

Dan Richter



Band 3

Die Magie der Szene



Inhaltsverzeichnis

(Ein detailliertes Inhaltsverzeichnis findet sich am Ende des Buchs.)

1. **SZENEN BEGINNEN - ALLER ANFANG IST LEICHT**
2. **EIN ANGEBOT, DAS DU NICHT ABLEHNEN KANNST**
3. **ZUG UM ZUG - REDEN UND SCHWEIGEN**
4. **SZENEN FORTFÜHREN**
5. **RECHTFERTIGEN**
6. **IM OFF - DANEBEN UND DOCH GANZ DABEI**
7. **WAS BRAUCHT DIE SZENE?**
8. **ENDEN UND ÜBERGÄNGE**
9. **NUTZE DIE BÜHNE**
10. **KOMPLEXE SZENEN IMPROVISIEREN**
11. **NEBENFIGUREN UND PASSAGIERE**
12. **INTIME SZENEN**
13. **TYPEN VON KONFLIKTEN**
14. **KOMISCHE SZENEN**

15. **SZENEN ZU DRITT**
16. **GRUPPEN-SZENEN**
17. **DER INHALT DER SZENE**
18. **DER RHYTHMUS DER SZENE**
19. **ANMUT UND TERROR - UNSERE PARTNER IN DER SZENE**
20. **REGIE FÜHREN**
21. **TIERE, GEGENSTÄNDE, FREMDE WELTEN**
22. **MONOLOGE UND DIE VIERTE WAND**
23. **VERZEICHNIS DER SPIELE UND FORMATE**
24. **LITERATURVERZEICHNIS**
25. **IMPROVISATIONSTHEATER. ALLE BÄNDE**
26. **DANK**
27. **DETAILLIERTES INHALTSVERZEICHNIS**

Vorwort

Theaterszenen zeigen den Wandel in Beziehungen:

Ein verliebtes Pärchen trifft sich auf dem Weihnachtsmarkt.

Sie bittet ihn, ihr für die letzte Nacht bei der Polizei ein Alibi zu geben. Er sträubt sich...

Szenen sind Mini-Dramen, die entweder für sich stehen oder zu einer größeren Story verwoben werden.

Wie aber improvisieren wir solche Szenen? Wie verleihen wir Szenen die nötige Dynamik? Wie bauen wir sie auf? Wann betreten wir die Bühne und wann halten wir uns im Hintergrund? Und wie tun wir das alles, ohne die Freiheit des Moments zu verlieren?

Ich setze in diesem Buch weitestgehend die Grundlagen und Techniken der Theater-Improvisation voraus. Wir tauchen hier tiefer in die Anatomie des szenischen Spiels im Improtheater ein. Wir werden entdecken, wie man eine Szene beginnt, fortführt und beendet. Wir werden Techniken erörtern und uns verschiedenen Typen von Szenen widmen.

Ich glaube, dass im Prinzip alles, was im gescripteten Theater möglich ist, auch improvisiert werden kann (wenn man von aufwendigen Bühnenbauten und Kostümen absieht). Impro-Szenen sind also nicht auf kurze lustige Games beschränkt. Man vergesse aber nie: Eine Theater-Szene mag noch so interessant sein, erst die Spielfreude erweckt sie zum Leben.

Nichts von dem, was in diesem Buch beschrieben wird, sollte als eiserne Regel verstanden werden. Szenen lassen sich zwar leichter improvisieren, wenn man abwechselnd spricht, wenn definiert wurde, wo die Szene spielt, wenn wir

nicht mit einem Streit aus heiterem Himmel beginnen. Und dennoch lohnt es sich, auszuprobieren, was geschieht, wenn man diese Regel bricht, wenn man übereinander redet, wenn bis zum Schluss unklar bleibt, wo man sich befindet, wenn man sich voller Energie in einen Konflikt stürzt. Was also manchmal als „Regel“ erscheinen mag, sind eher Gesetzmäßigkeiten des Zusammenspiels und der Publikumswahrnehmung. Ich kann nur dazu anregen, alles, was man als „Regel“ internalisiert hat aber auch alles, was in diesem Buch als Regel erscheinen mag, als fluide wahrzunehmen – veränderbar und umkehrbar. Keine meiner Anregungen sollte als Dogma interpretiert werden.

Viele der hier beschriebenen Beispiel-Szenen habe ich entweder in Impro-Shows oder in Workshops gesehen. Die Namen der Beteiligten wurden in der Regel geändert. Bisweilen zitiere ich auch aus bekannten Filmen und Theaterstücken, in der Hoffnung, dass sich ein schneller Aha-Effekt einstellt.

Noch eine Anmerkung zum Üben und Proben: Wenn man neue Techniken und Strukturen ausprobiert, neigen improvisierte Szenen manchmal dazu, etwas starr zu wirken. Lasst euch nicht davon beirren. Als Faustregel mag gelten: 10 Prozent Struktur, 90 Prozent Spielfreude. Denn was immer man auf der Bühne improvisiert – nur die Spielfreude führt dazu, dass die Magie der Szene erblühen kann.

1 SZENEN BEGINNEN - ALLER ANFANG IST LEICHT

- 1.1 Plattformen definieren
- 1.2 Ohne Plattform starten
- 1.3 Positiv beginnen
- 1.4 Option: Erzähler
- 1.5 Exposition oder Mittendrin beginnen
- 1.6 Handlungsstart einer Zweier-Szene

1.1 Plattformen definieren

Ob beim Film, im Theater, in der Literatur oder bei einer erzählten Anekdote: Um eine Story in Schwung zu setzen, brauchen wir einen klaren Ausgangspunkt. Diesen Ausgangspunkt nennen wir im Improtheater „Plattform“. Je länger und umfangreicher die Story ist, die wir zu improvisieren beabsichtigen, umso klarer und stabiler sollte unsere Plattform sein.

In der Impro-Theorie streiten sich die Geister, was zur Plattform nun eigentlich gehört. Einig ist man sich aber darüber, dass zu klären ist,

- wer die handelnden Personen sind,
- wo sie sich befinden,
- was sie tun.

