



SIMP EL

Marie-Aude Murail

SIMP EL

Fischer Schatzinsel

Marie-Aude Murail
Simpel

304 Seiten, € 7,95
ISBN 978-3-596-18596-2

Jahrgangsstufe 8

Unterrichtsmodell von Frank-Peter Brück und Nina Mahr

Themenkreise: Anderssein und Behinderung; Liebe und Sexualität; Erwachsenwerden; Darstellendes Spiel

Zum Buch

Simpel ist 22, geistig aber auf dem Stand eines Dreijährigen. Wenn er im Schwimmbad fragt, ob es Haie gibt, lachen alle, obwohl der junge Mann es durchaus ernst meint. Wenn er jedoch im Supermarkt mit dem »Verolver« droht und seine Spielzeugpistole hervorholt, gerät die Kassiererin in Panik.

Der Entwicklungsroman erzählt warmherzig und mit viel Humor von einem ungleichen Brüderpaar, bei dem der Jüngere – Colbert – die Verantwortung für den Älteren – Barnabé, genannt Simpel – trägt. Einerseits bewirkt Simpel auf seine ganz eigene Art kleine Wunder, die Colbert glücklich machen. Andererseits

droht ihn die Last der Verantwortung zu erdrücken. Schließlich geht er noch zur Schule und hat mit den Irrungen und Wirrungen der ersten Liebe zu kämpfen.

Mit dem Einzug in eine WG scheint das Leben der Brüder leichter zu werden. Das Pärchen Aria und Emmanuel, Arias Bruder Corentin und dessen Freund Enzo, der in Aria verliebt ist, finden ihre neuen Mitbewohner nämlich zunächst sehr originell. Reichlich Situationskomik entsteht vor allem dann, wenn Simpel seinen Stoffhasen, Alter Ego und Spielgefährte, handeln und sich von ihm in Zwiegesprächen zu verhängnisvollen Streichen überreden lässt. Doch Simpels Hang zum Chaos und Herausposaunen peinlicher Wahrheiten trübt die Stimmung schon bald. Wie unverzichtbar er als Mitbewohner ist, erkennen die WG-Bewohner erst, als es fast zu spät ist. Colbert hat dem Druck des Jugendamtes nachgegeben und Simpel zurück ins Heim gebracht. Das rüttelt die anderen auf. Sie erklären sich endlich bereit, Colbert einen Teil der Verantwortung abzunehmen, damit Simpel wieder bei ihnen wohnen kann. Die Brüder gehören inzwischen ebenso fest zu ihnen wie »Monsieur Hasehase«, das Plüschtier ihres Hausgenossen, und seine Playmobil-Figuren.

➡ **Textanalyse**

➡ **Didaktische Überlegungen**

➡ **Methodischer Vorschlag**

➡ **Materialien**

›Simpel‹ ist eine Erzählung, die Gattungsmerkmale des Realismus und der Komödie, vor allem der französischen Typenkomödie, enthält. Nach dem Schema realistischer Jugendromane verfügt die Erzählung über Elemente des komischen und des psychologischen Jugendromans (vgl. Gansel, Carsten: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxishandbuch für den Unterricht*, Berlin 2005). ›Simpel‹ wirkt wie ein Plädoyer für die Akzeptanz und Integration Behinderter. Diesem pädagogischen Anspruch wird jedoch durch die leichtfüßige Art des Erzählens und durch die Komik alle pädagogische Schwere genommen.

Der Text ist in dreizehn Kapitel eingeteilt. Die Kapitelüberschriften geben einen Ausblick auf die Geschehnisse des jeweiligen Kapitels. Dort wird benannt, was »Monsieur Hasehase« in diesem Kapitel widerfährt bzw. was er tut.

Der Roman ist fast durchgängig chronologisch erzählt. Die erzählte Zeit umfasst einige Monate. Colbert, der jüngere Bruder von Simpel, feiert am Ende der Erzählung seinen achtzehnten Geburtstag. Deutlich sind Simpel und sein Bruder Colbert als Hauptfiguren herausgehoben. Ihr Zusammenleben und ihre Beziehung stehen im Mittelpunkt und gliedern den Roman in drei Teile. Im ersten Teil werden die Figuren eingeführt. Es wird erzählt, wie Colbert die große Verantwortung, für seinen behinderten Bruder zu sorgen, annimmt und wie die Brüder gemeinsam ihren Alltag erleben. Im zweiten Teil wirkt Colbert zunehmend überfordert mit der Aufgabe, Simpel zu betreuen. Er willigt schließlich ein, Simpel unter der Woche in der Psychiatrie unterzubringen. Dabei plagt ihn allerdings ein schlechtes Gewissen, weil es Simpel dort sehr schlecht geht. Eine Schlüsselzene der Handlung ist Kapitel 11, in dem die WG-Bewohner beschließen, sich gemeinsam um Simpel zu kümmern, damit er nicht mehr in die Psychiatrie zurück muss. Parallel dazu bricht Simpel aus der Psychiatrie aus, verirrt sich und gerät in bedroh-

liche Situationen. Schließlich wird er wiedergefunden, und alle Handlungsstränge schließen in einem Happy-End.

Die Erzählung ist in einem dramatischen Modus gehalten. Bei der gesprochenen Rede, die hauptsächlich verwendet wird, überwiegt die autonome direkte Figurenrede. Es gibt weder eine Rahmenerzählung noch eine direkte Adressierung des Lesers, wodurch die Erzählung sehr unmittelbar bleibt. Der Erzähler hat die Übersicht: Er gehört nicht zu den handelnden Figuren und schildert die Geschehnisse aus wechselnden Figurenperspektiven.

