionsketten (Kap. 3.2.) und anschließend in Kontrastierungen (Kap. 3.3.).

3.1. Das Verfahren der Hervorhebung

Wie am zweiten Transkript gezeigt wurde, kann mit dem Vorspielen ein Aspekt (*Ich bin so schön* – 'große, selbstbewusste Haltung') ausgewählt und hervorgehoben werden (vgl. Clark 2016). Diese selektiven Hervorhebungen sind mit dem, was Goodwin (1994) *highlighting* genannt hat, vergleichbar. Ein bestimmtes Objekt – in Goodwins Untersuchungen unter anderem bestimmte geologische Formationen in archäologischen Ausgrabungen – wird eingegrenzt, markiert und somit hervorgehoben, um spezifische Aspekte herauszustellen. Transkript 3 zeigt in Z38-39 (*da darf man eben tatsächlich nicht mehr ah uhm ah äh machen*) solch eine Hervorhebung durch Reduzierung, um eine nicht gewünschte Spielweise zu demonstrieren.[13]

Transkript 3: *Im psychorealistischen Gebimbel*

```
37      R     (.) da muss man auch [(.)] !LEI!der soFORT
              !UM!schalten-=
38      Sm3                        [ja ]
39      R     =da DARF man eben tatsächlich NICHT mehr
40    →       <<rückverlagert↓>AH [uhm a#5h (-) ÄH]> machen-
        abb.                            #5      Vorspielen mit Reduzierung
41      SX                         [((lachen))     ]
42      (--)
43      R     ne?=
44      Sm3   [(   )          ]
45      R     [=und SO sondern] sondern sondern da IS man
              eben soFO;
46            da ist man eben sofort im PSYchorealistischen:
              äh:m geBIMbel?=
47            =ne,
```

[13] In dieser Probe wird an dem Zeitpunkt gearbeitet, zu dem das erste Mal das Fenster, und damit die Bühne zum Publikum, geöffnet werden soll. Diese Bühnenöffnung hat Einfluss auf die Spielweise: Bei geschlossener Bühne läuft der Kommunikationsweg zum Publikum ausschließlich über ein Kameraspiel im Stil des Stummfilms. Das Bild der Kamera wird auf die Außenwand der Bühne projiziert, sodass die Zuschauer*innen nur darüber sehen, was in der Bühne passiert. Sobald die Bühne geöffnet wird, wechselt die Spielweise in ein psychorealistisches Spiel.

Der Ausschnitt weist sequenziell die bereits in Kap. 1 erörterte Struktur auf:

1) Einleitung (Z39 *da darf man tatsächlich nicht mehr*),

2) Vorspielen (Z40) und

3) Ausleitung (Z40 *machen*)

sowie die Kategorisierung (Z45-46 *im psychorealistischen äh gebimbel*)). Das Vorspielen ist in diesem Fall syntaktisch in eine TCU eingebettet (*da darf man tatsächlich nicht mehr [Vorspielen] machen*).

Mit dem Vorspielen (Z40) instruiert die Regisseurin, was die Schauspieler nicht mehr machen sollen. Sie highlightet ihr Vorspielen so, dass den Schauspielern deutlich wird, was sie nach dem Spielweisenwechsel nicht mehr zeigen sollen: nämlich eine Stummfilmspielweise im Stil der 20er Jahre. Die Überhöhung der nicht gewünschten Darstellung realisiert sie 1) durch die stimmlich-sprecherische Hervorhebung, 2) durch die sprachliche Reduzierung auf Laute und 3) durch die körperlich reduzierte Gestaltung.

Auf sprecherischer Ebene highlightet sie, indem sie während des Vorspielens die Stimme absenkt und den Klang zurückverlagert[14]. Auf der sprachlichen Ebene sind Vereinfachungen und Selektionen zu beobachten: Die Regisseurin nutzt für die Darstellung der nicht-gewünschten Variante nicht den Stücktext, sondern das Lautieren *ah uhm ah äh* (Z40). Auch den Körperausdruck reduziert sie auf wesentliche Bewegungsrichtungen, ohne den Vorgang gesamtkörperlich zu spielen (siehe dazu Transkript 5: an die Bühne Laufen). Sie bleibt auf ihrem Stuhl sitzen, wodurch sie körperlich nur einen eingeschränkten Bewegungsspielraum hat, und nutzt lediglich die Arme und den Oberkörper zum Anzeigen ihrer Vorstellung der Figuren-Körperlichkeit (Abb.5). Diese Aspektualisierungen führen zu einer Stilisierung der nicht-gewünschten Spielweise. Einen Hinweis darauf, dass dieses Vorspielen von den Schauspielern als Überzeichnung interpretiert wird, gibt das Lachen in Z40, das direkt auf das Vorspielen folgt.

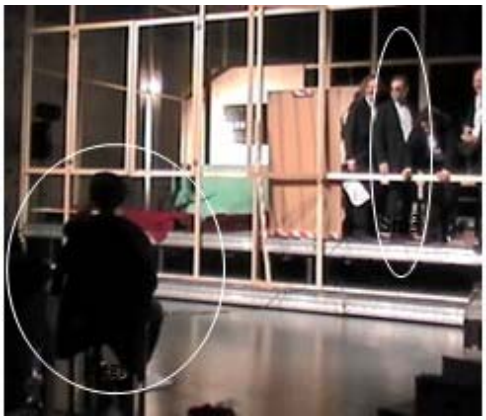


Abb. 5: Körpergestalt Z39 ah uhm a#5h äh

[14] Der Stimmklang kann auf unterschiedliche Arten moduliert werden. Bei der Rückverlagerung wird der Ansatzraum durch muskuläre Aktivität bewusst verändert. Der Zungenkörper wird zurückgezogen, was mit dem Absenken des Kehlkopfes einhergeht. Vokale und Konsonanten klingen abgedunkelt (siehe Wallraff 2007:27).

Es handelt sich in dieser Probe um die grundsätzliche Klärung zweier Spielweisen (Stummfilm vs. psychorealistisch). Interessanterweise wird das Vorspielen hier genutzt, um die Negativversion (das 'so nicht') des Spiels darzustellen. Durch Stilisierung wird die bisherige (korrekte) Spielweise (Stummfilm) als nicht-erwünschte Variante markiert. Das lässt den Schluss zu, dass bei der Vermittlung von Grundsätzlichkeiten zunächst das Wissen über bisherige (nicht-)gewünschte Spielweisen abgesichert wird und dass das mittels (stilisierendem) Vorspielen passiert. Die Wunschversion wird dem Vorspielen mittels der Kategorisierung in Z45-47 sprachlich gegenübergestellt. Durch die rein sprachliche Instruktion der prospektiven Wunschvariante (Z46: *psychorealistisches Gebimbel*) erfolgt eine nachträgliche Rahmung des Vorspielens. Die Wunschvariante selbst wird nicht mehr vorgespielt. Das legt nahe, dass sich Stilisierungen vor allem dazu eignen, Negativversionen zu demonstrieren (siehe hierzu auch Kap. 3.3).

3.2. Hervorhebungen in Instruktionsketten

Hervorhebungsverfahren kommen auch in Instruktionsketten vor. In aufeinander folgenden Bearbeitungsphasen wird mittels Instruktionen an einer Stelle gearbeitet, um verschiedene Aspekte bzgl. dieser einen Stelle zu instruieren (Abb. 6: Instruktion 1, 1a, 1b). Zwischen den einzelnen Instruktionen liefern die Schauspieler*innen jeweils ein neues Spielangebot. Instruktionsketten enden, wenn die gespielte Variante von der Regie als hinreichend erachtet wird.

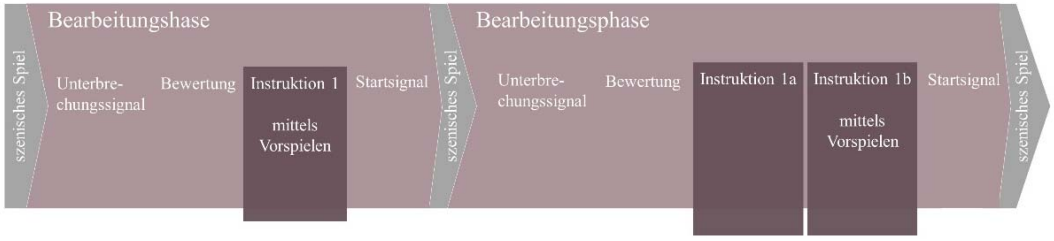


Abb. 6: Schema von Instruktionsketten

Anhand der folgenden Beispiele werden drei aufeinander folgende Instruktionen untersucht, an der ein Schauspieler die Textzeile 'watch your language' spricht. Das Vorspielen kommt hier rahmend in der ersten und letzten Instruktion vor und dient der Vermittlung schauspielerischer Aspekte. Instruktion 1 verlangt die Reproduktion einer grundsätzlichen, bereits erarbeiteten Haltung (cholerisch sein). In Instruktion 1a wird die erste Instruktion sprachlich reformuliert, ohne dass vorgespielt wird. In Instruktion 1b spielt die Regie den gesamtschauspielerischen Vorgang mit der Spezifizierung der konkreten Realisierung vor. Dabei hebt sie das Vorspielen nicht durch eine Stilisierung hervor (wie in Transkript 3), sondern vielmehr durch das Ausspielen ihrer Vorstellung bzgl. des Vorgangs.

Die Transkripte stammen aus zwei aufeinanderfolgenden Metadiskursphasen der 30. Probe und bilden eine Instruktionskette (siehe Abb. 6). Zu diesem Zeitpunkt wurde das hier im Fokus stehende sechste Bild des ersten Aktes bereits in neun Proben erarbeitet. Der Szenenablauf ist bekannt – es geht daher weniger um die Klärung grundsätzlicher und inhaltlicher Aspekte (wie in Transkript 3) als vielmehr

um die Konkretisierung der bisher erarbeiteten spielerischen Umsetzung. Das folgende Transkript 4 ist in der Instruktionskette die erste Instruktion der Stelle 'watch your language'.