Man könnte das im Grunde noch mit einigen weiteren „W“-Fragen fortführen: Wann spielt die Szene, *warum* tun die Figuren das, was sie gerade tun? Wie tun sie es? Woher kommen sie? Tatsächlich, all diese weiteren Fragen zu klären, hilft der Szene, konkret zu werden. Das geht hin bis zu Details wie der Temperatur im angespielten Ambiente oder der Gesundheit der Charaktere. Hier aber verstehen wir unter „Plattform“ die *unverzichtbare Grundlage* der Story. Das heißt, notfalls funktioniert die Szene unabhängig davon, ob es sechs Uhr morgens oder achtzehn Uhr abends ist. Aber um die Story zu verstehen, sollten wir schon wissen, in welchem Verhältnis die Akteure zueinander stehen.

1.1.1 Figuren definieren

In der Regel definieren sich die Figuren gegenseitig. Du sagst, wer ich bin. Ich sage, wer du bist.

„Hier ist das Geld, Simon.“

„Danke, Mama.“

Erledigt! Ist das überhaupt der Rede wert? Ja. Denn wenn ungeklärt bleibt, wer dort miteinander agiert, verwirrt das nicht nur die Zuschauer, sondern auch die Spieler. Je länger wir nämlich undefiniert miteinander agieren, umso weniger Beziehungsformen kommen in Frage, bis sich womöglich jede realistische Beziehung ausgeschlossen hat. Wenn ich denke, ich sei dein Arzt, du aber meinst, ich sei dein Professor, ohne dass wir das Verhältnis je benennen oder durch entsprechend stringente Handlungen klar definieren, werden wir irgendwann unsicher, überhaupt noch etwas auszusprechen. Definiert also euer Verhältnis so früh wie möglich!

Definition der Figuren bedeutet daher nicht nur, ihnen Namen, Beruf und Alter zu geben, sondern ihre Beziehung

festzulegen.

1.1.1.1 Ich hätte gerne eine Beziehung

Variieren wir unsere kleine Szene ein wenig. Was passiert, wenn Simon das Geld nicht von Mama, sondern von jemand anderem bekommt?

„Hier ist das Geld, Simon.“

„Danke, Christina.“

Im Gegensatz zur Mama-Szene wissen wir noch nicht, in welchem Verhältnis die beiden zueinander stehen. In Frage kommt im Grunde fast jedes Duz-Verhältnis. Sie könnten Geschwister sein, Mitbewohner, Freunde, Kollegen. Wenn die beiden nun meinen, durch ihre Namen sei das „Wer“ geklärt, geraten sie möglicherweise bald in Schwierigkeiten.

Aber die Szene hat ja gerade erst begonnen. Welche Möglichkeiten haben die beiden also? Christinas nächster Satz könnte sein:

„Schon gut, Simon, eine Trainerin muss doch einem guten Sportler wie dir in der Not schon mal unter die Arme greifen.“

oder:

„Ich verspreche dir, nächstes Mal zahle ich den Strom-Anteil für die WG pünktlich.“

oder:

„Denk daran: Papa darf nicht erfahren, dass ich dein Studium finanziere.“

Jedes Mal haben wir vermutlich eine andere Beziehung.

Ist sie nun die Schwester? Oder doch die ältliche Tante? Oder die Mutter, die sich von ihrem Sohn mit Vornamen anreden lässt? Der Simon-Darsteller hat das Wort und sichert sich ab mit:

„Ach, ich würde dich doch nicht mein Schwesterchen verpfeifen.“

Dummerweise hören wir im Improtheater solche Formulierungen „Ich als deine Mutter...“ oder „Sie als mein Arzt...“ immer wieder. Kein Mensch benutzt diese Phrasen im wirklichen Leben. Wir können diesen Notanker zwar tolerieren. Aber es geht auch eleganter.

„Von mir erfährt er es nicht... Glaubst du eigentlich immer noch, er hätte mich dir gegenüber bevorzugt?“

„Simon“ greift auf ein typisches Geschwisterthema zurück, quasi ein Wink mit dem Zaunpfahl an die Mitspielerin.

Welche Beziehungen bieten sich nun für den Start einer Szene an? Als Faustregel kursiert unter Impro-Spielern die Regel: *Die Figuren sollten sich kennen*. Das ist im Prinzip ziemlich sinnvoll. Zwei Fremde müssen sich ja erst mal kennenlernen. Sie haben kaum etwas gemeinsam, als zufällig zur selben Zeit am selben Ort zu sein. Sie haben nichts zu verlieren. Drängelt sich ein Fremder an der Kinokasse vor, kann das zwar nervig sein, aber selbst wenn es zum Streit kommt, wird man ihn wohl nie wieder sehen, es gibt keine langfristigen Konsequenzen. Beziehungen dieser Art eignen sich allenfalls für kurze Szenen. Bei einer familiären Beziehung hingegen steht viel mehr auf der Kippe – der Familie kannst du nicht entfliehen: Selbst wenn du dich von ihr entfernst, bleibst du durch sie geprägt.

Je enger die Beziehung zwischen zwei Personen ist, umso weniger Gemeinsamkeiten müssen wir definieren. Die Fallhöhe stellt sich im Grunde von selber her. Niemand will im echten Leben eine funktionierende enge Beziehung gefährden. Durch die Gefährdung kommt das Drama (bzw. die Komik) ins Spiel. Wir können uns beliebige Abstufungen denken. Personen, mit denen man oft mehr Zeit verbringt als mit der eigenen Familie, sind Kollegen. Auch diese

Beziehungen will man ungern gefährden. Viele moderne Storys spielen genau in diesem Bereich, man denke etwa an Journalisten- und Polizei-Filme. Freundschaften sind auch ein modernes Thema von Storys, ebenso Liebesgeschichten.

Zwischen Fremd-Beziehungen und Freund-Beziehungen gibt es natürlich noch eine ganze Reihe von quasi ritualisierten Beziehungen.

Man mag zwar die Zeitungsverkäuferin vom täglichen Besuch am Kiosk kennen, aber die Beziehung bedeutet nicht all zu viel. Das ist auch der Grund, warum viele Impro-Lehrer von Verkaufs-Szenen abraten. Was soll schon Besonderes passieren zwischen den beiden? Ein etwaiger Konflikt hat keine größere Bewandtnis für die beiden. Verkaufs- oder auch Unterrichts-Szenen sind in hohem Maße ritualisiert, so dass ein Bruch der Routine höchstens bedeuten kann, dass es eben dieses oder jenes Produkt heute nicht gibt, aber ein größerer Handlungsbogen scheint nicht vielversprechend. Das ist im Grunde richtig, und man sollte es wissen. Ich möchte hier aber trotzdem eine Lanze für diese ritualisierten Szenen zwischen Fremden brechen, und zwar für folgende Szenarien:

1. Für kurze Sketche

Die Geschichte des Kurz-Sketches auf der Bühne und im Film ist voll von Verkaufs-Szenen. Man denke an Chaplins *The Pawn Shop*, Monty Pythons *Restaurant Sketch*, Ladykrachers *Saugeil oder Pissgeil*. Diese Comedy-Sketche beruhen oft auf einem permanenten Scheitern der Routine. Bei Chaplin ist das Scheitern physisch, bei Engelke sprachlich, bei Monthy Python kommt zu beidem noch das Scheitern der sozialen Situation hinzu. Die Plattform - Beziehung und Ort - wird nie verlassen. Das Mini-Drama startet sofort.

