

Die letzte Probe

Kurzes Theaterstück (ca. 10–15 Minuten) · Gegenwartsstück mit leichtem Humor · Backstage-Atmosphäre

Rollen

- MARA: Regisseurin (Mitte 30 bis 50). Präzise, anspruchsvoll, will das Stück „im Ganzen“ sehen. Unter Druck manchmal scharf, aber nicht unfair.
- LEO: Schauspieler (20 bis 40). Talentierte, etwas impulsiv. Braucht klare Ansagen, will aber ernst genommen werden.
- NINA: Schauspielerin (20 bis 40). Strukturiert, empathisch, vermittelt zwischen den Fronten. Hat die stärkste Nervenstärke im Team.
- PASCAL: Veranstaltungstechniker Licht (25 bis 45). Ruhig, fachlich stark, denkt in Abläufen und Lösungen. Sagt Dinge direkt, aber professionell. (Name kann geändert werden.)
- CUE: KI-Assistent (Stimme aus Laptop/Tablet/Intercom). Neutral, sehr schnell, manchmal unbeabsichtigt komisch. Spricht klar und knapp, fast wie ein Systemlog.
- FRAU STEIN: Intendantin/Produktionsleitung (40 bis 60). Wirtschaftlich denkend, freundlich im Ton, hart in der Deadline. Kommt „kurz rein“ und erhöht den Druck.

Ort / Ausstattung

- Probenbühne oder kleine Bühne; Tisch mit Laptop/Tablet; Headset/Intercom (kann gespielt werden); Requisitenstuhl; Script-Ordner.
- Optional: sichtbarer Lichtpult-Platz (oder seitlich angedeutet).

Stücktext

Szene 1 - „Die Nerven liegen blank“

Licht: Arbeitslicht / Probenlicht. Leises Summen von Technik. PASCAL sitzt am Laptop und tippt. NINA wärmt sich. LEO läuft unruhig. MARA steht mit Script und Stift.

MARA Wir machen jetzt den Durchlauf. Ohne Unterbrechung. So, wie es morgen sein muss.

LEO Ohne Unterbrechung ist super, wenn man nicht im Dunkeln spielt.

PASCAL (ohne aufzusehen) Licht ist nicht „Dunkel“. Das ist „kein Cue getriggert“.

LEO Das ist exakt das, was ich meinte.

NINA (ruhig) Okay. Wir fangen an. Schritt für Schritt.

MARA Nein, Nina. Wir fangen nicht „Schritt für Schritt“ an. Wir fangen an wie im Leben: Es passiert, und ihr müsst drin bleiben.

PASCAL (nickt, sachlich) Dann brauche ich den finalen Cue-Plan. Der Ordner hier ist Version drei. Gestern hieß es Version fünf.

MARA (kurzer Blick, leicht gereizt) Versionen sind Kunst. Die leben.

PASCAL Technik lebt nicht von Kunst, sondern von Eindeutigkeit.

Kurzer Moment Stille. NINA atmet einmal hörbar aus.

NINA Mara. Gib Pascal bitte das, was „morgen gilt“. Sonst kämpfen wir gegeneinander statt fürs Stück.

MARA (ringt kurz mit sich, dann knapp) Gut. Version fünf. (zeigt auf Ordner) Hier. Und ja: Es gibt Änderungen.

PASCAL (nimmt den Ordner, blättert) Änderungen sind okay. Unangekündigte Änderungen sind das Problem.

LEO (sarkastisch) Willkommen im Theater.

PASCAL klappt den Laptop auf. Ein kurzes „Beep“.

CUE Projekt geladen. „Die letzte Probe“. Status: unvollständig. Fehlende Verknüpfungen: 12.

LEO Aha. Sogar der Computer ist enttäuscht.

CUE Korrektur: Ich bin nicht enttäuscht. Ich melde Abweichungen.

NINA (fast lächelt) Sehr gut. Dann melden wir jetzt weniger Abweichungen.

MARA Durchlauf. Jetzt.

PASCAL setzt ein Headset auf, zeigt „Startposition“. NINA und LEO gehen an ihre Markierungen.

PASCAL Ready. Auf mein „Go“. (in Intercom-Positur) Standby Szene 1: Cue 1, Cue 2, Cue 3.

CUE Standby bestätigt.

MARA (leise, konzentriert) Und... los.

Szene 2 - „Das Stück kippt - und fängt sich“

Licht: Warmes Bühnenbild. NINA und LEO spielen. MARA beobachtet. PASCAL schaut zwischen Script und Laptop.

NINA (im Spiel) Du warst nie wirklich weg. Du warst nur... nicht hier.

LEO (im Spiel, intensiv) Und du warst nie wirklich hier. Du warst nur... laut.