Transkript 4: *watch your language*

```
90      R    geNAU;=
91           =und verSUCHTS dann am ende HOCH zu kochen-
92           bis hajo reinspringt und macht-=
93      →    <<erhöhte Sprechspannung, faukale Weitung,↑,
             fast schreiend>+!WATCH! YOUR LANGUAGE;+>
        r                  +Pistolenhand nach vorne+      Vorspielen
94      R    ↓HAjo;
95           (.)MACH ma bitte EINen von deinen choLErischen.
                                                          Instruktion1
96      (--)
97      → Sm1 !WATCH! YOUR LANGUAGE;
98      R    [*geNAU.*]
```

Die Regisseurin instruiert in Z91-93 zwei Schauspieler, die Intensität ihres Spiels ab einem bestimmten Punkt zu steigern (*dann am ende hoch zu kochen*). Mittels *keying device* (Keevallik 2015) in Z92 leitet die Regisseurin das Vorspielen ein (siehe Kap. 1), das auch hier durch die Konstruktion *bis hajo reinspringt und macht*… syntaktisch eingebunden wird (siehe Transkript 2). Allerdings verwendet sie hier in ihrem Vorspielen den Stücktext *(watch your language* in Z93). Dadurch ist ihre Instruktion nicht nur an die beiden ursprünglich instruierten Schauspieler (Sm2, Sm6) gerichtet, sondern auch an Sm1 (der den vorgespielten Stücktext spricht). Dies wird zudem deutlich in ihrer explizit an Sm1 (Hajo) adressierten Aufforderung in Z94/95, die betreffende Textzeile zu spielen (*hajo mach ma bitte einen von deinen cholerischen*). Zugleich kategorisiert sie damit sprachlich, was sie erwartet (die Haltung 'cholerisch-Sein').

Die Hervorhebung im Vorspielen (Z93) wird deutlich an dem Zusammenspiel von gesteigerter Sprechspannung, Erhöhung der Stimme, dem verstärkten Fokusakzent und der Steigerung der Lautstärke (fast geschrien) auf dem Verb *watch*. Anhand dieses Sprechausdrucks wird deutlich, dass die Regisseurin den Text nicht nur als Stellenmarkierung[15] nutzt, sondern eine Haltung instruiert. Vor allem im Vergleich zwischen Vorspielen und Ansprache an Sm1 in Z95 fällt die Differenz der sprecherischen Umsetzung auf. Auch bei der Anrede der Schauspieler in Z91-92 ist die Sprechspannung vermindert und die Stimmlage abgesenkt.

Körperlich spielt die Regisseurin die Stelle zwar nicht aus, kombiniert aber die sprecherisch-stimmliche Hervorhebung mit der Geste einer Pistolenhand auf dem Verb *watch*. Durch die Hervorhebung der sprecherisch-stimmlichen Merkmale in Kombination mit der sprachlichen Instruktion *mach ma bitte einen von deinen cholerischen* lenkt sie den Fokus aber eher auf die innerliche Haltung. Das Zusammenspiel mit der Pistolenhand geht für Sm1 unter, was an seiner Spielreaktion ablesbar

[15] Das Vorspielen wird zur Stellenmarkierung genutzt, wenn Aspekte nicht unmittelbar durch die Unterbrechung als bearbeitungswürdig markiert sind. Vor allem in längeren metadiskursiven Phasen wird es zur Identifikation der Stellen genutzt, auf die sich die folgende Instruktion bezieht.

ist: Sm1 reproduziert in Z97 die cholerische Haltung, kombiniert sie aber nicht mit der Pistolenhand.

Die das Vorspielen rückrahmende Instruktion *mach ma bitte einen von deinen cholerischen* verweist auf geteiltes Wissen. Die Formulierung *einen von deinen X* behandelt das Instruierte als Bestandteil des schauspielerischen Repertoires von Sm1. Das Vorspielen hat hier eine zitative Funktion inne, denn es bezieht sich mit der sprachlichen Kategorisierung (Z95 'cholerisch-Sein') auf etwas beim Instruierten Abrufbares. Ihr Vorspielen hat daher die Funktion bereits Erarbeitetes (die Haltung 'cholerisch-Sein') zu reproduzieren, zu konkretisieren und zu festigen. Die erste Instruktion spielt so etwas bereits Erarbeitetes vor. Die Haltung, mittels Stücktext vorgespielt, wird stimmlich-sprecherisch hervorgehoben, ohne sie aber zu karikieren.

Der nächste Transkriptausschnitt folgt nach der szenischen Umsetzung (0:58 sek.), in dem der *watch your language*-Auftritt von Sm1 erneut gespielt wurde.

Transkript 5: *Reinschießen wie n Haifisch ins Heringsbecken*

145		R	=aber hajo-	
146			da musst du REINschießen wie_n HAIfisch [in in]	
147		SX	[((lacht))]	
148		R	ins HEringsbecken.	Instruktion 1a
149		Sm2	( )	
150		R	und	
151			und hajo;	
152	→	Sm1	*WATCH YOUR LANGUAGE.*	
		sm1	*geht zu Sm2------>*	
153		Sm1	+(--)+	Reaktion
		sm1	+hebt Pistolenhand nach oben+	
154		R	+geNAU,=aber-+	
		r	[+Pistolenhand nach vorne+]	
155		SX	[((+lachen+))]	
156		sm1	+Pistolenhand nach vorne+	
157		Sm1	[(hä?)]	
158		SX	[((lachen))]	
159		R	ERST die SPRAche DANN die pistole.	Reformulierung
160		Sm2	ja	Reaktion
161		R	aber hajo da muss man die,=	Instruktion 1b
162	→		=<<ff↑>+*NJA:.+>	Vorspielen
		r	+rennt mit geballten Fäusten an Bühne+	
163			da MUSST du	
164	→	Sm1	<<ff>*!WATCH! YOUR LANGUAGE.*>	
		sm1	*rennt zu Sm2------->*	Reaktion
165		R	geNAU-	Evaluation

In diesem Probenausschnitt produziert die Regisseurin zwei prospektiv ausgerichtete Folgeinstruktionen bzgl. der Stelle *watch your language*. Die eine erfolgt vor dem Spielangebot von Sm1, die andere danach. Zudem korrigiert sie den Einsatz der zuvor instruierten, aber nicht umgesetzten Geste ('Pistolenhand'). Der Ausschnitt lässt sich wie folgt segmentieren:

- Z145-148 Instruktion 1a: Metapher 'Haifisch im Heringsbecken'
- Z152/153 Reaktion des Schauspielers (Sm1)

- Z154-158 Korrektur der Koordination der Geste 'Pistolenhand' mit Sprechen des Stücktexts
- Z160-161 Instruktion 1b Vorspielen des Vorgangs
- Z164 Spielreaktion durch Sm 1
- Z165 positive Evaluation durch R

Die Regisseurin unterbricht das szenische Spiel mit einer Reformulierung von Instruktion 1 (Transkript 4, Haltung 'cholerisch-Sein'), indem sie mit der Metapher vom Haifisch im Heringsbecken (Z146-148) erneut den Aspekt der Intensität instruiert. In Z152-153 setzt Sm1 diese Instruktion mit seinem Spielangebot um. Er realisiert zunächst die Haltung des 'cholerisch-Seins' bzw. 'Reinschießens in das Heringsbecken' und anschließend die nach vorne gerichtete Geste der Pistolenhand (Z156). In Z154-158 reformuliert die Regisseurin seine Handlungen mit *erst die sprache dann die pistole.*

Anders als in den bisher besprochenen Beispielen wird das Vorspielen in Z161/62 nicht syntaktisch eingebettet. Vielmehr setzt die Regisseurin in Z161 (*da muss man die*) zu einer Beschreibung an, bricht sie aber abrupt ab und ersetzt sie durch das Vorspielen, das sie mit der Lautierung *nja* (Z162) begleitet. Ähnlich wie in Transkript 4 (Instruktion 1 *watch your language*) spielt die Regisseurin hier den Vorgang hinsichtlich der Körperlichkeit, Stimmlichkeit und Haltung vor. Im Gegensatz zu Transkript 4 ist die Textvorlage hier allerdings nicht instruktionsrelevant. Die Regisseurin reduziert die Sprache auf die Lautierung *nja* (ähnlich wie in Transkript 3; siehe Kap. 3.1.), während sie an die Bühne rennt und die Fäuste ballt (Z161). Nachdem der sprachliche Vergleich des Hais im Heringsbecken (Z146) nicht zur gewünschten spielerischen Umsetzung durch Sm1 (Z152 *watch your language*) geführt hat, konkretisiert die Regisseurin sowohl das Auftrittstempo, die Stärke des Auftritts (repräsentiert durch ihre Körperspannung und die geballte Faust) als auch die sprecherische und stimmliche Intensität (Lautstärkesteigerung, Stimmerhöhung Z161). Außerdem nutzt sie, im Gegensatz zum vorangegangenen Vorspielen, den Bühnenvorraum in seiner gesamten Größe, den sie zu 'ihrer Bühne' transformiert. Den Gang, den sie vorspielt, spiegelt sie dabei in der Ebene nicht eins zu eins zur Bühne, sondern spielt ihn 90° versetzt vor, indem sie aus ihrer räumlichen Perspektive an die Bühne läuft (siehe Abb. 7). Eine sprachliche Rahmung für die Schauspieler, dass diese in ihrer Gangachse bleiben sollen, ist nicht nötig.

2015_04_07_2_Z161
#aber hajo da
muss man die,=

2015_04_07_2_Z161
aber hajo da
muss man #die,=

2015_04_07_2_Z162
<<ff,↑>+NJ#A:.+>

2015_04_07_2_Z162
<<ff,↑>+NJA:#.+>

Abb. 7: Vorspielen *nja*

Die Umsetzung von Sm1 auf diese vorgespielte Instruktion erfolgt unverzüglich. Er wartet ein Startsignal der Regisseurin nicht ab[16], sondern beginnt direkt mit seinem Spielangebot in Z164 (*watch your language*). Im Vergleich der beiden spielerischen Umsetzungen von Sm1 (Z152 vs. Z164) ist in Z164 eine Steigerung der körperlichen (Rennen, erhöhte Körperspannung), sprecherischen und stimmlichen (Lautstärkesteigerung, Fokusakzent auf *watch*) Realisierungen festzustellen, woraufhin die Regisseurin in Z165 das Spielangebot positiv evaluiert (*genau*).