Kapitelstruktur

Kapitel	Inhalt
Kapitel 1 In dem Monsieur Hasehase das Telefon kaputt haut (S. 9–37)	Colbert, Simpel und Monsieur Hasehase (Stofftier) werden vorgestellt. Anzeige für gesuchte Mitbewohner einer Studenten-WG.
Kapitel 2 In dem Monsieur Hasehase einen nicht besonders tollen Bau findet (S. 39–60)	Die WG-Bewohner werden vorgestellt: Enzo, Aria, Corentin und Emmanuel (S. 39 ff.). Die Brüder Maluri als zukünftige Mitbewohner (S. 53).
Kapitel 3 In dem Monsieur Hasehase will, dass jeder einen Schwanz hat (S. 61–78)	Simpel begibt sich auf Entdeckungstour durch die WG (S. 61 ff.). Enzo schreibt einen Roman, in dem er seine romantischen Gefühle für Aria verarbeitet (S. 69). Monsieur Gottlieb, der Nachbar, wird eingeführt (S. 75 ff.).

<p>Kapitel 4 In dem Monsieur Hasehase in die Kirche geht und vergisst, nach Hause zu kommen (S. 79–96)</p>	<p>Kirchbesuch von Colbert und Simpel (S. 79 ff.). Simpel verliert sein Stofftier. Der verloren geglaubte Monsieur Hasehase liegt vor der WG-Tür (S. 85). Colberts Mitschülerinnen Zahra und Béatrice werden vorgestellt (S. 92 ff.). Zu beiden fühlt Colbert sich hingezogen.</p>
<p>Kapitel 5 In dem Monsieur Hasehase zu viel feiert und auf dem OP-Tisch endet (S. 97–115)</p>	<p>Party in der WG, Simpel soll fernbleiben, schleicht sich dennoch als Märchenprinz auf die Feier (S. 106). Simpel trinkt zu viel Alkohol (S. 108). Aria gibt ihm einen Kuss (S. 115).</p>
<p>Kapitel 6 In dem Monsieur Hasehase Liebe macht und Krieg führt (S. 117–135)</p>	<p>Diskussion, ob die WG der richtige Aufenthaltsort für einen Behinderten ist (S. 120 ff.). Colbert und Simpel im Kaufhaus (S. 130 ff.). Monsieur Gottlieb hilft ihnen aus der Klemme.</p>
<p>Kapitel 7 In dem Monsieur Hasehase knapp den Haien entkommt (S. 137–154)</p>	<p>Colberts erste Annäherungsversuche an Béatrice (S. 138 ff.). Enzo vertraut sich Monsieur Gottlieb an (S. 143 ff.). Corentin, Colbert und Simpel gehen ins Schwimmbad (S. 152 ff.).</p>
<p>Kapitel 8 In dem Monsieur Hasehase Zahra die rosa Rosen schenkt (S. 155–171)</p>	<p>Zahras Familie wird vorgestellt (S. 155 ff.). Zahra und ihre Schwester Djemilah statten Colbert einen Krankenbesuch ab (S. 167 ff.). Zahra entwickelt Gefühle für Colbert.</p>

<p>Kapitel 9 In dem Monsieur Hasehase die Bekanntschaft mit Madame Ugendamm macht (S. 173–194)</p>	<p>Simpel gibt sich als Monsieur Mutchbinguen aus und macht Bekanntschaft mit Madame »Ugendamm«, der Frau vom Jugendamt (S. 176 ff.). Die Eltern von Corentin verwechseln Simpel am Telefon mit ihrem Sohn (S. 177 ff.). Aria liest Enzos Roman (S. 181).</p>
<p>Kapitel 10 In dem Monsieur Hasehase sich super mit dem kleinen tauben Mädchen versteht (S. 195–212)</p>	<p>Simpel verbringt den Nachmittag bei Zahras Familie und freundet sich mit ihrer tauben kleinen Schwester Amira an (S. 197 ff.). Colbert versucht währenddessen bei Béatrice zu punkten (S. 202 ff.). Corentins Eltern treffen in der WG ein: »Höhepunkt der Verwirrungen« (S. 207 ff.). Colbert vereinbart einen Termin mit Madame Bardoux vom Jugendamt (S. 212).</p>
<p>Kapitel 11 In dem Monsieur Hasehase sich wieder auf den Weg nach Malicroix macht (S. 213–241)</p>	<p>Simpel soll unter der Woche in Malicroix unterkommen (S. 215). Die Anstalt wird beschrieben (S. 229 ff.). Als er am Wochenende in die WG kommt, sind alle froh ihn wiederzusehen und beschließen, dass er bleiben soll (S. 234 ff.).</p>
<p>Kapitel 12 In dem Monsieur Hasehase das Weite sucht (S. 243–265)</p>	<p>Monsieur Maluri bringt Simpel dennoch in die Anstalt zurück, aus der er kurz darauf flieht (S. 246 ff.). Emmanuel trennt sich von Aria, die Gefühle für Enzo</p>

	entwickelt hat, und zieht aus (S. 254). Simpel irrt umher und sorgt für Verwirrung, zwei Prostituierte informieren Colbert (S. 264).
Kapitel 13 In dem Monsieur Hasehase stirbt (S. 267–295)	Colbert wird 18 und gibt eine Party (S. 279 ff.). Aria und Enzo finden zusammen (S. 286), Colbert und Zahra kriegen sich (S. 294). Simpel darf nun wirklich bleiben.