2. Als Spezial-Eröffnung langer Storys

Ein Einkauf (oder eine ähnliche routinemäßige Interaktion, wie z.B. mit einem Kontrolleur, einem Bettler, einer Rezeptionistin usw.) ist Teil der *Handlungsplattform*, auf der uns der Protagonist vorgestellt wird. Es geht dann nicht so sehr darum, die Beziehung zwischen zwei Charakteren auszuleuchten, sondern eher darum, welche Routine-Situationen die Hauptfigur durchmacht bzw. *wie* sich die Hauptfigur in Routine-Situationen verhält.¹

Es lohnt sich außerdem, den Geist zu öffnen für Beziehungen, deren Intensität nicht durch Familie oder Freundschaft strukturiert ist, sondern durch etwas verbindendes Drittes, zum Beispiel:

- Die Mutter eines Kindes und dessen Lehrerin.
- Zwei Gefangene in einer Zelle.
- Ehefrau und Geliebte desselben Mannes.

Schließe bei der nächsten Siesta die Augen und ergänze diese Liste im Geiste um fünf Beispiele.

Nehmen wir als Letztes noch das Beispiel von *zwei völlig Fremden*, die nicht einmal durch eine alltägliche Routine miteinander verbunden sind, sondern die lediglich die zufällige gemeinsame Anwesenheit am selben Ort eint. Das Grundproblem ist hier, dass völlig Fremde zunächst keinen Grund haben, miteinander tiefer zu kommunizieren. Die Kommunikation bleibt entweder auf der ritualisierten Ebene („Ist dieser Platz noch frei?“) oder im Smalltalk („Das ist ja ein süßer Hund, wie heißt er denn?“).

In kurzen Sketch-Szenen ist das völlig OK, solange man nur rasch zur Sache kommt. Der Sketch ist schließlich auf die sich rasch entwickelnde Komik aus. Hier wäre jede zufällige Begegnung denkbar: Patienten im Zahnarzt-Wartezimmer, Passagiere im Bus, Kunden im Supermarkt. usw.

Wenn wir eine längere Story zwischen den Beteiligten entwickeln wollen, müssen wir etwas finden, das die beiden eint. Das könnte ein gemeinsames Schicksal oder ein gemeinsames Interesse sein:

- Die beiden sehr entgegengesetzten Charaktere Harold und Maude in dem gleichnamigen Film eint die obsessive Faszination für den Tod.
- Im Linklater-Film *Before Sunrise* verlieben sich zwei junge Menschen im Zug auf den ersten Blick und verbringen die Nacht gemeinsam in Wien.
- Die Figuren in dem Science-Fiction-Horrorfilm *Cube* eint das Schicksal, in einem seltsamen Würfel gefangen zu sein.

Die Charaktere sind entweder extrem voneinander fasziniert oder sie sind gezwungen, sich aufeinander einzulassen. Für den Szenenbeginn ist es hilfreich, nach und nach aneinander faszinierende Dinge zu entdecken und voneinander preiszugeben.

1.1.1.2 Nomen est omen.

Gebt einander Namen. Ein Name gibt einer Figur Farbe. Unter einem Konstantin Abramtschik stellen wir uns wahrscheinlich einen anderen Typ vor als unter einem Dieter Hacke.

Nutzt plastische und realistische Namen. Das ist oft leichter gesagt als getan. Wir greifen zu oft auf häufige Namen wie Müller zurück oder benutzen immer wieder dieselben Namen, die sich dann für die Mitspieler abnutzen. Namen sind auch Angebote. Nenne deine Mitspielerin Sabine Müller, und sie wird den Namen nach fünf Minuten vergessen (entschuldigt bitte, liebe Sabine Müllers dieser Welt). Nenne sie Anastasia Feuerbach oder Cindy Zeidler, so formen sich viel eher Assoziationen um diese Namen.

Wie aber kommen wir in der Schnelle der Impro-Situation auf solche Namen? Nutzt Namen eurer früheren Mitschüler, eurer Kollegen, eurer Tanten, eurer Ärzte.²

Wenn die Szene in historischen oder ausländischen Kontexten spielt, haben wir wahrscheinlich kein so großes Repertoire auf Lager. Jetzt heißt es, die Assoziationskanäle ohne Angst vor Klischees zu öffnen. Wir nehmen also für eine Western-Szene die üblichen Jack, Joe und Billy in Kauf, steuern aber vielleicht auch einen Francis bei, nicht sehr originell, aber immerhin ein paar Zentimeter weg vom Klischee.

1.1.1.3 Merkt euch eure Namen!

Selbst fortgeschrittenen Spielern passiert es immer mal wieder, dass sie die Namen vergessen. Man ist manchmal so von der gemeinsamen Story gefangen, dass man etwas scheinbar Unwichtiges wie Namen leicht vergisst. Jeder von uns kennt diese berühmte zweite Szene, die nach der Plattform-Szene kommt.

„Guten Abend, Frau Hoffmann.“

„Ich heiße doch Müller.“

„Ähm, achso. Ja.“

„Müller-Hoffmann. Genau. Ich habe zwei Mal geheiratet.“

Ein paar Impro-Neulinge im Publikum lachen dankbar fürs spontane Rechtfertigen der Szene. Und es ist ja auch nicht wirklich schlimm, aber die Story verliert doch ein wenig an Schwung.

Wie merken wir uns Namen? Durch Wiederholung. Ihr habt euch bereits in den ersten Sätzen mit „Daniel Klopp“ und „Herr Zeisig“ angedredet? Tut das ruhig ein paar Mal. Wenn ihr selber gerade im Off steht, nutzt ruhig die Gelegenheit,

die etablierten Namen für euch selber leise zu wiederholen. Es reicht, wenn man völlig lautlos den Namen ausspricht und dabei die handelnde Figur beobachtet, so als würde man sie mit Nachdruck ansprechen. Ein Trick, der übrigens auch im Alltag funktioniert.