Die diskutierten Beispiele aus der Instruktionskette zeigen, dass Hervorhebungen nicht nur für Karikierungen (siehe Transkript 3) genutzt werden, sondern auch für die holistische Darstellung von Spielvorstellungen. Werden Karikierungen eher für retrospektive Spiegelungen verwendet ('so habt ihr gespielt'), wird mit einem eher holistischen Vorspielen prospektiv instruiert ('so sollt ihr spielen'). Auch hier wird das Vorspielen zur Instruktion schauspielerischer Aspekte (Intensität) in unterschiedlichen Positionen genutzt. Das holistische Vorspielen erscheint in Anfangsinstruktionen einer Kette insofern sinnvoll, als es um die Zitation von bereits Erarbeitetem geht. Darauffolgend wird das Vorspielen für die Konkretisierung und Ausformung (hier der Spielintensität) genutzt, wofür nun Hervorhebungen eingesetzt werden. Das gibt einen Hinweis darauf, dass ausführliche sprachliche Beschreibungen schauspielerische Aspekte, wie Intensität, nicht umfassend vermitteln und wesentlich zeitunökonomischer instruieren würden.

3.3. Hervorhebungen in Kontrastierungen

Das Vorspielen wird für Instruktionen, die ein und dieselbe szenische Stelle betreffen, nicht nur zeitlich gestaffelt in Instruktionsketten verwendet (Kap. 3.2.), sondern auch für Kontrastierungen eingesetzt. Instruierende greifen dann auf *contrast pairs* (siehe u. a. Weeks 1996) zurück und nutzen das Vorspielen sowohl für den ersten als auch für den zweiten Paarteil. Darin wird einerseits verdeutlicht, was gerade gespielt wurde (1. Paarteil), und andererseits, was stattdessen gespielt werden soll (2. Paarteil). Hervorhebungen werden in beiden Paarteilen realisiert. Allerdings ist die Art des Vorspielens (aspektualisiertes vs. holistisches Spiel) abhängig davon, ob es sich um eine Spiegelung oder um eine Wunschvariante handelt, wie die folgenden Analysen der Kontrastierungen von Ist- und Wunsch-Darstellungen zeigen.

Im ersten Beispiel (Transkripte 6a und 6b) nutzt die Regisseurin zwei Kontrastpaare (KP1 und KP2), um zwischen den Haltungen 'nörgeln' und 'sauer-Sein' zu differenzieren: die nicht-gewünschte 'nörgelnde' Haltung wird durch Reduzierung hervorgehoben (ähnlich wie in Transkript 3), anschließend wird die gewünschte Haltung 'sauer-Sein' in holistischer Spielweise kontrastierend gegenübergestellt. Zur Verständlichkeit der Transkriptausschnitte sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass in den vorgespielten Turns von R und Sm4 nur Untertext gesprochen wird.

[16] Zu Transitionspraktiken siehe den Beitrag von Axel Schmidt in diesem Themenheft.

Transkript 6a: *Das ist meine Rolle I*

```
22    R    du darfst NICHT-
23  →      <<eng, überhöht> +NA ni NI ni NI [ ni NI     ]+>
24    r                     +läuft gebückt mit an Silben
            angepassten Schritte an Bühne---------------->+
25    Sm4 <<eng, überhöht>[MANno MANno]>
26    R   ne?                                                KP1
27          du musst sagen-
28  →       <<UT>das ist MEIne rolle.>
29  → Sm4   <<UT>das is MEIne rolle EY->
30  → R     <<UT>das is MEIne rolle.
31  →       ihr ARSCHlöcher;
32  →       ihr SCHEIße.>
```

Das erste Kontrastpaar (KP1), das die Regisseurin herstellt, besteht aus der Spiegelung des Ist-Zustandes in Z22-23 und dem Vorspielen ihrer Wunsch-Version in Z26-31. Der erste Paarteil *du darfst nicht na ni ni ni ni ni ni* (Z22-23) ist retrospektiv und der zweite Paarteil in Z26-27 (*du musst sagen das ist meine rolle*) prospektiv ausgerichtet. Beide Paarteile werden vorgespielt und durch vorangestellte Projektoren (Z22: *du darfst nicht…* & Z26: *du musst sagen…*) eingeleitet.

Die Regisseurin differenziert zwischen diesen beiden Kontrastpaaren auf zwei Weisen: 1) mit den sprachlichen Einleitungen der Vorspiele in Z22 (retrospektiv *du darfst nicht*) und in Z26 (prospektiv *du musst sagen*) und 2) durch unterschiedliche Arten des Spiels. Die nicht-gewünschte Ist-Version (Spiegelung) ist, wie auch in Transkript 3 (*im psychorealistischen Gebimbel*), durch ein Überzeichnen gekennzeichnet. Die Überzeichnung geschieht auch hier durch eine Aspektualisierung auf Lautebene (*na ni ni ni ni*) bei gleichzeitiger Fokussierung auf den Gang, der ebenfalls überzeichnet wird. Die Regisseurin läuft nicht in einem 'alltäglichen' Gang an die Bühne, sondern stilisiert ihn durch ein rhythmisch angepasstes Gehen an die Laute *na ni ni ni ni ni ni*. Die enge und überhöhte Stimme[17] zeigt an, dass sie eine 'nörgelnde' Haltung vorspielt. Die beiden Handlungen des Laufens an die Bühne und der sprecherischen Realisierung der nicht-gewünschten Version sind zeitlich aufeinander abgestimmt. Denn in dem Moment, in dem die Regisseurin an der Bühne ankommt, ist sie mit dem Vorspielen der nicht-gewünschten Ist-Version fertig und Sm4 zeigt mit seinem Spiel des Untertextes *manno manno* (Z25) sein Verständnis an. Anschließend beginnt die Regisseurin mit dem Vorspielen der gewünschten Version (Z26-27 *du musst sagen das ist meine rolle)*. Dieses Vorspielen ist im Gegensatz zum ersten Paarteil nicht aspektualisierend, sondern realistischer. Ihr körperliches Verhalten überzeichnet nicht und sie nutzt anstatt der Lautierungen einen möglichen Untertext (*das ist meine rolle*). Den Sprechausdruck gestaltet sie entsprechend der Haltung 'sauer-Sein', indem sie in ihre Indifferenzlage wechselt und den verengten Stimmklang zugunsten eines kräftigeren und verstärkt resonatorischen Sprechausdrucks aufgibt. Die Kontrastpaare unterscheiden sich also bzgl. der Hervorhebung: Während die nicht-gewünschte Variante karikierend realisiert

[17] Ist eine Stimme überhöht, liegt sie über der Indifferenzlage. Sie ist "derjenige Tonhöhenbereich innerhalb des Stimmumfangs […], in dem mit geringstem Kraftaufwand anhaltend und mühelos gesprochen werden kann" (Seidner/Wendler 1982:15; siehe auch Bose 2001:276).

wird, ist bei der prospektiven Wunsch-Variante eine holistische Repräsentation der Regie-Vorstellungen festzustellen. Die Instruierende zeigt damit an, dass die Wunsch-Variante verbindlichen Charakter hat und die Instruierten ihre Spielversion 'in dieser Art und Weise' umsetzen sollen. Den zweiten Teil dieses Beispiels zeigt Transkript 6b, dass sich an Transkript 6a anschließt.

Mit dem zweiten Kontrastpaar wiederholt die Regisseurin ab Z37 in gleicher Abfolge wie zuvor ihre Instruktion: Erst wird die nicht-gewünschte Ist-Variante (Z37-39), anschließend die Wunsch-Vorstellung (Z45-50) vorgespielt. Der Unterschied zum ersten Kontrastpaar liegt darin, dass es hier stärker zu einem wechselseitigen Spiel zwischen der Regisseurin und Sm4 kommt, um die Inszenierungsideen gemeinsam durchzuarbeiten (siehe Kap. 4).

Transkript 6b: *Das ist meine Rolle II*

```
37      R    nicht machen
38    → Sm4  <<↑>MANno:>
39    → R    <<↑,ff>      +MANN+[O:;>     ]
        r                  +stampft&drückt angewinkelte
            Arme an Körper+
40    → Sm4  <<UT,↑,hauchig,ff>[wollters] WEIBlich haben?>
41      R    ((lacht))
42      Sm4  <<UT,↑,hauchig >(du warst) wunderschön.>=        KP2
43           =JA.
44           alles KLAR.
45      R    sondern sozusagen
46    →      <<UT>ihr habt mich beSCHISsen.
47    →      Pablo (.) aufm beSETZungsplan>
48    → Sm4  <<UT>habt ihr das gePLANT?>
49      R    mh
50    → Sm4  <<UT>HINter meinem RÜcken?>
51      R    mh genau
52           also eher sozusagen
53    →      <<UT>ihr habt mich total beschissen.>
54           also TIEF verletzt aber (.) STINKsauer.
55           und NICHT QUENgeln.
```

Die Regisseurin beginnt den ersten Paarteil mit dem Projektor *nicht machen* (Z37). Diese Einleitung wird von Sm4 spielend mit dem Untertext *manno* (Z38) weitergeführt. Ebenso wie im ersten Kontrastpaar zeigt Sm4 mit diesem *manno* (Transkript 6a: Z25, Transkript 6b: Z38) sein Verständnis darüber an, dass er diesen Untertext nicht mehr nutzen soll. Bis Z42 verfertigen die Regisseurin und Sm4 ihre Vorstellungen von nicht-gewünschten Spielversionen durch ein stetiges Abwechseln des karikierenden Vorspielens. Die Karikierung wird sowohl von der Regisseurin als auch von Sm4 durch den Sprechausdruck und den gewählten Untertext angezeigt.

In Z43-44 (*ja alles klar*) zeigt Sm4 sprachlich und nicht mehr gespielt sein Verständnis an. Die Regisseurin beginnt daraufhin mit der Einleitung *sondern sozusagen* den zweiten Paarteil. Anschließend spielt sie einen möglichen Untertext (Z46-47 *ihr habt mich beschissen. pablo auf dem besetzungsplan*) für die Haltung 'sauer-Sein' vor. Ebenso wie im ersten Kontrastpaar (Z30 *manno*) steigt Sm4 in das Spiel ein und macht seinerseits mit *habt ihr das geplant* (Z48) und *hinter meinem rücken* (Z50) ein Untertextangebot, was die Regisseurin in Z51 zwar positiv bestätigt, al-

lerdings in Z52-53 nochmals konkretisiert, indem sie den bereits eingeführten Untertext *ihr habt mich total beschissen* aus Z46 wiederholt. Damit macht sie deutlich, dass der fragende Untertext von Sm4 in Z48 und Z50 ihr nicht 'sauer' genug war. Sie sichert das Wissen um die beiden Haltungen mit einer abschließenden Kategorisierung in Z54-55 ab, wenn sie formuliert, dass Sm4 *stinksauer* sein soll, aber *nicht quengeln* darf.