Didaktische Überlegungen

Eine Entscheidung für ›Simpel‹ als Gegenstand im Literaturunterricht muss einige didaktische Überlegungen berücksichtigen. Die Themenschwerpunkte des Buches liegen vor allem im Bereich pubertärer Lebensrealität. Dazu zählen:

- Liebe und Sex (Aria/Emmanuel/Enzo, Colbert/Zahra/Béatrice)
- Isolation in Gruppen (Simpel vs. Gesellschaft, Alleinsein vs. Freundschaften)
- Anderssein (Behinderte, andere Religion, Männer und Frauen)
- Loslösung von den Eltern (Colbert/Vater, Corentin/Eltern)
- Streben nach Unabhängigkeit (das Leben in der WG, Entdecken der Selbständigkeit)

Insbesondere Schüler und Schülerinnen der 8.–10. Klassenstufe setzen sich in ihrer Phase der Identitätsfindung mit diesen Themen auseinander. Das übergeordnete didaktische Ziel, die Schüler mit Literatur zu erreichen, kann durch ›Simpel‹ aufgrund seines vielfältigen Personen- und Themenrepertoires und der daraus resultierenden Identifikationsmöglichkeiten (vgl. Material M2 – Charakterisierung der Personen) auf jeden Fall erreicht werden.

Die relevanten Altersinteressen werden in eine spannende Narration eingebunden, in der sich komödiantische und tragische Momente in hohem Tempo abwechseln (vgl. Material M3 – Wechselnde Settings und Stimmungen in der Narration). Der Umfang des Buches von ca. 300 Seiten ist durch die gleichermaßen humorvolle wie leicht zu lesende Erzählform für die Jugendlichen mühelos zu bewältigen. Die relativ einfache Art der Charakterzeichnung ist gut zu erfassen und wird durch eine stereotypisierte Darstellung noch unterstützt (vgl. Material M4 – Eindimensionalität der Figuren).

Eine gute Möglichkeit, die Sensibilität der Schüler für die dia-

logische Sprache und den dramatischen Stil zu schärfen, ist das eigene Spiel vor der Kamera und den Mitschülern. In diesem Zusammenhang bietet das Buch viel Material für handlungs- und produktionsorientierte Unterrichtsmodelle:

- viele Dialoge – damit eignet es sich gut für das Erarbeiten von Drehbüchern (vgl. Material M5 – Was kann eine gute Szene?)
- viele sehr unterschiedliche Figuren
- lustige, traurige und spannende Handlung (s. Material M3 – Wechselnde Settings und Stimmungen in der Narration)
- kurze Szenen in meist schlichtem Setting (gut für eine einfache Inszenierung in knapp bemessener Zeit)

Die Handlung ist packend inszeniert und lebt durch das Gefühlschaos ihrer Protagonisten. Die vielen unterschiedlichen Emotionen wie zum Beispiel Liebe (z.B. Colbert und sein Bruder), Lust (z.B. Aria und Enzo) und Trauer (z.B. bei der Einweisung Simpels) halten die Charaktere in einem Wechselbad der Gefühle und bewirken das Vorantreiben der Story (vgl. Material M3 – Wechselnde Settings und Stimmungen in der Narration).

Das Buch eröffnet die didaktisch reizvolle Möglichkeit, mit den Schülern die verschiedenen Stillagen der Erzählkunst zu erkunden. Murail bedient sich diverser literarischer Erzählformen, unter anderem der burlesken Komödie, der ernsthaften Tragödie und des psychologischen Realismus. Die starke Typisierung der Figuren wirkt in ihrer Überzogenheit oftmals satirisch. Gerade diese schematische Darstellungsweise kommt der Rezeptionshaltung der Jugendlichen entgegen. Jede Daily Soap arbeitet mit dieser Art der Typisierung, wenn auch weniger kunstvoll (vgl. Material M6 – Daily Soaps). Die angeführten Erzählformen werden in der folgenden Unterrichtseinheit thematisiert, um das Bewusstsein der Schüler für literarische und mediale Inszenierungen zu schärfen.

Da die Erzählung in einem dramatischen Modus gehalten ist, der sich durch viele Dialoge und unmittelbare Erzählweise auszeichnet, eignen sich handlungs- und produktionsorientierte Vorgehensweisen wie das darstellende Spiel oder eine filmische Umsetzung besonders gut für den Unterricht. Sie bieten die Möglichkeit, den Text intensiv zu bearbeiten, bestimmte Merkmale der Geschichte in den Mittelpunkt zu stellen und mit Hilfe der dramatischen Inszenierung hervorzuheben. Das Spiel vor der Kamera soll in kleinen Übungen vorbereitet und dann gemeinsam in Gruppen realisiert werden. Ein der Geschichte des Buches chronologisch folgendes Drehbuch organisiert das Schauspiel narrativ, Requisiten unterstützen die Schüler beim Agieren vor der Kamera. Auf diese Weise wird ein homogenes Resultat erzielt, das die gesamte Klasse gemeinsam erarbeitet hat. Die Lehrperson schneidet das entstandene Material, fügt die Szenen zu einem Video zusammen und brennt es am Ende für jeden Schüler auf CD.

Das Buch wird so auf kreative Weise von den Schülern in eine neue Form gebracht und bleibt doch in seiner inneren Struktur erhalten, und zwar durch das Einhalten der chronologischen Erzählfolge. Das Video stellt die wichtigsten Stationen nach, und die Charaktere des Buches werden durch das Schauspiel der Schüler verlebendigt. Dadurch gewinnt das Buch für die Jugendlichen an Nähe und Relevanz. So ist das Endergebnis für alle Schüler greifbar und zu Hause präsentierbar. Denkbar wäre ebenfalls eine Filmvorführung in der Schule für Eltern und Mitschüler.