1.1.2 Ort und Raum definieren

Die Szene wird blass, wenn wir zwei redende Figuren sehen, von denen man nicht weiß, wo sie sich befinden oder was sie tun. Interessanterweise glauben Impro-Spieler oft genau dann auf die Darstellung des Raums verzichten zu können, wenn die Story gerade interessant oder spannend wird. Es geht ihnen dann nur noch um den Plot. Aber leider verschenken sie dann die besten Momente.

Wir erinnern uns: Die Kunst liegt im Detail, das Allgemeine ist ihr Feind.

Wenn ihr eine Szene beginnt, dann findet also möglichst rasch heraus, wo ihr euch befindet. Allerdings muss man nicht in Panik geraten, wenn der Ort nicht hundertprozentig klar ist. Manches entwickelt sich eben nach und nach, dann braucht man ein bisschen Geduld und einen gemeinsamen Fokus, um den Raum allmählich zu definieren.

1.1.2.1 Rasches gestisches Definieren

Bei bestimmten Gesten oder gemimten Handlungen, assoziieren wir als Zuschauer rasch den dazugehörigen Ort

- Finger in ein Behältnis tauchen, sich bekreuzigen, niederknien.
- Klare Pantomime des Kochens.
- Gemeinsame Pantomime: Vorsichtig und leise Bücher aus Regalen nehmen, sich hinsetzen und lesen.

Wahrscheinlich befinden wir uns in einer Kirche, in einer Küche, in einer Bibliothek. Aber eben auch nur wahrscheinlich. Es könnte ja auch eine Kapelle, ein Imbiss-Stand und das Wohnzimmer eines jähzornigen Mannes sein. Ist man sich nicht sicher, sollte man es aussprechen:

„Sie waren lange nicht mehr hier in unserer Kirche, Frau Steputat.“

oder

„Kommen Sie mit den Messern in unserem indonesischen Restaurant zurecht?“

oder

„Die Karl-Marx-Bände finden Sie dort in der Abteilung „Wirtschaft“ neben dem Ausleihe-Desk.“

Wenn wir nämlich nicht beizeiten klären, wo wir sind, kann es passieren, dass zwei Spieler ihre eigenen Welten weiterspielen, und zwar vor allem dann, wenn die Pantomime zu komplex ist, um sofort verstanden zu werden oder wenn sich der Raum nicht eindeutig pantomimisch etablieren lässt.

1.1.2.2 Rasches verbales Definieren

Es gibt Orte, die sich nicht ohne weiteres pantomimisch darstellen lassen: Der Überwachungsraum eines Atomkraftwerks, der Instruktionsraum für Spezialagenten der CIA, die Privat-Lounge der englischen Königin.

Zwar können und sollten wir auch diese Räume pantomimisch anspielen, aber ihre Spezifik müssen wir verbalisieren.

„Reaktor Eins - normal. Reaktor Zwei - Runterfahren. Reaktor Drei - normal.“

oder

„Und auf dieser Projektion sehen Sie die Orte, an denen wir die nordkoreanischen Geheimbunker vermuten.“

oder

„Hier ist Ihr Tee, Sir Walter. Die Queen wird in wenigen Minuten erscheinen.“

1.1.2.3 Allmähliches gemeinsames gestisches Etablieren

Nehmen wir an, mein Partner bietet mir eine spezifische pantomimische Handlung an, wie zum Beispiel „Graben mit einem Spaten“. Das Graben schließt zwar Tausende von möglichen Orten aus: Unwahrscheinlich, dass jemand sein Wohnzimmer umgräbt oder ein Loch in den Boden der Hauptkantine des Verteidigungsministeriums buddelt. Aber unserem Grabenden sollte klar sein, dass seine Aktivität den Ort noch nicht hinreichend bestimmt. Es ist sicherlich hilfreich für ihn, ein *vorläufiges, ungefähres Bild* von seinem Ort im Kopf zu haben, aber er muss bereit sein, dieses fallenzulassen, sobald ein Spielpartner etwas anderes benennt. Am besten, es entsteht langsam – vom Ungefähren zum Konkreten – so wie ein Gemälde sich nach und nach unter den Pinselstrichen des Malers offenbart.

Angenommen, der Grabende hat nun den Schauplatz „Garten“ im Kopf. Sein Mitspieler hat nun mehrere Möglichkeiten. Ein Spielzug, den ich vor allem dann empfehle, wenn man ins gemeinsame Spielen kommen will, ist, die Aktivität einfach zu kopieren und zu verstärken bzw. etwas hinzuzufügen. Belässt es der Mitspieler beim Kopieren, müssen wir uns immer noch auf den gemeinsamen Ort einigen. Als Impro-Konvention läge der nächste Spielzug beim Grabenden, der den Ort z.B. verbal eingrenzt:

„Wenn wir so schnell weiterarbeiten, können wir heute Mittag schon die Tulpenzwiebeln stecken.“

Auch wenn noch nicht hundertprozentig klar ist, wo wir uns befinden, so ist doch der gärtnerische Kontext deutlich. Als nächstes müsste geklärt werden, ob es ein großes Feld oder ein privater Kleingarten ist und wem er gehört, und so tasten wir uns Schritt für Schritt gemeinsam voran ins Konkrete.

Aber angenommen, der Mitspieler verstärkt das ursprüngliche Angebot und gräbt nicht um, sondern gräbt ein tiefes Loch, so müsste unser Gräber wahrscheinlich seine Garten-Idee wegwerfen und sich dem Loch-Graben anschließen. Das gemeinsame Lochgraben ist nun nicht „besser“ als Umgraben, es ist einfach ein Weiterführen des ursprünglichen Angebots. Die beiden könnten nun solange graben, bis einer verbal definiert:

„Das dürfte als vorläufige Verteidigungsstellung für den Major reichen.“

Eine weitere Option, die ich als Mitspieler habe, wäre, das gestische Angebot „Graben“ zu *ergänzen*. Ich könnte mich zum Beispiel zwei Meter neben den Grabenden stellen, den Kopf in Trauer und stillem Gebet senken und mich anschließend bekreuzigen. Für neunzig Prozent aller Impro-Spieler (und Zuschauer) wäre nun klar, dass wir uns auf einem Friedhof befinden – Totengräber und religiös Trauernder. Was aber, wenn mein Partner mein Angebot nicht versteht? Er könnte sich insgeheim fragen: „Bietet mein Partner jetzt *Kirche* an? Aber wieso sollte ich in einer Kirche umgraben? Ist mein pantomimisches Angebot nicht deutlich genug?“

Unerfahrene Spieler geben dann ihre eigene Tätigkeit auf und kopieren den Mitspieler. Davon rate ich ab. Jeder im Publikum hat gesehen, dass du umgräbst. Bleib jetzt dabei, und vertraue darauf, dass sich eine Lösung findet.