Es kann festgehalten werden, dass das Vorspielen in Kontrastpaaren in beiden Positionen genutzt wird: sowohl in der Ist-Variante als auch in der Wunsch-Variante. Dabei wird der erste Paarteil dazu verwendet, die nicht-gewünschte Variante zu verdeutlichen, wohingegen der zweite Paarteil die Wunsch-Variante anzeigt. Die nicht-gewünschte Variante wird bzgl. der Form überzogen und karikiert – die Wunsch-Variante in realistisch-holistischer Spielweise vorgespielt. Auch in den Kontrastpaaren lässt sich feststellen, dass karikierendes Vorspielen demnach genutzt wird, um anzuzeigen, es so nicht nachzuspielen, während ein eher realistisches Vorspielen anweist 'mach es in dieser Weise' (siehe Kap. 3.2.). Die zwei aufeinander folgenden Kontrastierungen behandeln denselben Instruktionsinhalt, nämlich die Haltung 'sauer-Sein'. Dabei werden aber in beiden prospektiv ausgerichteten Wunsch-Varianten verschiedene Untertexte genutzt, um diese Haltung zu verdeutlichen. Beide Untertexte behandeln die Situation 'ich habe eine Rolle erhalten' und knüpfen an ein für Schauspieler*innen leicht nachvollziehbares Wissen darüber an, wie es sich anfühlt, eine Rolle zugewiesen zu bekommen, anschließend aber eine Umbesetzung zu erfahren. Hieran zeigt sich, dass die Verwendung nachvollziehbarer Situationen und Untertexte für die Vermittlung der Wunschvarianten zielführend ist.

Das folgende Transkript *leaned back Zynismus* zeigt ein weiteres Beispiel für eine Konzeptvermittlung mittels hervorhebendem Vorspielen und Kontrastierung. Im Zentrum der Arbeit steht die Partnerorientierung ('etwas vom anderen wollen') der Figur. Anders als im vorangegangenen Probenausschnitt folgt auf das Kontrastpaar ein Upgrade der Wunschvariante mit anschließender Begründung.

Transkript 7: *leaned back Zynismus*

```
245  R     weil du SAGST immer-
246  →     <<hauchig, gedrückt,↓↓>DIE DU NIE HATTEST.>
247        also so-
248        [du gehst]                                          KP
249  Sm4   [mh      ]
250  R     du gehst immer zuRÜCK (.) anstatt zu sagen=
251  →     <<rall,↓> =DIE DU NIE ↑HATTEST.
252        weißte das geht immer schon-
253  Sm4   (was schiebst du denn für ne kugel?)
254  R     genau
255        (nein es HEIßT)
256  →      <<UT,p>↑SCHLAG mich (.) ARSCHloch (.) SCHLAG mich;>
257        ↓oder-
258  →     <<UT,p>↑FICK mich;>
259        ↓oder-
260  →     <<UT,p>↑MACH->                                      Upgrade
261  Sm4   LOS KOMM (KAmera)
262        ((klatscht))
263  (1.1)
```

```
264   R     also du DARFST-
265         +weil du (.) weil du oft sozusagen in so n in so n in
            so n LEANed BACK#zyNISmus verFÄLLST,+ der (.) dir SEHR
            gut STEHT-
      r     +lehnt sich zurück----------------->+
      abb.                  #Abb.8
266         aber +da#WILLST du nichts vom andern.+
      r           +streckt Arm nach vorne zu Sm4 als Anspielpartner+
      abb.           #Abb.9                                Begründung
265   Sm4   ja-
```

Auch in diesem Beispiel ist das Kontrastpaar durch 1) die Spiegelung der Ist-Variante und 2) das Vorspielen der Wunsch-Variante aufgebaut. Im Gegensatz zu den vorangegangenen Beispielen wird hier im Kontrastpaar nicht mit zwei unterschiedlichen Textvarianten (Stück- und Untertext) gearbeitet, sondern in beiden Positionen der Stücktext genutzt. Beide Positionen werden sowohl sprachlich durch die Einleitungen (Z245 *weil du sagst immer* und Z250 *anstatt zu sagen*) markiert als auch durch eine deutliche Differenzierung des Sprechausdrucks angezeigt.

Da die beiden Paarteile durch den Stücktext sprachlich gleich sind und nur durch die Einleitungen gerahmt werden, wird an dieser Stelle der auditiv-analytische Vergleich relevant. Denn die Kombination der Einleitungen beider Vorspiele (Z245 *weil du sagst immer* und Z250 *anstatt zu sagen*) mit dem jeweiligen Sprechausdruck zeigt an, welche Haltung instruiert wird. Anhand auditiv-phonetischer Analysen (siehe hierzu Bose 2001, 2012) lässt sich feststellen, dass die Regisseurin beide Vorspiele unterschiedlich realisiert.[18] Mit einer hauchigen und gedrückten stimmlichen Realisierung macht sie im ersten Paarteil nicht nur deutlich, dass es ihr um die Ansprechhaltung der Figur geht, sondern zeigt auch eine Haltung an. Die Stimme wirkt insgesamt zwar voll, aber bzgl. der Haltung destruktiv (monotone Melodie, langsames Tempo) und nicht an den Spielpartner gerichtet. Die Wunsch-Variante (V2, Z251) ist dadurch gekennzeichnet, dass die Sprechstimmlage im Gegensatz zu Paarteil 1 höher ist, die Stimme leiser aber gerichteter klingt, die Prosodie variabler, also weniger monoton eingesetzt wird und das Sprechtempo leicht erhöht ist. Allein durch die Formung der ihr zur Verfügung stehenden sprecherischen Ressourcen differenziert sie die beiden Varianten in eine 'passive, weniger gerichtete' und eine 'aktiv-ansprechende' Haltung.

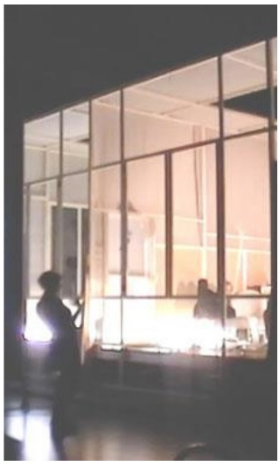
In Z252 setzt die Regisseurin mit *das geht immer schon* zu einer Kategorisierung an. Sie führt sie allerdings nicht zu Ende, weil Sm4 mit seinem Spielangebot in Z253 sein Verstehen über die negative Variante anzeigt und die begonnene Kategorisierung im spielenden Modus mit seinem Untertext *was schiebst du denn für ne kugel* vervollständigt und damit negative Version 'richtig' nachspielt. Die Regisseurin reagiert daraufhin in Z254 mit der Evaluation *genau* und leistet damit die Bestätigung des Spielangebots von Sm4, bevor sie selbst weiterspielt und einen alternativen Untertext für die Stelle anbietet (Z256-260).

In Z255 leitet sie mit *es heißt* das 'upgrade' ihrer zuvor getätigten Instruktion ein. Dieses spielt sie mit dem Untertext *schlag mich arschloch, schlag mich (…) fick mich (…) mach* (Z256-260) vor. Im Vergleich zum vorangegangenen Kontrastpaar

[18] Akustische Analysen sind aufgrund starker Hintergrundgeräusche nicht zielführend und bilden zudem nicht die benötigten Klangbeschreibungen ab.

nutzt sie hier also nicht mehr den Stücktext, sondern bietet einen möglichen Untertext an. Damit kann sie mehr über die Haltung anzeigen als mit der Textzeile *die du nie hattest.* Diese ist sehr kurz und liefert nur wenig Material für die Vermittlung der Ansprechhaltung. Der Untertext hingegen zeigt durch die überzeichnete Ansprache *arschloch* und den Appellcharakter (*schlag mich, fick mich, mach*) eine aktive Ansprechhaltung. Upgrades dienen damit der Präzisierung bereits eingeführter Instruktionsinhalte, indem sie mittels Hervorhebungen (hier den Untertext anstatt des Stücktextes und Änderungen des Sprechausdrucks) den Instruktionsinhalt aspektualisieren.

Die anschließende Begründung (Z265-266) dient nicht nur der Kategorisierung für die nicht-gewünschte Variante (*leaned back zynismus*), sondern liefert auch eine Wirkungsbeschreibung beider Ansprechhaltungen (*der dir sehr gut steht aber da willst du nichts vom andern*). Bei Ansprechhaltungen handelt es sich um Komplexphänomene in der Figurenarbeit, die sich sowohl durch innere Haltungen als auch deren Veräußerung zeigen. Auch in der Kategorisierung wird das daran deutlich, dass die Regisseurin ihre Begründung körperlich verstärkt (siehe Transkript 2), indem sie sich während des *leaned back zynismus* zurücklehnt und damit beschreibend und körperlich spiegelt, was Sm4 in der Szene gespielt hat (Abb. 8). In Z265 highlightet sie ihre Beschreibung des *vom anderen etwas Wollen,* indem sie den rechten Arm nach vorne zu Sm4 streckt und damit die gestische Haltung des 'Wollens' verdeutlicht, jedoch nicht wie in den Vorspielen der nicht-gewünschten Varianten karikiert (Abb. 8).