MARA nickt minimal: Das ist gut. PASCAL hebt die Hand.

PASCAL Go Cue 2.

Licht ändert sich subtil. Alles läuft.

LEO (im Spiel) Sag's. Jetzt. Oder nie.

NINA (im Spiel, zögernd) Ich... ich kann nicht.

PASCAL Standby Cue 3.

CUE Warnung: Cue 3 ist nicht definiert. Vorschlag: Cue 3a verwenden.

LEO friert einen halben Schlag zu früh – er merkt, dass etwas nicht stimmt.

LEO (aus dem Spiel heraus) Was heißt „nicht definiert“?

MARA (sofort) Leo! Bleib drin!

PASCAL (ruhig, aber klar) Cue 3 fehlt in Version fünf. Es gibt nur 3a, 3b und 3c.

Mara: Welche Stimmung willst du?

MARA (unter Druck, schnell) Die... die harte Kante. Der Bruch.

PASCAL Dann ist das 3b.

CUE Cue 3b: „Kalte Kante, Kontrast hoch“. Bereit.

PASCAL Standby 3b... und Go.

Licht kippt deutlich, die Szene bekommt Schärfe. LEO und NINA finden sofort wieder ins Spiel.

NINA (im Spiel, leiser) Dann sag ich es eben für uns beide: Ich habe Angst.

LEO (im Spiel, weich) Endlich.

MARA atmet. Man sieht: Sie will unterbrechen, tut es aber nicht. Es läuft. Für einen Moment ist alles stimmig.

Plötzlich tritt FRAU STEIN von der Seite auf – Clipboard, Uhr, kontrollierte Präsenz.

FRAU STEIN (halb flüsternd, aber eindeutig) Mara. Pascal. Ein Moment.

MARA hält kurz die Hand hoch „gleich“. FRAU STEIN wartet keine Sekunde.

FRAU STEIN Morgen ist Premiere. Presse sitzt. Wir haben heute noch genau...

(blickt auf die Uhr) ...vierzig Minuten. Wenn ich noch einmal „Cue fehlt“ höre, streichen wir Effekte und spielen im Arbeitslicht. Klar?

Stille. Das ist die Drohung, die niemand hören will.

LEO (trocken) Arbeitslicht ist ehrlich. Aber hässlich.

NINA (professionell) Wir schaffen das. Wenn wir aufhören, uns zu bekämpfen.

PASCAL (sachlich, mit Nachdruck) Frau Stein, wir können das stabilisieren. Aber dann gilt: Ab jetzt keine neuen Änderungen ohne Ansage. Mara: Final heißt final.

MARA (schluckt, dann klar) Du hast recht. (an alle) Stopp. Kurzer Reset. Pascal, sag mir, was du brauchst. Jetzt konkret.

PASCAL Zwei Dinge. Erstens: Finaler Cue-Plan als eine Version, die nicht „lebt“.

Zweitens: Wir definieren die fehlenden Übergänge sofort: 3, 7 und 11.

CUE Hinweis: 7 und 11 sind ebenfalls nicht definiert.

LEO Danke, CUE. Wirklich.

CUE Gern. Ich optimiere die Wahrheit nicht.

MARA (nimmt den Stift, plötzlich sehr fokussiert) Gut. Wir definieren es jetzt. Cue 3 ist 3b. Cue 7: Traum, weich, Hoffnung. Cue 11: Ende. Kein Pathos. Klarheit.

PASCAL Verstanden. CUE, lege Cue 7 als „weich, Hoffnung“ an. Cue 11 als „klar, ruhig“.

CUE Bestätigung: Cue 7 erstellt. Cue 11 erstellt. Status: vollständig.

FRAU STEIN (kürzer, milder) So will ich das hören. (geht ab)

Ein Moment: Alle sind erschöpft – und gleichzeitig wieder ein Team.

NINA (zu MARA, ruhig) Du musst nicht alles allein tragen.

MARA Ich weiß. Ich vergesse es nur, wenn's brennt.

PASCAL (trocken, aber nicht unfreundlich) Dann sag „es brennt“, bevor es brennt.

LEO (nickt) Und ich... bleibe im Spiel, auch wenn's wackelt. Aber wenn's dunkel wird, sag's vorher.

PASCAL Deal.

MARA (stellt sich hin, entschlossen) Okay. Noch einmal ab der Stelle. Und diesmal läuft's durch. Wir sind nicht perfekt. Aber wir sind bereit.

PASCAL Standby Cue 3b.

CUE Standby bestätigt.

NINA (atmet ein, ins Spiel) Du warst nie wirklich weg...

Licht: sauberer Übergang. Die Probe geht weiter. Das Stück hat wieder Boden unter den Füßen.

BLACKOUT.