Lernziele

Literarische Kompetenzen

- Unterscheidung von Gattungen und klassifizierenden Begriffen wie z. B. Tragödie, Komödie, Realismus
- Verständnis dafür, dass der Text konstruiert ist. Der Text zeigt Merkmale der französischen Typenkomödie und ist vergleichbar mit Formen des modernen Erzählens (Daily Soaps etc.) Wie

erzählt der Text? Wie entsteht die Spannung? Konstruiertheit der Handlung und der Personen

- Ausbau textanalytischer Kompetenzen, Kritikfähigkeit gegenüber eigenen Produktionen und denen anderer

Soziale Kompetenzen

- Erfahrungen mit Rollenübernahme und Selbstinszenierung im darstellenden Spiel
- Kooperatives Lernen, gemeinsame Projektplanung, Kompromissbereitschaft
- Integration anderer, Toleranz
- Auseinandersetzung mit der Lebenswelt anderer Personen: Empathieerleben, Ausagieren anderer Perspektiven

Für das gesamte Modell ist eine Zeit von drei Wochen eingeplant. Die Gliederung der Wochenziele gestaltet sich folgendermaßen:

1. Woche: Die Schüler lesen die erste Hälfte des Buches in Eigenarbeit. Sie sollen eine erste persönliche Einschätzung formulieren. Das szenische Spiel wird vorbereitet.
2. Woche: Das Beziehungsgeflecht der Figuren untereinander wird erarbeitet und damit die stereotype Darstellung der Figuren mit ihrem vorhersehbaren Verhalten. Außerdem wird der wechselnde Erzählstil von tragischer über komische bis hin zu burlesker Sprache thematisiert. In dieser Woche wird die zweite Hälfte des Buches gelesen. Erste Überlegungen für eine szenische Umsetzung werden angestellt.
3. Woche: Die dritte Woche steht im Zeichen der medialen Inszenierung. Es wird ein gemeinsames Video gedreht, das am Ende allen Schülern als DVD mitgegeben werden kann.

1. Woche

Einzelstunde

In dieser Stunde sollen Lust und Freude am darstellenden Spiel geweckt und die Schüler auf die filmische Umsetzung eingestimmt werden. Die Schüler sollten bereits die ersten beiden Kapitel des Buchs gelesen haben.

Es werden zunächst Blätter ausgeteilt, die Screenshots aus Filmen zeigen (vgl. Material M 1 – Screenshots). Anhand dieser Bildbeispiele stellen die Schüler eine spontan improvisierte Szene dar (s. Vorschläge zum Vorgehen, Material M 7 – Übungen zum szenischen Spiel).

Ein Arbeitsblatt wird ausgeteilt, das die Gattungsbegriffe der Komödie und Tragödie und den des literarischen Realismus umreißt (s. Material M8 – Gattungen). Als Hausaufgabe erstellen die Schüler bis zur nächsten Stunde in Gruppen- oder in Einzelarbeit einen kurzen Videoclip, zum Beispiel mit einer digitalen Kamera oder einer Handykamera. Möglich ist auch eine Fotoserie. Die erstellten Arbeiten sollen den Charakteristika einer der drei Gattungen entsprechen, wobei inhaltlich keine weiteren Vorgaben gemacht werden. Die Clips sollen etwa eine Minute lang sein, nicht länger. Sie sollen keine komplexe Handlung erzählen, sondern eine einfache Situation oder eine Stimmung einfangen, die ohne zusätzliche Narration auskommen kann.

In der Stunde wird festgehalten, wer eine Video- oder Handykamera oder einen Fotoapparat besitzt. Dementsprechend werden die Arbeitsgruppen eingeteilt. Zum Ende der Stunde wird daran erinnert, dass auch weiterhin unterrichtsbegleitend gelesen werden muss.

Doppelstunde

In der 1. Stunde:

Die Ergebnisse der Arbeitsgruppen werden vorgestellt. Dafür sollte ein Beamer verfügbar sein. Im Gruppengespräch mit der ganzen Klasse wird nun geklärt: Welche Textsorte oder Stillage sollte dargestellt werden, und an welchen Merkmalen erkennt man das?

Außerdem wird gefragt: Wie könnte es weitergehen? Was für Assoziationen stellen sich ein? Welche Umsetzungen sind »gut« und welche »schlecht«, und an welchen Kriterien wird das festgemacht (vgl. Material M9 – Vorschläge zur Bewertung der Qualität kreativer Arbeiten)?

In der 2. Stunde:

In dieser Stunde wird eine Dialogszene in ein Schauspiel umgesetzt. Die theoretische Arbeit der vorangegangenen Stunde wird

nun abgelöst durch körper- und stimmenbezogene Arbeit. Zum Einstieg werden eine spielerische Aufwärmübung und Stimmübungen durchgeführt (s. Material M7 – Übungen zum szenischen Spiel). Anschließend wird ein Blatt ausgeteilt, das eine kleine Szene mit vier Personen in Drehbuchform enthält (s. Material M10 – Szenenanweisung mit Dialog). Die Schüler finden sich nun in Gruppen von vier Personen zusammen, verteilen die Rollen und spielen diese Szene nach. Hausaufgabe: Lesen bis Kapitel 7.

Doppelstunde

In der 1. Stunde:

In der ersten Stunde wird ein Arbeitsblatt ausgeteilt, das zwei Szenen aus Filmen zeigt (vgl. Material M11 – Filmszenen). Die Szenen werden auf ihren Aufbau und Inhalt hin untersucht. Wie stellt ihr euch die Situation vor, in der diese Dialoge spielen? Was erwartet ihr? Wie sieht das Setting aus? Sind diese Fragen und Denkanstöße mit der Klasse besprochen, werden die Filmszenen im Original gezeigt. Haben die Schüler sie sich so vorgestellt? Hätten sie das so umgesetzt? Wie ist die Leistung der Darsteller zu beurteilen und welche Assoziationen wecken Setting und Requisiten oder Besonderheiten der Kameraeinstellung (Distanz, Perspektive, Schnitte etc.)?