2015_04_11_1
Z265 LEANed BACK#zyNISmus

2015_04_11_1
Z266 da#WILLST du nichts

Abb. 8: körperliche Kontrastierung

Wie die Ausschnitte gezeigt haben, können mit dem Kontrastieren von Ist- und Wunschvarianten eines Aspektes unterschiedliche Ziele verfolgt werden: Zum einen die Differenzierung zwischen verschiedenen Haltungen ('nörgeln' versus 'sauer-Sein'), zum anderen die Spezifizierung einer Haltung ('vom Anderen etwas Wollen') durch Ausdifferenzierung (hier gezeigt an den stimmlich-sprecherischen Ressourcen). Dabei wird die Spiegelung als Vorspielpraktik genutzt, um zuvor Gesehenes (nicht-gewünschte Ist-Version) in seiner Form zu überhöhen, während die Form in prospektiv ausgerichteten Vorspielen nicht überzeichnet, sondern vielmehr in der Weise vorgespielt wird, die erwartet wird. Das Anbieten von Untertext im

kontrastierenden Vorspielen bietet Möglichkeiten der Konkretisierung einer Haltung im Gegensatz zu kurzen Stücktextpassagen. Sowohl Ist- als auch Wunsch-Varianten werden spielend (Z246, 251, 256, 258, 260) und beschreibend (265-266) exemplifiziert. Das lässt den Schluss zu, dass eine primär verbale oder rein spielerische Instruktion nicht ausreichend ist, kreative Vorstellungen zu vermitteln, sondern dass vielmehr die Verbindung beider Modi unabdingbar ist.

4. Interaktive Konsequenzen des Vorspielens

Nachdem nun das Hervorheben als zentrales Verfahren des Vorspielens analysiert wurde, betrachtet dieses Kapitel die Konsequenzen von Vorspielen. Diese können entweder nicht-spielend oder spielend erfolgen. Spielende Reaktionen können an zwei Zeitpunkten beobachtet werden. Entweder in Form der szenischen Umsetzung nach Beendigung des Metadiskurses oder noch während der Besprechung als *on-the-fly*-Implementierung (siehe hierzu das Zwischenfazit zu diesem Themenheft).

Während Maximilian Krug in seinem Beitrag *on-the-fly*-Instruktionen und die Reaktionen darauf untersucht, richtet dieses Kapitel den Fokus auf die spielerischen Reaktionen der Schauspieler in Bearbeitungsphasen. Die folgenden Probenausschnitte zeigen, dass Schauspieler sowohl sprachlich als auch spielend auf das Vorspielen reagieren.

Die Spielreaktionen dienen dabei entweder der Verstehensdemonstration und Ratifizierung (sie bilden dann ein Nachspielen und ähneln dem Vorspielen) oder sie liefern ein eigenständiges Spielangebot (sie transformieren das Vorspielen und haben so nur noch wenig Ähnlichkeiten mit dem Vorspielen). Die spielenden Reaktionen treten dabei in zwei Positionen auf: a) als direkte Reaktion aufs Vorspielen und b) in Überlappung zum Vorspielen.

Eine direkte Reaktion auf das Vorspielen durch den instruierten Schauspieler zeigt Transkript 8 *Opernchor*. Hier instruiert die Regisseurin sprachlich und prospektiv den Aspekt 'Timing des unordentlich-Redens' in Z117, worauf der instruierte Schauspieler Sm5 in Z118 mit *gut* reagiert. Anschließend nutzt sie in Z125 das Vorspielen retrospektiv, um anzuzeigen, wie der Aspekt bisher gespielt wurde, worauf Sm5 in Z126 spielend reagiert.

Transkript 8: *Opernchor*

```
117   R    =also du darfst SCHMUDDlig reden aber du musst warten
           bis alle ANderen schmuddelig geredet haben.
118   Sm5  GUT;
119        (-)
120   R    WEISSte,
121   SX   <<hustet>>
122   (.)
123   R    weil sonst-(.)
124        vor allem JETZT hör ich sozusagen nur noch; (.)
125   →    ASna asn-
126   Sm5  <<stimml. rückverlagert>(xX:x(.)Xx;)>
```

Die Regisseurin bearbeitet in diesem Beispiel auf zwei Wegen die Sprechweise von Sm5. Zunächst mit der sprachlichen Instruktion (Z117 *also du darfst schmuddlig reden aber du musst warten bis alle anderen schmuddelig geredet haben*) und anschließend mit dem Vorspielen in Z125 (*asna asn*). Diese sprachliche Instruktion schließt Sm5 mit einem verstehensindikativen sprachlichen Signal (*gut* Z118) ab.

Mit der Einleitung (Z124 *vor allem jetzt hör ich sozusagen nur noch*) rahmt die Regisseurin, dass sie das Vorspielen aufgrund der Lautierung *asna asn* (Z125) als eine Art Durcheinanderreden qualifiziert. Das Vorspielen hat die Funktion, 1) die nicht-gewünschte derzeitige Sprechweise 'Durcheinanderreden' zu illustrieren und 2) zu vermitteln, welche auditiven Konsequenzen drohen, wenn die Instruktion aus Z117 nicht realisiert wird. Die Regisseurin vollzieht somit ein Nachspielen im Vorspielen, das ebenso wie die Nicht-Wunsch-Varianten in den vorangegangenen Beispielen durch Karikierung gekennzeichnet ist.

Das 'Durcheinanderreden' der Figuren auf der Bühne verbildlicht sie stimmlich-sprecherisch, indem sie nicht den Originaltext oder einen Untertext vorspricht, sondern *non-lexical vocalizations* nutzt. Sie selektiert damit aus dem Spiel nur sprachliche und sprecherische Formen, die sie zudem auf ihren subjektiven Höreindruck reduziert. Sm5 reagiert darauf in Z126 im gleichen Modus, indem er dieses unverständliche Sprechen nachspielt. Er verwendet nur die von ihr genutzten Ressourcen. Auch er lautiert unverständlich und verlagert die Stimme zurück, allerdings nicht 'eins-zu-eins' zu ihrer Variante. Sein Spielangebot dient dem Anzeigen, dass er verstanden hat, was er zuvor gespielt hat und nun nicht mehr spielen soll. Sowohl die Regisseurin als auch Sm5 vollziehen den Moduswechsel also hauptsächlich stimmlich-sprecherisch. Dieses Beispiel macht deutlich, dass sprachliche Instruktionen eine sprachliche Reaktion hervorrufen (Z118), während das Vorspielen eine spielende Reaktion zur Folge hat (Z126). Zudem liegt hier eine klar aufeinanderfolgende Struktur von Instruktion und Reaktion vor.

Im nächsten Beispiel wird die Instruktion nicht stimmlich, sondern körperlich ratifiziert. Zudem wird sich zeigen, dass während der Bearbeitung mehrere verschiedene Interaktionsmodi überlappend hergestellt werden und nicht in der Art aufeinander folgen müssen, wie im vorherigen Transkript 8. Der Probenausschnitt, der bereits in Kap. 3.1. bzgl. der Überhöhung der Form untersucht wurde, zeigt die Ausarbeitung des Wechsels von der Stummfilmspielweise in ein psychorealistisches Spiel und fokussiert hier die Instruktions- und Reaktionsmodi von R und Sm3.

Transkript 9: *ah uhm ah äh*

```
31      R       dieses +AUFmachen ist wirklich SO-+
        r              +hebt Hände abwehrend vor sich+
32      Sm3     aber da IS man schon VORsichtig erst;=oder?
33      R       (das is)!JA!-=
34              +das ist *sozuSAgen ähm:+
        r       +lehnt sich mit gehobenen Händen nach links+
        sm3              *lehnt sich mit erhobenen Händen rechts
                          zurück------------------------------->
35      R       + geNAU;=neue SPIELweise:-
        r       +lehnt sich mit gehobenen Händen nach rechts->
        sm3     ------------------------->
```

```
36              und ähm*%(.) und und und so WEIter+%-
          r     ---------------------------------->+
          sm3   ------>*%richtet sich mit erhobenen Armen auf%
37        R     §(.) da muss man auch§ [(.)]$!LEI!der soFORT
          sm3   §stellt sich grade mit erhobenen Händen§$blickt in
                verschiedene Richtungen------------------------>
                !UM!schalten-=§
          sm3   ------------->§
38        Sm3                          [ja ]
          sm3   ------------------------>
39        R     =da DARF man eben tatsächlich NICHT mehr
                 sm3    ------------------------------------->
40    →         ↓AH [uhm ah#$+(-)+$ÄH]> machen-
          sm3   ------------$+lehnt sich ruckartig nach rechts
                hinten+$blickt in verschiedene Richtungen---->$
          abb.              #Abb.10
41        SX          [((lachen))    ]
          sm3     ------------------>
42        (--)
          sm3     --->
43        R       ne?$
          sm3     -->$
```

Im Fokus steht das körperliche Spiel von Sm3, wenn die Spielweise zu wechseln ist (beim Öffnen des Fensters = *aufmachen*). In Z31 instruiert die Regisseurin mit *dieses aufmachen ist wirklich so* und dem Heben der Hände die neue Spielweise. Sie führt ihre sprachlich begonnene Instruktion nicht weiter, sondern demonstriert während dieser Ankündigung mit dem Heben der Hände die körperliche Veräußerung. Sie kombiniert in dieser Instruktion sprachliche und körperliche Ausdrucksressourcen.

Auf die Instruktion hin vergewissert sich Sm3 über die anfängliche Haltung in der Spielweise mit der Frage *aber da ist man schon vorsichtig erst oder?* (Z32). Durch die Instruktion (Z31) und die Bestätigung in Z33 (*ja*) hat er bereits eine Vorstellung von der neuen Spielweise und möchte diese nun ratifiziert wissen, wenn er in Z34 körperlich die neue Spielweise veräußert (lehnt sich mit erhobenen Armen seitlich rechts zurück). Während er diese Körperlichkeit anzeigt, beendet die Regisseurin ihre Antwort auf seine Frage (Z32) zunächst sprachlich (Z35: *neue Spielweise,* Z37: *da muss man auch leider sofort umschalten*) und danach durch ein retrospektives Vorspielen der bisherigen Stummfilmspielweise in Z39-40 (*da darf man eben tatsächlich nicht mehr ah uhm ah äh machen).*

Interessant an diesem Beispiel ist, dass Sm3 ab dem Zeitpunkt der positiven Evaluation (Z33) durch die Regie durchgängig körperlich den Spielmodus anzeigt, auch wenn die Regisseurin sprachlich und spielend die verschiedenen Spielweisen demonstriert. Dabei verharrt er aber nicht starr in der neuen, psychorealistischen Spielweise. Vielmehr zeigt er verschiedene Möglichkeiten der neuen Spielweise an, indem er sich aus der Zurücklehnung mit erhobenen Armen in eine aufrechte Position begibt und im Raum herumblickt. Während des karikierenden Vorspielens *ah uhm ah äh* der alten Spielweise durch die Regie highlightet er körperlich sein Spiel, indem er sich in der Pause zwischen *ah* und *äh* (Z40) ruckartig und mit erhöhter Körperspannung nach rechts hinten lehnt. Er spielt damit die Karikierung der alten Stummfilmspielweise durch die Regie in Z40 nach und zeigt körperlich an, dass er

ihren Wechsel in das retrospektive Vorspielen verstanden hat und diesen Wechsel auch vollziehen kann. Direkt danach wechselt er wieder in die neue Spielweise, indem er das Blicken in den Raum wieder aufnimmt.

