

Interaktive Geschichten - A2

# Die Schließrunde

# Personaleingang

- 1 Du stehst unter dem schmalen {Vordach|awning\_light} am {Personaleingang|staff\_door} des Museums. Der {Regen|awning\_light} fällt leise und gleichmäßig auf das Dach. Aus deinem Mantel tropft Wasser auf den Stein.
- 2 Neben der Tür hängt das alte hölzerne {Schlüsselbrett|duty\_rack}. Darunter liegt eine {Anwesenheitsliste|attendance\_sheet} auf einem kleinen Klemmbrett. Ganz unten steht ein leerer Strich – mit deinem Namen daneben: ‚Sascha‘.
- 3 Drinnen wartet Bernd, der Wachmann mit dreißig Jahren Schließdienst. Er hat dich zum ersten Mal in seine Schicht eingeladen. ‚Bloß nicht peinlich werden‘, denkst du.

**Ende**

# Garderobe

- 1 Hinter der Personaltür wird der Regen leiser. Du stehst in der kleinen, warmen {Garderobe|counter}. An den {Haken|coat\_hooks} hängt nur noch ein einziger grauer Mantel.
- 2 {Lin|cloakroom\_volunteer} lehnt am Tresen und faltet einen Schal zusammen. Sie ist in deinem Alter, mit kurzen schwarzen Haaren und einem freundlichen Lächeln. ‚Hey – die berühmte Sascha‘, sagt sie leise, damit es im Flur nicht zu hören ist.
- 3 Vorn führt eine Bogentür zum {Erdgeschoss-Flur|hall\_door}. Hinter dir liegt der {Personaleingang|back\_to\_staff\_door}, von dem du gerade kommst.

Ende

# Erdgeschoss-Flur – Die Checkliste

- 1 Du trittst aus der Garderobe in den großen {Erdgeschoss-Flur|bench}. Marmor unter den Füßen, Eichenholz an den Bänken, hohe Decken. Ganz hinten schiebt ein Hausmeister leise einen Wischer um ein {gelbes Schild|janitor\_floor\_sign}.
- 2 Neben der großen Treppe wartet {Bernd|head\_guard} mit dem {Dienstbuch|duty\_notebook} unter dem Arm. Sein Schlüsselbund hängt an der Hüfte, gelegentlich klingt es leise. ‚Da bist du ja. Komm, das geht jetzt schnell.‘
- 3 Drei sichtbare Wege gehen von hier ab: die {Treppe|stairs\_up} hinauf zu Saal 7, die {Tür zu Saal 4|room\_4\_doorway} und die {Personaltür|staff\_door} zur Pforte. Hinter dir liegt die {Garderobe|cloakroom\_arch}, falls du noch einmal zurück möchtest.

**Ende**

## Saal 4 – Stilleben

- 1 {Saal 4|bench} ist klein und warm. An den Wänden hängen Stilleben – Krüge, Brot, Trauben, ein paar Bücher. Die Spotlights stehen noch auf voller Helligkeit.
- 2 Vor dem größten {Stilleben|still\_life\_painting} steht {Herr Weiß|late\_visitor}, weit nach vorne gebeugt. Er flüstert dem Bild leise Fragen zu, als könnte es antworten. Als er dich hört, dreht er sich strahlend um.
- 3 Hinter dir liegt der {Erdgeschoss-Flur|hall\_doorway} – der einzige Weg hier raus.

Ende

# Treppenhaus

- 1 Du stehst auf dem Treppenabsatz, halb zwischen den Stockwerken. Über dir spannt sich ein {Glasdach|skylight}, auf dem der Regen leise tickt. Unter deiner Hand fühlt sich das {Geländer|banister} kühl und glatt an.
- 2 Auf der {Bank|midway\_bench} hat jemand eine Broschüre liegen lassen. Die Lampen werden hier oben schon dunkler – Bernd hat sie wohl schon halb gedimmt. Eine kurze Pause, dann weiter.
- 3 Eine {Treppe|down\_to\_hall} führt nach unten zurück in den Flur. Eine andere {Treppe|up\_to\_room\_7} führt hoch in den ersten Stock zu Saal 7.