Anschließend werden die Merkmale eines guten Dialoges besprochen, dabei kann eine Referenz zu gut gemachten Drehbüchern im Allgemeinen erfolgen. Worauf ist zu achten, wenn man einen Dialog schreibt? Was ist dabei wichtig? Welche Angaben zur Mimik und Gestik müssen zusätzlich gemacht werden? Worauf ist zu achten wenn man das gesamte Drehbuch im Auge hat und nicht nur die einzelne Szene? Die Kriterien für gute Dialoge und ein stimmiges Drehbuch werden an der Tafel gesammelt und ergänzt. Ein Arbeitsblatt mit den wichtigsten Stichpunkten wird anschließend ausgeteilt und ergänzt (s. Material M5 – Was kann eine gute Szene?).

In der 2. Stunde:

Da in dieser Stunde mit der gemeinsamen Erarbeitung des Buches begonnen wird, sollte zunächst eine Einführung in den Lesestoff gegeben werden. Dies kann durch eine kurze Vorstellung der Autorin und des Themas erfolgen, zum Beispiel durch Lehrervortrag (vgl. Material M12 – Informationen zur Autorin). Die subjektiven Leseerfahrungen werden der Reihe nach in einem »Blitzlicht« gesammelt. Reihum soll jeder Schüler, jede Schülerin in wenigen Worten Eindrücke, Kommentare oder Bewertungen zum Buch formulieren. Dieser Einstieg hilft, sich dem Buch zu nähern, und er bezieht die Erfahrungen der Schüler unmittelbar mit ein. Anschließend wird konkret nachgefragt: Welche Szenen findet ihr spannend, welche uninteressant?

Dann wird gemeinsam das achte Kapitel gelesen. Im Hinblick auf die dramatische Inszenierung sollte darauf geachtet werden, dass sinnerfassend und der Stimmung angemessen betont wird. Das Ende der Stunde sollte genutzt werden, um die Arbeitsgruppen einzuteilen.

Hausaufgabe: Lesen des Buches bis zum Ende der nächsten Woche. Aus dem bisher Gelesenen soll eine interessante Szene herausgesucht werden, die in Gruppen (oder alleine) für die nächste Stunde vorbereitet, d. h. dramatisiert wird. Sie wird in Form eines Drehbuches aufgeschrieben, also dialogisiert.

2. Woche

Einzelstunde

Bevor die Schüler ihre Szenen vorspielen, werden wieder kurze Stimm- und Aufwärmübungen gemacht. Anschließend stellen die Gruppen ihre Arbeiten vor. Besprochen werden zu jeder Präsentation die Stimmung und der Ausdruck. Welche Gattung sollte dargestellt werden? Wie wurde dies umgesetzt? Was fandet ihr gut/schlecht? Welche Requisiten würdet ihr einsetzen? Welches Setting wäre für diese Szene sinnvoll?

Zur Vorbereitung der nächsten Stunde wird die Klasse in Grup-

pen aufgeteilt. Jeder Gruppe wird eine Person des Buches zugeordnet, die sie in der nächsten Stunde vorstellen soll. Man sollte sich auf die wichtigsten Figuren des Buches beschränken, z. B. die Hauptfiguren Simpel und Colbert, die WG-Mitbewohner und Colberts Angebetete Zahra und Béatrice. Die Charaktereigenschaften der Personen werden herausgearbeitet und stichpunktartig auf einem Handout festgehalten. Anhand ausgewählter Szenen aus dem Buch sollen die Eigenschaften der Figuren schließlich mittels des darstellenden Spiels anschaulich vorgeführt werden (vgl. Material M2 – Charakterisierung der Personen/vgl. auch Material M4 – Eindimensionalität der Figuren).

Doppelstunde

In der 1. Stunde:

Die Besprechung der Charaktere des Buches erfolgt über das Spielen vor der Klasse. Die Gruppen sind nacheinander an der Reihe. Sie listen die einzelnen Charaktereigenschaften ihrer Figur auf und besprechen sie mit der Klasse. Dabei wird stets angegeben, auf welche Szene und welches Kapitel des Buches sich die Schüler beziehen. Es bleibt ihnen freigestellt, ob sie erst vorspielen und dann die zur Szene passenden Charaktereigenschaften auflisten oder umgekehrt. Die Klasse erarbeitet im Anschluss eine gemeinsame Beurteilung: Was kann ergänzt werden? Was kann auch anders gesehen werden? Die von den Gruppen vorbereiteten Handouts werden durch die erarbeiteten Ergebnisse ergänzt. In der verbleibenden Zeit soll noch das Verhältnis der WG-Bewohner untereinander aufgeschlüsselt werden. Ein kurzes Schaubild an der Tafel (s. Material M13 – Die WG-Bewohner) hält die besprochenen Punkte fest.

In der 2. Stunde:

Eine Schülerin wird gebeten, in einem Fünf-Minuten-Referat ihre Lieblingssoap vorzustellen. Die Lehrperson stellt die Behauptung auf: Diese Charaktere haben viel mit den Personen des Buches

gemeinsam. An die Schüler wird die Frage gerichtet: Was könnte das sein? Die Frage wird mit allen diskutiert und gemeinsam geklärt.