Die Bearbeitung von Spielweisen zeichnet sich durch Veräußerlichungen aus. Eine rein sprachliche Beschreibung und Instruktion beider Spielweisen ist unzureichend, um das Wissen darüber abzusichern. Die Vermittlung von Spielweisen geschieht daher sowohl sprachlich als auch spielend, wird allerdings hier nur spielend beantwortet. Der vorangegangene Spielmodus aus der Szene wird aufrechterhalten, was zur Erleichterung des Wiedereinstiegs in die Szene dient.

Neben dem Aufeinanderfolgen und dem Überlappen ist auch das Aushandeln mittels Spiel eine mögliche Konsequenz von vorgespielten Instruktionen. Das folgende Transkript zeigt einen Probenausschnitt, in dem die Regisseurin durch das gemeinsame Spiel mit Sm4 eine 'nörgelnde Haltung' in ein 'sauer-Sein' korrigiert. Dazu wird Transkript 10 herangezogen, das unter dem Gesichtspunkt der Kontrastierung als Transkript 6a und 6b bereits in Kap. 3.3. analysiert wurde.

Transkript 10: *Das ist meine Rolle*

19		R	ne
20			JA JA JA-
21			DU (.) mein LIEber-
22			du darfst NICHT-
23	→		<<faukal eng,↑>NA ni NI ni NI [ni NI>]
24	→	Sm4	<<UT,faukal eng,↑> [MANno MANno>]
25		R	ne? Nachspiel der Retrospektive
26			du musst sagen-
27	→		<<UT↓>das ist MEIne rolle.>
28	→	Sm4	<<UT↓>das is MEIne rolle EY;>
29	→	R	<<UT↓>das is MEIne rolle.> Nachspiel der Instruktion
30	→		<<UT,↓>geflüstert>ihr ARSCHlöcher;>
31	→		<<UT,↓>ihr SCHEIße.>
32			WEIßte?
33			SCHÖN-
34			ähm-
35			weißte SCHÖN-
36			äh-
37			nicht machen
38	→	Sm4	<<UT,faukal eng,↑>MANno>
39	→	R	<<UT,↑,nasal,ff>MANN[!O:;!]>
40	→	Sm4	<<UT,↑,melodiös> [wollters] WEIBlich haben?>
41		R	((lacht)) transformiertes Nachspiel der Retrospektive
42		Sm4	<<UT,↑,melodiös>(du warst) wunderschön.>
43		R	sondern sozusagen
44	→		<<UT,leicht hauchig>ihr habt mich beSCHISsen.>
45	→		<<UT>PAblo (.) aufm beSETZungsplan>
46	→	Sm4	<<UT>habt ihr das gePLANT?>
47		R	mh transformiertes Nachspiel der Instruktion
48	→	Sm4	<<UT>HINter meinem RÜcken?>
49		R	mh genau
50			also eher sozusagen
51	→		<<UT, leicht hauchig>ihr habt mich total beschissen.>
52			also TIEF verletzt aber (.) STINKsauer.
53			und NICHT QUENgeln.
54			ja?

In Z19 unterbricht die Regisseurin das szenische Spiel für eine direkt auf die vorangegangene Spielstelle bezogene Korrektur, die mittels Kontrastpaaren realisiert wird (siehe Kap. 3.2). Mit *du darfst nicht na ni ni ni ni ni ni* (Z22-23) spiegelt sie karikierend, was sie gesehen hat und nicht sehen möchte. Bereits während des Vorspielens reagiert Sm4 spielend in Z24 mit *manno manno* überlappend (siehe Transkript 9). Er macht die Spiegelung der Regisseurin sprecherisch-stimmlich auf die gleiche Weise (faukal eng[19] und überhöht) nach, nutzt aber mit *manno manno* keine Lautmalerei (*ninini* Z23), sondern konkreten Untertext. Damit zeigt er an, als was bzw. wie er ihren Beitrag versteht: als eine Art Nörgeln.

Eine spielerische Reaktion durch Sm4 zum Anzeigen seiner Interpretation ist auch in Z28 feststellbar: In Z27 spielt die Regisseurin mit gesenkter Stimme einen möglichen Untertext (*das is meine Rolle*) für die gewünschte Haltung 'sauer-Sein' vor. Sm4 spielt diesen, auch mit gesenkter Stimme, nach und macht ihn sich insofern zu eigen, als dass er die Partikel *ey* anfügt. Auch hier markiert er mit dem Nachspiel, dass er die vorherige Instruktion als Haltung 'sauer-Sein' verstanden hat. Das Vorspielen der Regisseurin leistet damit im Rahmen der Instruktion die Differenzierung beider Haltungen; das Nachspiel von Sm4 zeigt an, dass er das erstens verstanden hat und zweitens auch in ihrem Sinne umsetzen kann.

Anscheinend reicht der Regisseurin aber die Leistung des reinen Nachspiels nicht aus. Nachdem sie in Z29-31 den Untertext mit *das ist meine rolle ihr arschlöcher ihr scheiße* ausarbeitet, sucht sie zwar in Z33-36 mit *weißte schön* nach einem weiteren prospektiven Vorspielen, vollzieht es aber nicht. Da das erste prospektive Vorspielen in Z26-31 nicht zum eigenständigen Spielangebot von Sm4 führt, erarbeiten sie zunächst die nicht-gewünschte Haltung mit Untertexten. Die Regie leitet in Z37 ein erneutes retrospektives Vorspielen mit *nicht machen* ein. Sie beendet diesen Turn allerdings nicht, weil Sm4 spielend mit *manno* reagiert. Er zeigt damit an, dass er die Korrektur aus Z23, nicht 'nörgelnd' zu spielen, verstanden hat und kürzt die Instruktion ab. Es kommt also bezüglich des *correctables* zu einem 'Mehrfach-Nachspiel': Sm4 spielt mit dem *manno* die von ihm bereits verstandene nicht-gewünschte Variante aus Z24 (*manno manno*) nach, die wiederum das Nachspiel der Korrektur *na ni ni ni ni ni ni* der Regisseurin aus Z23 ist und wiederum auf das vorangegangene szenische Spiel in der Szene rekurriert.

Das folgende *manno* der Regisseurin in Z39 ist kein direktes Nachspiel der Reaktion von Sm4, sondern ein Vorspielen mit retrospektiver Ausrichtung. Denn sie spielt es in noch stärker überzogener und überhöhter Form vor, als ihre erste Instruktion *na ni ni ni ni ni ni* in Z23 und als seine Reaktionen in Z24 und Z38. Die Karikierung wird an der Lautstärkesteigerung, der Nasalität und der stärkeren Dehnung und Akzentuierung des Vokals *O* deutlich. Die Karikierung hat hier instruktiven Charakter. Durch diese Überhöhung der Form (siehe Kap. 3.1.) fordert sie einerseits ihr Rederecht wieder zurück und verdeutlicht die nicht-gewünschte Spielvariante. Außerdem erfolgt auf dieses Vorspielen eine erneute spielerische Reaktion von Sm4. Jetzt allerdings führt es dazu, dass er nicht 'eins-zu-eins' nachspielt,

[19] Der Begriff faukale Distanz beschreibt die Größe des Rachenraumes, die durch Öffnung oder Verkleinerung verändert werden kann. Das hat wiederum Auswirkungen auf den Stimmklang. Durch Verkleinerung des Rachenraumes kommt es zu einer faukalen Enge, die sich im Stimmklang bemerkbar macht, durch Vergrößerung des Rachenraumes entsteht eine faukale Weite (siehe Bose 2001:278).

sondern einen anderen, eigenen Untertext entwickelt (Z40: *wollters weiblich haben*, Z42: *du warst wunderschön*).

Nachdem die nicht-gewünschte Variante ausgearbeitet wurde, instruiert die Regisseurin in Z43-45 durch das Vorspielen erneut die Haltung des 'sauer-Seins'. In Z46 transformiert Sm4 ihr prospektives Vorspielen Z44-45 (*ihr habt mich beschissen*) erstmals mit *habt ihr das geplant?* in ein eigenes Spielangebot. Die Regisseurin eröffnet ihm nun die Möglichkeit vorzuspielen, indem sie ihr Spielrecht zurückzieht und nicht instruktiv-spielend, sondern sprachlich in Z47 mit dem Bestätigungspartikel *mh* reagiert, woraufhin Sm4 mit *hinter meinem Rücken?* (Z48) weiterspielt. Dieses Spielangebot von Sm4 bestätigt sie in Z49 *mh genau* und zeigt damit an, dass die Haltung 'sauer-Sein' nun in ihrem Sinn dargestellt wird, wiederholt allerdings ihr Angebot aus Z44 *ihr habt mich beschissen* und schließt die Sequenz mit einer gefühlsbeschreibenden Kategorisierung (*also tief verletzt aber stinksauer und nicht quengeln*) ab. Grund dafür kann sein, dass der Untertext von Sm4 aus zwei Fragen besteht (*habt ihr das geplant?* und *hinter meinem rücken?*), die in seinem Spielangebot zwar die geänderte Haltung anzeigen, aber noch nicht die gewünschte Intensität des 'sauer-Seins' darstellen.

Die Struktur dieses Probenausschnitts zeigt, dass die Regisseurin erst dann aufhört zu instruieren, wenn Sm4 die Instruktion in sein Spiel (hier mittels Untertext, Z46) transformiert. Solange Sm4 nah an ihrer vorgespielten Variante nachspielt (Z24, 28, 38), hält die Regie ihr Instruktionsrecht aufrecht. Wenn ein eigenes Spiel gefunden ist, gibt die Regie ihren Spielmodus auf und reagiert sprachlich. Das gemeinsame Spielen hat damit die Funktion, eine eigene Haltung mittels Untertext zu entwickeln und diese im Spielmodus auszuhandeln.