**Ende**

## Saal 7 – Kleine Landschaften

- 1 Saal 7 ist klein und ruhig. An der rechten Wand hängen fünf {Landschaftsbilder|neighbour\_landscapes} in einer Reihe, jedes etwa so groß wie ein Tablett. Drei {Stehlampen|floor\_lamps} stehen noch auf voller Helligkeit.
- 2 Eines dieser Bilder, ganz rechts, fängt das Licht anders ein als seine Nachbarn. Du gehst näher heran. Es ist die kleine {Landschaft|small\_landscape}, die du heute Morgen schon einmal gesehen hast. Unter dem Bild hängt ein dezentes {Wandschild|wall\_label}.
- 3 Aus dem {Treppenhaus|stairs\_down} hörst du leise den Regen auf dem Glasdach. Bernd hat um Lichter gebeten – nicht, dass du Bilder anstarrst.

**Ende**

## Saal 7 – Genauer hingeschaut

- 1 Du stehst noch einmal vor der kleinen {Landschaft|small\_landscape}, ganz rechts. Im linken Arm hältst du dein Morgen-Klemmbrett. Die anderen vier {Landschaften|neighbour\_landscapes} hängen ruhig daneben.
- 2 Heute Morgen hast du ‚dünne, helle Holzrahmen‘ notiert – und für das ganz rechts ‚dunkler Goldrand‘. Jetzt ist das Bild dasselbe, aber der Rahmen sieht anders aus. Hier hilft kein langes Hinsehen mehr – du musst {vergleichen|small\_landscape}.
- 3 Auf dem Sockel der nächsten Lampe glänzt ein kleiner {Drehknopf|lamp\_dimmer}. Bernds Liste, Punkt eins: Lichter dimmen. Hinter dir geht es zurück ins {Treppenhaus|stairs\_down}.

**Ende**

# Erdgeschoss-Flur – Bernd fragt nach

- 1 Du kommst die Treppe herunter zurück in den großen Flur. Das gelbe Wischschild ist weg, der Hausmeister auch. Über dir zeigt die alte Wanduhr halb sieben.
- 2 {Bernd|head\_guard} steht an der {Personaltür|staff\_door\_to\_security}, den schweren Schlüsselbund in der Hand. Er schaut dir kurz entgegen und schließt das Dienstbuch. ‚Du siehst aus, als wärst du oben länger geblieben als geplant.‘
- 3 Hinter dir die {Treppe|stairs\_up}, an der Seite der {Bogen|cloakroom\_arch} zur Garderobe, in der Mitte die {Bank|bench}. Vorne wartet die Personaltür zur Pforte – und der lange Korridor zum Restaurierungsbüro.

**Ende**

# Restaurierungsbüro – verschlossen

- 1 Der Personalkorridor riecht nach altem Holz und ein bisschen nach Lack. Vor dir, halb in den Schatten, die {Eichtür|office\_door} der Restaurierung. Das {Messingschild|brass\_plate} darüber ist klein und ruhig: ‚Restaurierung – Bitte anklopfen.‘
- 2 An der Tür klebt ein {handgeschriebener Zettel|hand\_sign}: ‚Heute kein Publikumsverkehr. M.‘ Hinter der Tür ist es still. Niemand antwortet. Hinter dir geht es zurück zur {Pforte|back\_to\_security}.