Hervorstechende Merkmale der Erzählstruktur einer Soap sind:

- der schnelle Wechsel trauriger und froher Szenen
- die verschiedenen Handlungsstränge
- die eindimensionale Charakterzeichnung
- der rasche Wechsel der Settings

Weil wir die Erzählmuster der TV-Formate verinnerlicht haben und sie uns auch unbewusst präsent sind, kommen wir selbst nach langer Abstinenz schnell wieder in die Story hinein. Spannung wird in Soaps durch Teaser und viele Zwischenhöhepunkte erzeugt (vgl. Material M16 – TV-Begriffe). Bei der Besprechung geht es nicht darum, die TV-Formate negativ zu beurteilen, es geht um das Wesen dieser Produktionen und ihre Ästhetik (vgl. Material M6 – Daily Soaps). Das Arbeitsblatt wird mit den Schülern zusammen besprochen. Zu den einzelnen Punkten werden Beispiele gesucht, eigene TV-Erfahrungen sind sehr erwünscht. Der Vergleich zur Lektüre wird gezogen. Die Schüler sollen Beispiele nennen, wo in ›Simpel‹ die Stimmungen und Settings sehr schnell wechseln. Das kann auch in Gruppenarbeit geschehen (vgl. Material M3 – Wechselnde Settings und Stimmungen in der Narration).

Bis zur nächsten Stunde sind die Schüler angehalten, sich eine im Buch dargestellte Situation herauszusuchen und mit maximal fünf selbst inszenierten Fotos wiederzugeben. Dies kann sowohl in Gruppen als auch in Einzelarbeit geschehen. Dabei soll der wesentliche Gehalt der Szene stichpunktartig notiert werden. Und zwar in Form eines Drehbuchs, das Informationen zum Setting und dem Verhalten der Charaktere enthält. Bedingung ist, dass Simpel in der Szene auftritt. Weiterhin soll auch begleitend das Buch gelesen werden.

Doppelstunde

In der 1. Stunde:

Die Schüler stellen ihre Fotoserien vor, entweder anhand ausgedruckter Fotos oder mit Hilfe eines Speichermediums via Laptop. An die Gruppe ergehen die Fragen:

- Worauf hat die Gruppe sich konzentriert?
- Was war den Darstellern wichtig?
- Warum diese Szenen?
- Sind es in diesem Zusammenhang die wichtigsten Momentaufnahmen?
- Sind sie aussagekräftig?
- Wie ist das Foto geschossen?
- Welches Setting wurde gewählt?
- Was halten die anderen davon?
- Was ist Simpels Rolle in diesen Szenen?

An dieser Stelle muss darauf eingegangen werden, dass Simpel zwei Rollen erfüllt: Er ist sowohl Unruhestifter als auch weiser Narr (vgl. Material M14). Die Schüler sollen erkennen, welche Rolle Simpel in der von ihnen ausgewählten Situation spielt. Die Ergebnisse werden an der Tafel gesammelt.

Können für andere Charaktere ähnlich einfache Zuschreibungen gefunden werden? Wenn ja, welche? (Beispiel: Enzo, der liebestolle Kreativkopf, Emmanuel, der Spießler, Aria, die femme fatale ...)

In der 2. Stunde:

Den Schülern soll vor Augen geführt werden, wie leicht sich aufgrund der einfachen Charakterzeichnung und des spärlichen Settings die Geschichte verändern lässt.

Aufgabe für eine kurze Gruppenarbeit: »Konzipiert den Dialog einer Szene um und schreibt noch zwei bis drei Sätze dazu, wie die Geschichte nun weitergehen könnte. Versucht dabei, die ursprüngliche Rollenverteilung entweder zu nutzen oder auf den Kopf zu stellen.«

Ein Beispiel: Aria ist tollpatschig und stinkt, weshalb sich Enzo in Emmanuel verliebt, der sein Studium an den Nagel hängt, um mit Enzo durchzubrennen, während Corentin eine Frau nach der anderen abschleppt und Colbert eine Beziehung mit Frau Ugendamm eingeht, woraufhin Simpel von Zahras Familie adoptiert wird und zum Islam konvertiert ...

Die Schüler stellen ihre umgeschriebenen Dialoge in den Gruppen vor. Das kann auch spielerisch geschehen, je nach dem, wie schnell die Schüler arbeiten.

Am Ende der Stunde sollten die Schüler darauf hingewiesen werden, dass in der folgenden Stunde Szenen gedreht werden sollen, die in ihrer Gesamtheit die Geschichte des Buchs spiegeln. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich bereits Gedanken machen, in welchen Gruppen sie eine Videoaufnahme realisieren wollen und welche Szene sie spielen möchten. Es stehen einige Szenen fest, die in jedem Fall realisiert werden (s. Material M15 – Vorschläge einer Auswahl an Schlüsselmomenten). Zusätzlich können, je nach Interesse, noch weitere Szenen umgesetzt werden. Wichtig ist, dass alle Schüler der Gruppe mitspielen. Pro Gruppe sollen mehrere Szenen realisiert werden. (Alles, was nicht zum homogenen Video passt, fließt trotzdem in das Ergebnis ein, und zwar als »Extras« in Form von alternativen Szenen und Enden.) Die Gruppeneinteilungen und Überlegungen zur Rollenverteilung werden in dieser Stunde schriftlich festgehalten. Schon jetzt sollten offene Fragen geklärt und weitere Ideen gesammelt werden. Wichtig sind auch Überlegungen zum Aufführungsort: Wo wollen die Schüler drehen? Gibt es freie Räume? Wo können die Arbeitsgruppen ihre Drehbücher verfassen? Gibt es Utensilien? Wer ist der Kameramann? Gibt es einen, oder ist die Kamera fest installiert?

3. Woche

Einzelstunde

Diese Stunde wird zur freien Arbeitszeit in den Gruppen genutzt. Die Drehbücher werden erstellt, Dialoge ausgefeilt, der Einsatz von Requisiten und der Ablauf des Drehs geplant. Die Lehrperson erkundigt sich nach dem Fortschritt der Arbeiten und legt fest, wer in der ersten Doppelstunde der Woche den Dreh absolviert.