Die in diesem Kapitel diskutierten Beispiele zeigen, dass die Interaktionsmodi 'Spiel' der Regisseurin und 'Spiel' des jeweiligen Schauspielers in interaktionaler Wechselwirkung stehen – der Modus des Spielens fördert auf Seite der Schauspieler eher 'zeigende' Reaktionen, sprachliche Instruktionen führen zu 'sprachlich-beschreibenden' Reaktionen. Gezeigt werden konnte auch, dass, wenn das Nachspielen nah am Vorspielen der Regisseurin ist (Transkript 8), es der Ratifizierung dient. Wenn es dem Vorspielen der Regisseurin nicht gleicht (z.B. durch eigenständige Untertexte), bildet es ein eigenständiges Spielangebot.

5. Vorspielen als instruktive Praktik in der Theaterprobe

Neben dem Erzählen, Erklären oder Begründen sind für Theaterproben jene Aktivitäten zentral, die darstellenden und spielenden Charakter haben. Für die Vermittlung künstlerischer Ideen, die durch hochkomplexe Inhalte (Haltungen, Vorgänge, Figurenpsychologie, Gestus u.v.m.) gekennzeichnet sind, ist die Praktik des Vorspielens grundlegend, um (Un)Sagbares zu verbildlichen. Spielphasen bestehen also nicht nur im szenischen Spiel, sondern auch in Unterbrechungsphasen und werden auch als solche gerahmt.[20] Das Vorspielen bildet stets einen mimetischen Akt

[20] Durch diese Spielphasen ist die Probe stets ein Ort der Aufführung – einerseits vor der Regie, wenn die Schauspieler*innen die Szene proben und zur Aufführung bringen – andererseits aber auch vor den Schauspielern*innen, wenn die Regie ihnen (nicht-)gewünschte Varianten durch das Vorspielen vermittelt (siehe u. a. Matzke 2014:270; Diekmann 2014:89f.).

– sei es die Mimesis der gerade gespielten Szene, sei es das Erfinden von Vorgängen durch die Mimesis sozialer Handlungen (siehe Clark 2016:342), und ist die "Darstellung von etwas" (Ehmer 2011:74). Dieses "Etwas" wird in und durch Vorspielen zur Anschauung gebracht und so er- bzw. aufgefunden.

Das Vorspielen ist eine darstellende, performative, instruktive, multimodal-gestalthafte und künstlerische Probenpraktik. Künstlerisch in dem Sinne, dass die Beteiligten ihrer *professional vision* (Goodwin 1994) folgend arbeiten und somit, wie es auch in Aufführungen passiert, eine inszenierte Wirklichkeit im Moment des Vorspielens entstehen lassen, indem sie die Rollen der Figuren einnehmen.[21] Instruktiv, weil es auf die spielerische Umsetzung (das Wie) durch die Schauspieler*innen abzielt. Multimodal-gestalthaft, weil unterschiedliche körperliche (sprecherisch-stimmliche, gestisch-mimische, proxemische) und schauspieltechnische Ressourcen (u. a. Haltungen, Vorgänge, Figurenpsychologie, Gestus) genutzt werden, um etwas darzustellen.

Die hier diskutierten Beispiele zeigen, dass hauptsächlich dann vorgespielt wird, wenn es um die Instruktion oder Korrektur der Erlebniswelt einer Figur geht. Durch das Vorspielen wird performatives Wissen vermittelt, das eben erst durch das Spiel als solches hergestellt werden kann – rein technische Aspekte werden nicht isoliert vorgespielt, sie sind vielmehr im Spiel enthalten. Innerhalb der Korrekturen und Instruktionen von künstlerischen Konzepten wird durch Überhöhung im Vorspielen auf spezifische Aspekte (bspw. Haltung, Gestus) fokussiert. Außerdem ist die Kontrastierung von bestehenden Spielangeboten und Wunsch-Versionen des Spiels demonstrierbar. Aber auch zur Stellenmarkierung wird das Vorspielen eingesetzt. Abbildung 9 fasst das Vorspielen hinsichtlich der am Material aufgezeigten Dimensionen zusammen.

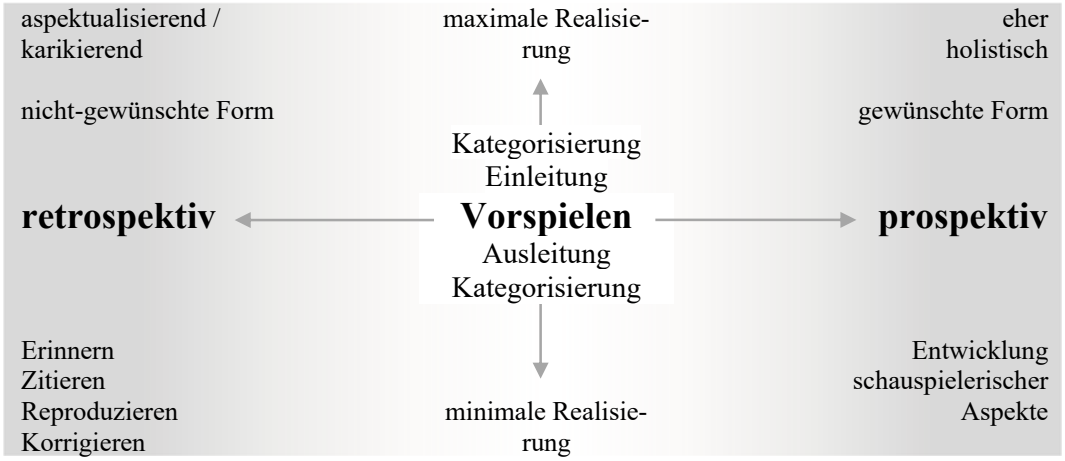


Abb. 9: Matrix des Vorspielens

Wie die diskutierten Beispiele zeigen, steht das Vorspielen nicht isoliert da, sondern wird durch Projektoren gerahmt bzw. angekündigt. In vielen dieser Fälle bilden diese Projektoren dann den sprachlichen Teil einer *syntactic-bodily unit* (Keevallik 2013:2f.). Das Vorspielen wird dann syntaktisch eingebettet realisiert. Zudem wird

[21] Auch Clark (2016) kommt in seiner Studie zu diesem Schluss, wenn er für das *depicting* konstatiert: "In depictions, however, people […] take on additional roles and viewpoints." Dies ist der Kern schauspielerischen Handelns, ist es als "Darstellung bzw. Nachahmung von Menschen durch Menschen" (Roselt 2014:309) definiert und somit zentral für das Vorspielen.

das Vorspielen häufig, ähnlich wie das Vorsingen (siehe Messner in diesem Themenheft), durch verbale Kategorisierungen gerahmt. Für das Vorspielen hat Sprache also zwei Funktionen: 1) das sprachliche Ein- und Ausleiten markiert die Grenzen des Vorspielens, 2) sprachliche Kategorisierungen qualifizieren das Vorspielen inhaltlich.

In den diskutierten Beispielen werden sowohl innerliche als auch äußerliche Vorgänge vorgespielt. Der Grad der Ausprägung ist von minimalen Varianten (die Regisseurin bleibt auf ihrem Stuhl sitzen und deutet Körperlichkeiten nur an, siehe Transkript 4) bis hin zu ausgespielten Formen (*watch your language*, siehe Transkript 8) beobachtbar. Vorspielen bewegt sich also in einem Kontinuum von minimalen bis maximalen Realisierungsformen. Dabei werden die maximalen Realisierungsformen dann genutzt, wenn innere und äußere Vorgänge bereits erarbeitet wurden und nun im Spiel deren Kombination geprüft werden sollen (siehe *watch your language,* Transkript 8).

Dabei weist das Vorspielen zwei verschiedene zeitliche Dimensionen auf. Einerseits kann es prospektiv (*instructable*) ausgerichtet sein. Andererseits werden durch das Vorspielen Aspekte des vorangegangenen szenischen Spiels verdeutlicht – hier tritt das retrospektive Moment in den Vordergrund (*correctable*). Dieses retrospektive Vorspielen hat die Funktion, zum Erinnern, Zitieren und zum Reproduzieren anzuregen, aber auch unerwünschte Varianten zu markieren. Prospektives Vorspielen dient mehr dem kreativen Prozess der Entwicklung schauspielerischer Aspekte (bspw. Untertext).

Für das Teilhabenlassen Anderer an eigenen künstlerischen Vorstellungen und für die Vermittlung dieser komplexen Konzepte ist ein Fokussieren auf spezifische Aspekte notwendig. Dabei ist das Vorspielen, wie Ehmer (2011:75) herausarbeitet, hochselektiv. Durch die "Inszenierungen mit einem Überschuss an Form" (Scharloth 2007:394) wird der Fokus auf spezifische Aspekte gerichtet (siehe Kap. 3.1.). Die Überhöhung der Form, insbesondere die Karikatur, wird dann genutzt, wenn es sich um das Vorspielen einer nicht-gewünschten Variante handelt – prospektive Vorspiele dagegen werden in ihrer Form den Vorstellungen der Regie gemäß 'realistisch' vorgespielt. Je aspektueller ein Vorspielen ausgerichtet ist, desto stärker ist die Stilisierung und Hervorhebung (Transkript 6). Beide Ausrichtungen bedürfen einer Kategorisierung, um den Instruktionsgehalt abzusichern. Das betrifft sowohl Einzelvorspiele als auch das Vorspielen in Kontrastpaaren (siehe Kap. 3.2.).

Ebenso wie für das Vorsingen (siehe Messner in diesem Themenheft) gilt auch für das Vorspielen, dass Vokalisationen genutzt werden, um komplexe Inhalte wie Haltungen zu verbildlichen (siehe *ah uhm ah ähm* in Transkript 4 oder *asna asn* in Transkript 9). Vokalisationen werden in den hier diskutierten Beispielen allerdings nur zum Zweck der Hervorhebung nicht-gewünschter Varianten verwendet, in dem sie zu karikierenden Zwecken verwendet werden.