Die eleganteste Variante, die Verwirrung aufzulösen, ist für den Nicht-Verstehenden, die Szene selber neu zu definieren:

„Guten Abend, Herr Pfarrer. Ich bin gleich fertig mit dem Kartoffelfeld. Nehmen Sie sich doch eine Limonade vom Gartentisch.“

Definiert, um Klarheit füreinander zu schaffen. Auch wenn ihr glaubt, die Idee des anderen zu zerstören! Eine Idee ist erst dann improrelevant, wenn sie sich auf der Bühne manifestiert.

Es gibt Situationen, in denen wir doppelt auf dem Schlauch stehen. Der Grabende sieht den Betenden, gräbt und gräbt und trotz intensiver Hirnzermarterung findet er keine Lösung, wie er diese beiden Szenarien zusammenkriegen soll. Wenn du das als Mitspieler (in diesem Fall als Betender) erkennst, dann spring selber in die Bresche:

„Dass es nun auch die Ehefrau erwischt hat, ist ein Jammer. Können Sie mir sagen, wann die Beerdigung ist?“

Ich halte es auch für legitim, wenn der nichtwissende Spieler seinem Mitspieler (für die Zuschauer unsichtbar) mimisch-fragend andeutet, dass er das Angebot nicht zu deuten weiß. Oder wenn er zum verbalen Notanker greift:

„Ach, wissen Sie Herr Pfarrer, manchmal habe ich das Gefühl, gar nicht so recht zu wissen, wo ich bin.“

1.1.2.4 Geographische Orte

Ungefähr 100 Mal täglich sieht man auf Impro-Bühnen Folgendes:

Moderator: „So, meine Damen und Herren, für die nächste Szene hätten wir gerne einen Ort. “

Zuschauer: „Paris!“

Als nächstes sieht man zwei Touristen, die den Eiffelturm fotografieren.

Wenn ihr nach einem „Ort“ fragt, versteht der unvoreingenommene Zuschauer natürlich einen geographischen Ort, und nennt den Prototyp eines pittoresken Ortes – Paris. Und der Ort in Paris, der uns selbstverständlich als erstes einfällt, ist der Eiffelturm. Fragt also lieber nach „Schauplätzen“.³

Sind aber Szenen denkbar, in denen uns der geographische Ort als Vorgabe inspiriert? Probiert es aus. Ich sehe zwei Möglichkeiten, mit geographischen Vorschlägen zu arbeiten:

- Kurze Sketche, die bewusst mit Klischees spielen. Zum Beispiel als Replay-Game: Wir sehen dieselbe Szene noch einmal, diesmal überformt von den jeweiligen kulturellen Eigenheiten.
- Eine längere Story, die in einer bestimmten Zeit spielt, sagen wir 1942 während des Zweiten Weltkriegs. Man könnte sich eine europäische Hauptstadt geben lassen. Nun macht es natürlich schon einen Unterschied, ob die Szene in Moskau, Lissabon, Budapest oder Amsterdam stattfindet. Der geografische Ort wird Teil des Gesamtkolorits.

1.1.2.5 Vages Definieren des Orts

Zwei Impro-Spieler stehen auf der Bühne rum. Sagt der Eine: „Schön hier in Paris.“ Sagt der Andere: „Ich finde es auch schön.“

Beide glauben, den Ort definiert zu haben und sich jetzt dem „Eigentlichen“ zuwenden zu können. Bisher haben wir aber nichts außer zwei Charakteren, von denen wir wissen, dass sie wahrscheinlich noch nie in Paris gewesen sind. Ob die beiden nun an der Seine, in einem Café oder in einem Fahrstuhl stehen, das wissen wir nicht. Genau das aber wäre nicht nur für die Zuschauer höchst interessant, sondern auch für die beiden Spieler, die ja für ihre Szene eine Plattform schaffen wollen.

Den Ort zu definieren ist keine Angelegenheit, die man schnell abhakt, um dann fortfahren zu können. Wir definieren den Ort, um mit ihm zu *spielen*.

Aber es genügt, die erwähnte Situation nur ein kleines bisschen zu verändern, und schon wird sie plastisch. Stellen wir uns also folgendes Alternativszenario vor:

Die beiden sitzen in einem Auto. Einer steuert, der andere raucht hektisch eine Zigarette.

„Schön hier in Paris.“

„Ich finde es auch schön.“

„Ist dieser Monsieur Choule wirklich so eiskalt, wie alle sagen?“

„Ja, aber du musst vor ihm keine Angst haben.“

Es könnte statt eines Autos natürlich jeder mögliche Ort sein – eine Bar, eine Kirche, eine Hotel-Lobby. Allein der Umstand, dass der *spezifische Ort* mit dargestellt wird, macht die Szene nicht nur plastisch, sondern auch interessanter.

Es genügt nicht, einen Raum oder Ort zu benennen. Ebenso wenig reicht es, wenn wir vom Publikum einen scheinbar spezifischen Ort als Vorgabe bekommen. Wir müssen ihn auch anspielen. Erst dann wird deutlich, wo genau wir sind. Nehmen wir den bereits erwähnten Eiffelturm. Wenn nun zwei Figuren einander ihre Liebe

gestehen, wäre es schon gut zu wissen, ob die beiden am Fuße des Turms stehen, auf der Aussichtsplattform oder ob zwei Arbeiter auf einem Gerüst dem Turm einen neuen Anstrich verpassen.

1.1.2.6 Szenenbild ausmalen

Vor allem in Langformen, deren grundlegende Szene in einem Bühnenbild verharren soll, ist es zur Konvention geworden, das Szenenbild „ausmalen“ zu lassen. Ein Spieler oder der Regisseur deutet erzählerisch und gestisch an, wo sich welche Gegenstände befinden und wie sie aussehen.