Dafür halten die Gruppen auf einem Zettel ihre Zusammensetzung und die geplante Szene fest. Die Szenen müssen in keiner bestimmten Reihenfolge aufgenommen werden, da dies durch den späteren Schnitt überflüssig wird.

1. Doppelstunde

In der 1. Stunde:

Aufnahmen der Szenen

In der 2. Stunde:

Aufnahmen der Szenen

2. Doppelstunde

In der 1. Stunde:

Aufnahmen der Szenen

In der 2. Stunde:

Aufnahmen der Szenen

Während eine Gruppe aufnimmt, müssen die übrigen Schüler zuschauen und Ruhe bewahren. Nach jeder Vorstellung wird applaudiert, so dass keiner der Beteiligten das Gefühl haben muss, er hätte sich blamiert. Diejenigen, die ihre Drehbücher noch nicht fertiggestellt haben, können diese weiterbearbeiten, während die übrigen Gruppen mit dem Dreh beginnen. Die gefilmten Videos werden nach Unterrichtschluss vom Lehrer aneinandergesetzt, so dass die Schüler am Ende eine CD/DVD mit ihren erarbeiteten Sequenzen nach Hause nehmen können.

Ergebnissicherung

Die Ergebnissicherung soll die Unterrichtsergebnisse dokumentieren. Ferner soll sie leisten, dass die Schüler ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Sach-, Sozial- und Sprachkompetenz festigen. Die erbrachten Leistungen können danach kontrolliert und kritisch bewertet werden.

Die Verbindlichkeit der Ergebnisse wird gesichert, indem nach jeder Erarbeitungsphase die Arbeitsblätter gemeinsam besprochen und ergänzt werden. Vertieft werden die Ergebnisse durch die praktische Arbeit, in der das erlernte theoretische Wissen angewandt werden soll. Die entstandenen kreativen Schülerarbeiten, Videos und Fotografien, werden im Plenum besprochen, wodurch sichergestellt wird, dass die Kriterien richtig angewandt wurden. Die Besprechung dient darüber hinaus der Wiederholung und Festigung des Erlernten.

Der Film ist der bedeutendste Teil der Ergebnissicherung. Er sollte nach seiner Fertigstellung der ganzen Klasse präsentiert werden. Anschließend kann im Gruppengespräch noch einmal der Bezug zu den erarbeiteten Qualitätskriterien und Gattungsbegriffen hergestellt werden.

Falls in der Klasse Probleme unter den Schülern selbst auftreten oder die Lehrperson die Klasse noch nicht gut kennt, sollte evaluiert werden, wie die Schüler sich bei der schauspielerischen Aufgabe gefühlt haben. Haben sie positive und/oder negative Erfahrungen damit gemacht? Dies könnte beispielsweise anonym auf kleinen Notizzetteln festgehalten werden. Das Ergebnis muss bei der weiteren Unterrichtsplanung berücksichtigt werden.

M 1 – Screenshots

Stellen Sie eine Kollektion an Momentaufnahmen aus Filmen zusammen, die Sie Ihrer Klasse präsentieren: Bilder, die Emotionen zeigen, wie King Kong, der sich auf die Brust trommelt; Szenen, die ihre Filmfiguren unsterblich gemacht haben, so wie diejenige, in der Leonardo di Caprio und Kate Winslet am Bug der Titanic stehen.

Darüber hinaus eignen sich auch solche Screenshots, die Szenen aus aktuell im Kino laufenden Produktionen zeigen. Sie werden auf ein erhöhtes Interesse seitens der Schüler stoßen.

M2 – Charakterisierung der Personen

Simpel

- geistig behindert (S. 10), vermutlich durch ein Medikament, das die Mutter genommen hat, um eine Fehlgeburt zu verhindern (S. 109)
- starrköpfig (S. 12)
- geistig ist Simpel drei Jahre alt, an guten Tagen dreieinhalb (S. 12)
- bringt Colbert durcheinander (S. 16)
- 22 Jahre (S. 19)
- helle Augen, »wie zum Himmel geöffnete Fenster« (S. 28)
- strohblonde, verstrubbelte Haare, scheint ständig außer sich (S. 28)
- zurückgeblieben (S. 31)
- Barnabé (S. 47)
- IQ eines Dreijährigen (S. 50)
- spielt, malt Bilder aus, schaut sich seine Bilderbücher an (S. 54)
- guckt nicht viel Fernsehen, eher Videos mit Zeichentrickfilmen (S. 54)
- macht Chaos in Rekordzeit (S. 56)
- wacht immer früh auf (S. 61)
- das Unbekannte lockt Simpel (S. 62)
- stellt selten große Spekulationen an (S. 65)
- passt sich an – Frühstück (S. 67)
- nie um eine Antwort verlegen (S. 69)
- gibt nicht nach (S. 70)
- hat das Bedürfnis, sich wie die Großen zu unterhalten (S. 73)
- merkwürdiger Körperbau, nicht kräftig in den Schultern, aber eckig mit dünnem Bauch und mageren Hüften, wie ein hochgeschossenes Kind (S. 152)
- »Ein ziemlich junger Mann mit unordentlichem Haar und Augen wie Zaubерlaternen, in denen Prinzen und Piraten, Einhörner und Kobolde vorüberzogen« (S. 114)

- Haut wie ein Kind (S. 114/115)
- keiner weiß, warum er anormal ist (S. 164)