Außerdem kann im Vorspielen sowohl Originaltext als auch Untertext verwendet werden. Diese beiden Textsorten werden zu unterschiedlichen Zwecken verwendet. Der Untertext wird dann vorgespielt, wenn es darum geht, hochkomplexe Haltungen zu instruieren und einen Untertext mit dem Schauspieler zu entwickeln (siehe Transkript 10: *Das ist meine rolle*). Originaltexte werden eher dann vorgespielt, wenn die Regie eine ganz konkrete Vorstellung der Realisierung hat (siehe Transkript 4 und 5: *Watch your language*).

Darüber hinaus lässt sich eine Unterscheidung zwischen Vor-, Nach- und Mitspielen treffen (Kap. 4.). Schauspieler können auf das instruktive Vorspielen der Regie ihrerseits spielend reagieren. Ihr Spiel wird auf diese Weise zum Mitspiel (überlappend mit dem Vorspielen der Regie) oder Nachspiel (nach dem Vorspielen der Regie). Mit- oder Nachspiel demonstriert Verstehen im Spiel-Modus und hat immer transformatives Potenzial, da es das, was instruiert wurde, aufgreift und reinterpretiert. Es hat daher nicht nur retrospektiven (im Sinne von etwas Vorgespieltes nachspielen), sondern immer auch prospektiven Charakter. Die Analysen zeigen, dass Konzepte mit dem Abbruch eines szenischen Spiels nicht ausgearbeitet sein müssen, sondern vielmehr in den Metadiskursphasen mittels Vorspielen von Regie und Schauspieler*innen entwickelt werden. Hinweis darauf geben der Umgang mit Original- und Untertext und die interaktionale Struktur in Transkript 10 (*das ist meine Rolle*). Die Regie hört erst dann auf vorzuspielen, wenn der Schauspieler einen eigenen Untertext entwickelt hat. Solange durch den Schauspieler bloß nachgespielt wird, verbleibt die Regie im Spielmodus, um den Schauspieler im Spiel und der Entwicklung eigener Spielvarianten zu unterstützen.

Anhand der hier diskutierten Probenausschnitte wird deutlich, dass das Vorspielen eine instruktive Probenpraktik ist: Sei es, wenn eine noch nicht fertige Idee leibhaftig erprobt werden soll, sei es, wenn es um feststehende Konzeptvermittlungen oder technische Instruktionen geht. Das Vorspielen dient in allen Fällen der Intersubjektivierung von Regievorstellungen. Die zu instruierenden Aspekte erhalten durch das Vorspielen besondere Bedeutsamkeit gegenüber den stärker verbal geäußerten Instruktionen.

6. Literatur

Bose, Ines / Bößhenz, Katja / Pietschmann, Judith / Rothe, Ingmar (2012): "°hh hh° also von KUNdenfreundlich halt ich da nIcht viel bei ihnen;" – Analyse und Optimierung von Callcenterkommunikation am Beispiel von telefonischen Reklamationsgesprächen. In: Gesprächsforschung 13, 143-195.

Bose, Ines (2003): dóch da sín ja' nur mûster. Kindlicher Sprechausdruck im sozialen Rollenspiel. Frankfurt a. M. / Bern: Lang.

Bose, Ines (2001): Methoden der Sprechausdrucksbeschreibung am Beispiel kindlicher Spielkommunikation. In: Gesprächsforschung 2, 262-303.

Brecht, Bertolt (1993): Schriften 3. In: Hecht, Werner / Knopf, Jan / Mittenzwei, Werner / Müller, Klaus-Detlef (Hg.), Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe / Bertolt Brecht. Bd. 23. Berlin: Aufbau-Verlag.

Clark, Herbert H. (2016): Depicting as a Method of Communication. In: Psychological Review 123(3), 324-347.

Clark, Herbert H. / Gerrig, Richard J. (1990): Quotations as Demonstrations. In: Language 66(4), 764-805.

Diekmann, Stefanie (2014): Die andere Szene. Theaterarbeit und Theaterproben im Dokumentarfilm. Berlin: Theater der Zeit.

Ebert, Gerhard (1999): Improvisation und Schauspielkunst. Über die Kreativität des Schauspielers. Berlin: Henschel.

Ehmer, Oliver (2011): Imagination und Animation. Die Herstellung mentaler Räume durch animierte Rede. Berlin: De Gruyter.

Fischer-Lichte, Erika / Kolesch, Doris / Warstat, Matthias (Hg.): Metzler-Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: Metzler.

Girshausen, Theo (2014): Mimesis. In: Fischer-Lichte, Erika / Kolesch, Doris / Warstat, Matthias (Hg.): Metzler-Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: Metzler, 212-218.

Goodwin, Charles (1994): Professional Vision. In: American Anthropologist 96(3), 606-633.

Haase, Martina (2016): Schauspielmethodische Grundbegriffe. In: Bose, Ines / Hirschfeld, Ursula / Neuber, Baldur / Stock, Eberhard, Einführung in die Sprechwissenschaft. Tübingen: Narr Francke Attempto,199-202.

Haase, Martina (1984): Brechts Theatertheorie und -praxis unter dem Aspekt der sprecherischen Gestaltungsmittel. Halle: (Mskr.).

Hausendorf, Heiko (2005): Die Kunst des Sprechens über Kunst – Zur Linguistik einer riskanten Kommunikationspraxis. In: Klotz, Peter / Lubkoll, Christine (Hg.), Beschreibend wahrnehmen - wahrnehmend beschreiben. Freiburg, Berlin: Rombach, 99-134.

Hausendorf, Heiko / Schmitt, Reinhold / Kesselheim, Wolfgang (Hg.) (2016): Interaktionsarchitektur, Sozialtopographie und Interaktionsraum. Tübingen: Narr Francke Attempto.

Heath, Christian (2012): Demonstriertes Leiden. Die gestische (Wieder-)Verkörperung von Symptomen. In: Ayaß, Ruth / Meyer, Christian (Hg.), Sozialität in Slow Motion. Theoretische und empirische Perspektiven. Festschrift für Jörg Bergmann. Wiesbaden: Springer.

Hinz, Melanie (2011): Vorspiel und Nachahmung auf Probe. In: Hinz, Melanie / Roselt, Jens / Merz, Gunther (Hg.), Chaos und Konzept. Berlin: Alexander, 72-96.

Husel, Stefanie (2014): Grenzwerte im Spiel. Die Aufführungspraxis der britischen Kompanie »Forced Entertainment«; eine Ethnografie. Bielefeld: Transcript.

Hymes, Dell (1975): Breakthrough into Performance. In: Ben-Amos, Dan et al. (Hg.), Folklore. Performance and communication. Den Haag, Paris: Mouton, 11-74.

Johnstone, Keith (2002): Improvisation und Theater. Die Kunst spontan und kreativ zu reagieren. Berlin: Alexander.

Keevallik, Leelo (2015): Coordinating the temporalities of talk and dance. In: Deppermann, Arnulf / Günthner, Susanne (Hg.), Temporality in Interaction. Amsterdam: Benjamins, 309-336.

Keevallik, Leelo (2013): The Interdependence of Bodily Demonstrations and Clausal Syntax. In: Research on Language and Social Interaction 46(1), 1-21.

Matzke, Annemarie (2014): Probe. In: Fischer-Lichte, Erika / Kolesch, Doris / Warstat, Matthias (Hg.), Metzler-Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: Metzler, 270-273.

Mondada, Lorenza (2014a): 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: Benjamins, 33-76.

Mondada, Lorenza (2014b): Conventions for multimodal transcription. https://franzoesistik.philhist.unibas.ch/fileadmin/user_upload/franzoesistik/mondada_multimodal_conventions.pdf

Richter, Stephan (2012): Schauspieltraining. Ein Handbuch für die Aus- und Weiterbildung; über 100 Gruppen-, Einzel- und Partnerübungen; mit den wichtigsten Arbeitsbegriffen und Regeln. Leipzig: Henschel.

Roselt, Jens (2014): Schauspieltheorie. In: Fischer-Lichte, Erika / Kolesch, Doris / Warstat, Matthias (Hg.), Metzler-Lexikon Theatertheorie. Stuttgart: Metzler, 309-318.

Roselt Jens (2015): Der Regisseur als Probenleiter – Bertolt Brecht. In: Roselt, Jens (Hg.): Regie im Theater. Geschichte - Theorie - Praxis. Berlin: Alexander, 368-373.

Roselt, Jens (Hg.) (2015): Regie im Theater. Geschichte - Theorie - Praxis. Berlin: Alexander.

Scharloth, Joachim (2007): Performanz als Kategorie einer kulturanalytischen Linguistik. In: Zeitschrift für Deutsche Philologie 2007, 390-410.

Seidner, Wolfram / Wendler, Jürgen (1982): Die Sängerstimme. Phoniatrische Grundlagen für die Gesangsausbildung. Berlin: Henschel.

Selting, Margret et al. (2009): Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2). In: Gesprächsforschung 10, 353-402.

Schmidt, Axel (2014): Spiel oder nicht Spiel? Zur interaktiven Organisation von Übergängen zwischen Spielwelt und Realwelt in Theaterproben. Mannheim: Verlag für Gesprächsforschung. Letzter Zugriff 30.11.2020: http://verlag-gespraechsforschung.de/2014/axelschmidt.html

Schmitt, Reinhold (2010): Verfahren der Verstehensdokumentation am Filmset: Antizipatorische Initiativen und probeweise Konzeptrealisierung. In: Deppermann, Arnulf / Reitemer, Ulrich / Schmitt, Reinhold / Spranz-Fogasy, Thomas (Hg.), Verstehen in professionellen Handlungsfeldern. Tübingen: Narr, 209-362.

Wallraff, Uta (2007): Ausgewählte phonetische Analysen zur Umgangssprache der Stadt Halle an der Saale. Halle: Hochschulschrift.

Weeks, Peter (1996): A Rehearsal of a Beethoven Passage: An Analysis of Correction Talk. In: Research on Language and Social Interaction 29(3), 247-290.

Anna Wessel
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
Philosophische Fakultät II
Institut für Musik, Medien- und Sprechwissenschaften
Abteilung für Sprechwissenschaft und Phonetik
Emil-Abderhalden-Str. 26-27
06108 Halle (Saale)

anna.wessel@sprechwiss.uni-halle.de

Veröffentlicht am 20.12.2020
© Copyright by GESPRÄCHSFORSCHUNG. Alle Rechte vorbehalten.