Auf diese Weise entsteht der Raum plastisch vor dem inneren Auge der Zuschauer und Mitspieler (und für einen selber). Daher lasse man sich Zeit und sei so präzise wie möglich bei der Kombination aus verbaler und pantomimischer Beschreibung. Der Szenenbild-Maler sollte dabei schon in einen theatralen Spiel-Modus gehen: Klare Sprache, kein Moderatoren- oder Small-Talk-Ton. Man befinde sich nach Möglichkeit in unmittelbarer Nähe der gemimten Objekte, berühre sie und lege gestisch ihre Dimension fest (was vor allem bei großen Objekten wichtig ist, die in den Raum hineinragen).

„Willkommen in der kleinen Busbahnhofskneipe von Triest.

(Spieler geht auf die linke Seite der Bühne.)

Hier sehen Sie einen altmodischen Flipperautomaten aus den 90er Jahren mit Super-Mario-Thema.

(Spieler markiert gestisch den Flipperautomaten in seiner gesamten Größe.)

*Alle fünf Minuten ertönt hier eine nervige Stimme:
„I'm Captain Mario!“*

(Spieler geht auf die andere Seite der Bühne.)

Die Bar (Spieler fährt mit der Hand auf der Oberfläche der Bar entlang.) ist sauber gescheuert, aber wenn man genau hinschaut, sieht man an den Rändern Reste von Frittierfett (Spieler deutet es gestisch an), nach dem es hier auch überall riecht.

(Spieler geht nach hinten.)

Und hier (deutet nach oben), über der grün verglasten Eingangstür hängt ein verblichenes Kalenderblatt mit einer Bikini-Italienerin, die lasziv ein Auge zukneift ... "

Wenn man sich für die Details Zeit lässt und die Spieler nach und nach die etablierten Gegenstände anspielen, kann die Szene sehr poetisch werden. Das Publikum hat im Grunde den ganzen Raum im Kopf. Wenn nun einer der Spieler zum Beispiel immer wieder mal versonnen nach hinten schaut, weiß jeder Zuschauer, dass er das Bild der Bikini-Italienerin anstarrt, eine Möglichkeit, die wir sonst im Improtheater kaum haben, da solche Dinge nicht pantomimisch, sondern nur in der Szene verbalisiert werden können.

Für Games oder Storys mit vielen Schauplatzwechseln wird sich diese Art von Aufwand freilich nicht lohnen. Er steht dann in keinem Verhältnis zur Kürze der Szenen. Er eignet sich vor allem für Kammerspiel-Stücke oder Stücke, die aus wenigen langen Szenen bestehen.

Beschreibt die Details! Wenn man lediglich andeutet, wo das Bett und der Tisch stehen, vergibt man sich die Möglichkeit, das Bühnenbild für die Zuschauer sichtbar und fühlbar zu machen. Ist es ein Bert aus rustikaler Eiche? Eine Militär-Pritsche? Ein einfaches Ikea-Bett? Oder ein Messingbett mit dicken alten Decken und einer mit Goldfäden durchwirkten Überdecke?

1.1.2.7 Spezialfall Bühnenbild

Aus naheliegenden Gründen verzichten die meisten Improvisationstheater auf fixe Bühnenbilder: Sie schränken die inhaltlichen Möglichkeiten extrem ein. In einem Bühnenbild „Marktplatz in einem süddeutschen Städtchen des 19. Jahrhunderts“ werden wir kaum eine NASA-Szene, eine Western-Story oder eine Szene im Büro sehen. Und wenn wir einmal ein fixes Bühnenbild haben, wird es auch die Erzählweise des Stücks extrem beeinflussen, da wir es nicht verlassen können. Selbst bei einer Drehbühne oder veränderbaren Bühnenteilen werden wir selten mehr als drei, vier Szenarien aufbauen können. Mit dieser Einschränkung müssen wir leben. Und es ist ein Trost, dass damit eben auch die Schauspieler und Autoren des konventionellen Theaters leben müssen.

Allerdings haben gute Bühnenbilder auch Vorteile: Die Vorstellungskraft des Publikums wird ein wenig entlastet. Wir brauchen weniger Aufwand, um einander und dem Publikum den Ort pantomimisch zu basteln. Man kann durch echte Türen gehen, an Seilen hängen, Treppen herunterkommen, durch Fenster schauen. Und vergessen wir nicht – auch ein Bühnenbild ist mitunter ein Kunstwerk. Es trägt zur visuellen Ästhetik im Theater bei.⁴

Falls ihr damit experimentieren wollt, scheint der geeignetste Weg tatsächlich, sich an ein lokales Theater zu wenden und die Leiter zu fragen, ob sie sich auf ein solches Experiment einlassen wollen: Ihr bespielt das Haus an den sonst spielfreien Abenden oder in Late Night Shows in den bestehenden Bühnenbildern.

Eine andere Möglichkeit ist, vielfältig einsetzbare, Bühnenbildwirksame Elemente auf der Bühne zu nutzen: Stellwände, Schrott-Teile, Sofas, Bänke. In der Anfangszeit von *Foxy Freestyle* spielten wir auf einer für unsere Verhältnisse zu großen Bühne. Um nicht von der riesigen Fläche verschluckt zu werden, bauten wir sie zu: Ein Sofa, ein riesiger Tisch (den wir wohl nie als Tisch verwendeten,

sondern als Plattform, Podest, Haus, Höhle usw.) und verworfene Skulptur-Entwürfe. Die meisten dieser Objekte verwandeln ihre Funktion je nach Gebrauch und Inhalt der Szene. Ein solcher direkter und eher abstrakter Einsatz von Bühnenbild-Elementen wirkt sehr kreativitätsfördernd. Die Gegenstände fordern einen auch körperlich geradezu heraus. Auf einen großen, stabilen Tisch klettert man schon eher als auf einen klapprigen Stuhl. Auf ein Sofa lässt man sich anders fallen als auf den harten Bühnenboden.

In der Tradition des Theatersports nach Johnstone steht auch noch die konkrete Verwendung sehr spezifischer Bühnenbild-Elemente. Hier gibt es in einer Show gleich mehrere Verantwortliche für Requisiten. Eine neue Szene beginnt in einer Arztpraxis? Und schon schleppen die Requisiteure tatsächlich einen Schreibtisch herein, bringen ein Telefon dazu, stellen einen ausgedienten Laptop drauf, hängen ein Anatomiebild auf und rollen womöglich noch einen Teppich aus.⁵

1.1.3 Handlungen definieren

Zwei Sprechköpfe auf der Bühne sind meist nicht besonders interessant anzuschauen. Gebt den Figuren etwas zu tun. Das macht übrigens auch unser Spiel viel effizienter: Was man zeigen kann, muss man nicht benennen.