**Ende**

# Restaurierungsbüro – innen

- 1 Die Tür schwingt langsam auf. Niemand ist hier – der Raum ist warm und gerade verlassen. Eine grüne Schreibtischlampe leuchtet auf eine lange {Werkbank|workbench}. Der {Lüfter|ventilation\_fan} an der Wand tickt leise, im Takt einer Wanduhr.
- 2 Über der Lehne eines Stuhls hängt eine {Schürze|apron} – noch warm wirkend, mit ein paar frischen Flecken. Auf dem Schreibtisch steht eine {Kaffeetasse|coffee\_cup}, halb leer, mit einem hellen Aufkleber. An der Wand: ein gepinnter {Dienstkalender|staff\_calendar}, heute markiert.
- 3 An der Seitenwand wartet ein {Rahmenregal|empty\_frame\_rack} mit verschiedenen leeren Bilderrahmen. Hinter dir geht es zurück in den {Personalkorridor|back\_to\_security}.

**Ende**

# Pforte – Anrufliste

- 1 Die Pforte ist klein, ordentlich, ein bisschen warm. Auf dem Pult: ein schwarzer {Telefonhörer|phone}, eine Tasse, Bernds {Funkgerät|head\_guard\_radio}, und ein dünner {Aktenordner|call\_sheet} mit ‚Anrufliste‘ auf dem Rücken. Unter dem Pult eine schwere {Holzschublade|lost\_and\_found\_drawer} – ‚Fundbüro‘ in Druckbuchstaben.
- 2 Auf den Monitoren laufen die leeren Säle einer nach dem anderen durch – Saal 1, Saal 2, Saal 3 ... Hinter dir geht es zurück in den großen {Flur|back\_to\_hall}. Den Korridor weiter wartet das {Restaurierungsbüro|to\_conservation\_office}, eine kleine Treppe führt {hinunter zum Aufenthaltsraum|down\_to\_break\_room}.

**Ende**

# Pforte – Anruf bei Marta

- 1 Du nimmst den schwarzen {Hörer|phone} ab und drückst die Außenamt-Taste. Mit dem Finger gehst du Martas {Mobilnummer|call\_sheet} auf Seite zwei nach. Es tutet einmal, zweimal – ein Klacken. Eine Frauenstimme, ein bisschen außer Atem.
- 2 Auf den Monitoren laufen die Säle weiter durch. Hinter dir geht es zurück in den großen {Flur|back\_to\_hall}. Den Korridor weiter wartet das {Restaurierungsbüro|to\_conservation\_office}, eine kleine Treppe führt {hinunter zum Aufenthaltsraum|down\_to\_break\_room}. Und am anderen Ende der Leitung – {Marta|junior\_conservator}.

**Ende**

# Aufenthaltsraum – Kaffee mit Bernd

- 1 Der Aufenthaltsraum ist klein und warm – orangefarbenes Wandlicht, ein {runder Tisch|round\_table} mit zwei abgestoßenen Tassen. An der Wand summt eine alte {Kaffeemaschine|coffee\_machine} vor sich hin. Auf einem Korkbrett: ein {Anschlag|bulletin\_board} mit Schichtplan, eine Postkarte aus Lissabon, ein Foto von Bernds Hund.
- 2 {Bernd|head\_guard} steht am Tresen, gießt zwei Tassen voll und schiebt eine über den Tisch zu dir. Er deutet still auf den Stuhl gegenüber. Hinter dir geht es zurück zur {Pforte|back\_to\_security}. Vorne wartet die Treppe zum {Personaleingang|to\_night\_entrance}.

**Ende**

# Personaleingang – Feierabend

- 1 Du stehst wieder vor derselben {Personaltür|staff\_door}, an der du heute Morgen unterschrieben hast. Der Regen hat aufgehört. Auf dem nassen {Vorplatz|wet\_square} liegen die hellen Vierecke der Museumsfenster, gespiegelt und ein bisschen schief. Die Lampe unter dem Vordach surrt nur noch leise – nicht mehr nervös.
- 2 {Anna|night\_guard} steht halb in der Tür, in dunkelblauer Uniform, und blättert das Anwesenheitsblatt durch. Hinter ihr, schon im Mantel, mit einer Tasche über der Schulter: {Lin|cloakroom\_volunteer}. Und {Bernd|head\_guard} kommt durch den Flur, zählt halblaut Säle ab, als gehörten sie zu seinem Atem.

**Ende**