Unter „Handlung“ verstehen wir hier nicht das Thema der Story, sondern das *Handeln im konkreten Moment*. Wenn also die Personen ihre Füße waschen, dann ist das Fußwaschen die Handlung. Das heißt aber nicht, dass sich die Szene notwendigerweise ums Fußwaschen drehen muss. Vielmehr ist die Handlung hier die szenische Routine. Den Schauspielern erlaubt die Handlung, ihre Charaktere einzuführen: *Wie* sich die Personen die Füße waschen (zärtlich, wütend, traurig, gründlich) ist nämlich mindestens so wichtig wie die Tatsache, dass sie sich die Füße waschen.

Wenn wir eine Plattform erschaffen wollen, von der aus die Geschichte ihren Lauf nimmt, ist es sinnvoll, die Handlung als Routine erscheinen zu lassen. Routine bedeutet nicht, dass die Handlung ziellos ist, wie zum Beispiel Rauchen. Es bedeutet auch nicht, dass die Handlung zum Alltag der Zuschauer gehört. Eine Herzoperation mag für uns Normalbürger ein Ereignis von großem Sensationswert sein, für einen Herzchirurgen hingegen ist solch eine Handlung alltägliche Routine.

Sollte man aber nicht schon rechtzeitig klären, worum es geht? Nicht solange die Plattform nicht klar ist. Das *Worum-es-geht* spielt erst eine Rolle, wenn klar wird, was die Protagonisten zu verlieren haben, was ihre Normalität ist. Das Thema der Story wird nicht etabliert, sondern es ergibt sich Schritt für Schritt improvisiert aus der gefundenen Plattform.

1.1.3.1 Darstellung der Handlungen in der Szene

Die Handlung der Szene werden wir in der Regel pantomimisch darstellen. Es ist ratsam, einfach zu bleiben. Denn wenn ihr die Handlung nicht als Vorgabe vom Publikum bekommen habt, müsst ihr sie auch *füreinander* klar machen. Einige Handlungen sind bei halbwegs ordentlicher Pantomime derart eindeutig, dass sie keiner Erläuterung bedürfen und sofort ersichtlich sind: Rasieren, Autofahren, Schreiben.

Nehmen wir an, meine Anfangs-Routinehandlung ist Cocktailschütteln. Wenn ich das einigermaßen präzise darstelle, dürften die meisten Zuschauer die Darstellung erkennen. Für andere ist diese gestische Routine zu unvertraut, als dass sie sofort erkannt werden könnte. Ich könnte also, um sicher zu gehen, dass ich verstanden werde, meine Handlung verbal unterstreichen:

„Francois, möchtest du deinen Caipirinha mit Eis?“

Wenn aber klar ist, dass wir uns in einer Bar befinden (zum Beispiel, weil das der Vorschlag des Publikums war oder weil ich als Barkeeper definiert worden bin), dann erhöht sich die Chance, dass meine Pantomime erkannt wird, auch ohne dass ich ihr mit zusätzlicher Verbalisierung auf die Sprünge helfe.

Was aber, wenn *der Partner* unklar mimit? Eine Möglichkeit wäre, die Handlung pantomimisch zu kopieren und zu hoffen, dass das motorische Gedächtnis einem auf die Sprünge hilft. Vielleicht wird der Mitspieler seine Aktion noch verbalisieren, wofür man ihm natürlich auch ein bisschen Zeit lassen sollte. Wenn die Sache nach einer Weile immer noch rätselhaft bleibt, kann man den Notanker ziehen und nachfragen. Das sollte man, wenn überhaupt, möglichst geschickt tun.

„Was machen Sie denn hier?“, wäre ziemlich platt, denn die Person, die wir spielen, sieht ja, was der andere macht.

Ein erschöpftes „Ach, Laura, was machen wir hier eigentlich!“ wirkt schon etwas eleganter, da es doppeldeutig ist: Die Figur Laura soll den Sinn der Tätigkeit erklären, die Spielerin von „Laura“ versteht hoffentlich, dass ich als Mitspieler unsere Pantomime benannt haben möchte.

„Hat der Chef gesagt, wann wir mit all dem hier fertig sein sollen?“ wäre ein über Bande gespieltes Angebot. Wir können dann nur hoffen, dass der Mitspieler nicht nur antwortet „Bis siebzehn Uhr“, sondern meinen Wink versteht und etwas wie: „Dann sollen mindestens fünf Säрге fertig sein“, hinzufügt.

Das Etablieren der Handlung geht oft mit dem Etablieren des Ortes einher. Wenn ich mich dusche, befinde ich mich – ganz klar – unter einer Dusche. Ob in einer Wohnung, einem Schwimmbad oder der Gemeinschaftsdusche einer Handballmannschaft, müsste freilich noch geklärt werden; aber ich habe die Möglichkeiten schon mal erheblich

eingegrenzt. Es ist relativ unwahrscheinlich, dass ich mich im Behandlungszimmer eines Zahnarztes befinde.

je spezifischer die Handlung ist, umso eher wird auch der Ort klar. Und ein sehr spezifischer Ort legt auch spezifische Handlungen nahe. X-beliebige Handlungen, die im Grunde an fast jedem Ort stattfinden könnten, sind beim Plattformbauen eher schwache Angebote. Wenn du „Erdnüsse essen“ mimst, weiß ich noch nicht, ob du im Lehrerzimmer auf die Kollegin wartest, im Zoo die Gnus studierst oder in der Küche darüber grübelst, wie du deinem Ehemann sagst, dass du dich scheiden lassen willst. Das Schöne ist dann eben für den Mitspieler, dass er alle Definitionsfreiheit der Welt hat: Lehrerzimmer, Zoo oder Küche – es liegt bei ihm. Wichtig ist nur, dass es *euch beiden* klar sein sollte, dass ihr letztlich die Definitions-Arbeit zusammen erbringt.

1.1.3.2 Eingehen auf die Handlung des Mitspielers

Im Zweifel kopiere! In Millionen Impro-Szenen beginnt einer eine Handlung und der andere kommentiert sie. Im besten Falle äußert er sich bewundernd. Häufiger aber wird kommandiert, kritisiert, verbessert und genörgelt:

- Ein Spieler führt den Hund spazieren. „Der darf hier nicht sein Geschäft machen.“
- Ein Spieler kocht ein Gericht. „Oh Gott! Wie stellst du dich denn wieder an!“
- Ein Spieler repariert ein Fahrrad. „Richtig. Und jetzt schraubst du das Hinterrad wieder fest.“

So weit, so langweilig. Nicht, dass solche Szenen nicht auch irgendwie funktionieren können. Aber wir machen es uns mit dem Kommentieren der Handlung nur unnötig schwer. Die Handlung ist dann eben nicht mehr Routine, sondern die

Routine wird sofort gebrochen. „Ich mache das hier zum ersten Mal“ senkt den Einsatz der Figur (aber auch des Spielers). Wer etwas zum ersten Mal macht, ist sozusagen per definitionem noch nicht so gut.

Wenn man sich hingegen an der Handlung beteiligt, hat man schon mal den Mitspieler unterstützt. Als Spieler tendieren wir manchmal dazu, die Bühnenwirksamkeit des Kopierens zu unterschätzen. Aber zwei malernde Schauspieler wirken besser als einer. Wer kopiert, verstärkt auch den Schwung des Angebots seines Mitspielers und erhöht so die Wahrscheinlichkeit, dass beide den gleichen Film fahren. Kopieren heißt nicht, Eins zu Eins das zu tun, was der andere tut. Wenn meine Mitspielerin „sich schminkt“, kann ich „mich rasieren“. Kopieren heißt dann: Wir machen uns gemeinsam schick.

Das Kopieren kann zur Falle werden, wenn wir die Kopie Eins zu Eins setzen. Zwei identische Charaktere wären einfach eine Verdopplung. Ohne Status-Unterschied, verschiedene Charakter-Eigenschaften, unterschiedliche Ziele kommt letztlich ein zweiköpfiges Monster heraus.⁶ Wenn ihr also kopiert, dann kopiert die Handlung, findet durchaus auch Gemeinsamkeiten, aber auch kleinere Unterschiede.

Ich rate zwar dazu, im Zweifel zu kopieren. Aber natürlich gibt es noch eine Reihe anderer Optionen.

1. Einer tut etwas, der andere steht dabei.⁷

Einfach dabeizustehen mag für manche Impro-Routiniers wie ein Sakrileg wirken. Tatsächlich kann auch eine Anfangs-Szene durchaus lebendig wirken, wenn einer etwas tut, der andere danebensteht und sich dabei beide im Dialog befinden. Zum Beispiel könnte der Chef Listen prüfen, während der Angestellte um eine Gehaltserhöhung bittet. Der Bibliothekar sortiert Bücher ein, während seine Frau neben ihm steht und ihm vom Schwangerschaftstest

berichtet. Eine Pflegerin versorgt eine Greisin, die ihr verrät, wo sie die geraubten Juwelen versteckt hat.

2. Beide tun völlig unterschiedliche Dinge:

Diese Option erfordert hohe Aufmerksamkeit, wenn die beiden Improvisierer spielerisch zusammenbleiben wollen. Zwei Routine-Handlungen separat voneinander zu etablieren, so dass a) die Einzelhandlung für den jeweiligen Spieler selbst stimmig ist, b) für den anderen Spieler erkennbar ist und c) beide Handlungen fürs Publikum klar wird, ist nicht gerade einfach. Es kann sich aber lohnen, weil es unter Umständen dem Szenenbild viel Kraft verleiht.

- Ein Mann angelt, während seine Tochter die Landschaft malt.
- Der Laborant prüft die chemische Zusammensetzung der Medikamente, während die Buchhalterin die Bestelllisten durchgeht.
- Eine Frau duscht, während ihr Ehemann das Hundehalsband sucht.

Wir müssen nur aufpassen, dass uns die verschiedenen Handlungen nicht spielerisch voneinander entfernen. Am besten thematisiert ihr die Handlung nur minimal. Die malende Tochter könnte ihrem angelnden Vater zum Beispiel schwärmerisch ihren neuen Freund beschreiben, während der Vater sich nach dessen wirtschaftlicher Situation erkundigt. Dabei fließen das Angeln und das Malen nur in minimalen Bemerkungen nach jedem dritten oder vierten Satz ein. Das gibt uns nebenbei auch die Möglichkeit, die Szene symbolisch zu gestalten.⁸ Zum Beispiel:

3. Keiner von beiden tut etwas.

Allein diesen letzten Satz zu schreiben tut fast ein bisschen weh, widerspricht er doch so vielem, was ich selber lehre. Aber es gehört der Vollständigkeit und Ehrlichkeit halber

hierher. Es gibt gute Anfangs-Szenen, in denen keiner physisch etwas „tut“.

- Ein junger Mann bittet eine Flirtberaterin um Tipps für sein abendliches Date.
- Ein Sportler erfährt von seinem Arzt die Diagnose.
- Eine Anwältin berät ihren Klienten über die beste Verteidigungsstrategie.

Nichtstun heißt im Theater natürlich nicht „nichts tun“. Nichts zu tun zu haben, ist einerseits schwer, da wir quasi die Lücken füllen und fürs Publikum interessant bleiben müssen. Das heißt: Füllt eure Charaktere mit Leben! Nutzt Status,⁹ um euer Verhältnis zueinander auszugestalten. Die große Chance, die wir haben, wenn es keine externen Handlungen zu erledigen gibt, besteht darin, innerlich zu handeln, das heißt, die Emotionalität zu verschärfen, die Intensität zwischen den beiden Figuren zu erhöhen: Der junge Mann verliebt sich langsam in die Flirtberaterin. Der Sportler weiß, dass ihn der Arzt belügt, und der Arzt weiß, dass er es weiß. Der Mafiaboss nutzt die Gelegenheit, um den Bestatter zu demütigen.

*

Es gibt noch einige kleinere Dinge, die wir schon zu Beginn der Szene festlegen und die ich für einen Teil der Plattform halte, die aber nur selten erwähnt werden, da sie meistens unbewusst und nebenbei definiert werden.

1.1.3.3 Genre und Stil

Vergleichen wir folgende zwei Szenen-Anfänge.

1)

„Mario, könntest du bitte die Zwillinge heute schon vor drei Uhr vom Kindergarten abholen?“