Colbert

- verantwortlich für Simpel (S. 18)
- finanziell unabhängig: »Geld aus Mamas Erbe« (S. 19)
- 17 Jahre (S. 20)
- hat sich gerade für die Abschlussklasse am Gymnasium Henri IV angemeldet (S. 20)
- »ab und zu rastet Colbert aus« (S. 28)
- »der jüngere schien der ältere zu sein« (S. 28)
- dunkle Augen, inneres Feuer (S. 28)
- kurze Haare, wohl dosiertes Verführerlächeln (S. 28)
- hat im Grunde Mitleid mit Simpel (S. 32)
- ist einen Kopf größer als Simpel (S. 47)
- netter Kerl (S. 53)
- bemüht sich, den WG-Bewohnern zu gefallen (S. 54)
- regt sich nach vier Uhr nachmittags nicht mehr auf (S. 56)
- Brillenträger (S. 71)
- romantisch veranlagt (S. 93)
- »süß, mit seiner kleinen runden Brille und dem spitzbübischen Lächeln« (S. 106)
- »ich gebe [Simpel] nie wieder nach Malicroix« (S. 121)
- verteidigt Simpel, Gemeinsamkeit: »gehen beide verloren« (S. 121)
- liebt Geschichten, die mit Verführung und Verwicklung zu tun haben. Es drängt ihn, selbst welche zu erleben (S. 130/131)
- mag es nicht, wie Beatrice von Simpel spricht (S. 138)
- ist gerührt von Hasehase (S. 140)
- kann seinen Bruder nicht mehr ertragen (S. 163)
- glaubt an das Genie seines Bruders (S. 165)
- toller Bruder, Hingabe übertrifft alles (S. 214)

Monsieur Maluri

- weiß nur eine Lösung: die Anstalt (Malicroix) (S. 16)
- hat sich Simpel »vom Hals geschafft, um wieder heiraten zu können« (S. 120)
- hat eine junge Frau (Mathilda) (S. 163)
- erkundigt sich nicht oft nach seinen Söhnen (S. 163)
- gibt Jugendamt Bescheid (S. 164)
- Erziehungsberechtigter von Simpel (S. 215)
- arrogant (S. 223)

Enzo

- Single, »Männchen ohne Weibchen« (S. 39)
- 21 Jahre (S. 39)
- blond und ziemlich hübsch (S. 39)
- im dritten Studienjahr (S. 42)
- Meinung = Gegenteil von Emmanuel (S. 51)
- kein Frühaufsteher (S. 69)
- hat einen geheimen Ort: »großes Heft mit kleinen Karos«, dorthin flüchtet er sich (S. 69)
- hat mit 15 Jahren Gedichte geschrieben (S. 69)
- mit 17 Jahren hat er mit lustigen Erzählungen angefangen (S. 69)
- schreibt einen Roman, ohne es jemandem zu erzählen (S. 69): »Es ging darin um einen Jungen, der Sex nur durch andere machte, indem er seinen Nachbarn auf der anderen Seite der Wand zuhörte.«
- ist nett, legt aber keinen Wert darauf, es zu zeigen (S. 88)
- eifersüchtig auf Emmanuel (S. 88)
- zu Simpel: »Weißt du, dass du mein Kumpel bist?« (S. 92)
- setzt sich dafür ein, dass Colbert und Simpel in der WG wohnen bleiben können (S. 121/122)
- auf Simpel bezogen: »Das ist der intelligenteste Typ, den ich kenne.« (S. 122)
- vertraut sich Monsieur Gottlieb an (S. 143)

Corentin

- Bruder von Aria (S. 40)
- anständiger Junge, seit der 5. Klasse Enzo als Vorbild (S. 43)
- kein begnadeter Kenner des menschlichen Herzens (S. 44)
- respektiert seine ältere Schwester, ist beeindruckt von Emmanuel (S. 44)
- raucht (S. 47)
- hat in einem Jahr 4 Kilo zugenommen, »ich darf keine Mädchen haben, also fress ich« (S. 98)
- 21. Geburtstag (S. 99)
- rußt sich die Lungen bis tief an den Grund voll (S. 118)
- »Seitdem Simpel in sein Leben getreten war, war nichts mehr wie zuvor.« (S. 187)
 - raucht nicht mehr, stopft sich nicht mehr voll, treibt Sport
- »Corentin war nicht mehr Corentin« (S. 187)

Aria

- kurze Haare, sexy, »Anmut in Person« (S. 41)
- kleine Egoistin (S. 52)
- sieht Enzo nur als »kleinen Jungen« (Sandkastenfreund des Bruders) (S. 90)
- Medizinstudentin (S. 113)
- küsst Simpel (S. 115)
- ohrfeigt Enzo (S. 147)
- beginnt sich für Enzo zu interessieren (S. 189)

Emmanuel

- 25 Jahre, Ältester in der WG (S. 42)
- groß, männlich, arbeitsam, nicht besonders lustig (S. 44)
- seine Meinung bewegt sich in die entgegengesetzte Position zu Enzo (S. 49)
- künftiger Arzt (S. 58)

- Enzo ist sein junger Rivale (S. 65)
- fühlt sich nach Sex mit Aria schön, machtvoll, männlich (S. 65)
- weiß, »dass er bald Assistenzarzt eines Pariser Krankenhauses sein, Aria heiraten und Kinder haben würde« (S. 65)
- würde Simpel am liebsten in der dritten Person anreden, um ihn auf Distanz zu halten (ins Land der Irren stecken) (S. 66)
- erinnert Simpel an Malicroix (S. 66)
- sieht die neuen Mitbewohner als »Castingfehler« (S. 66)
- erträgt Simpel nicht (S. 67)
- selbstsicherer Typ, aber Simpel bringt ihn durcheinander (S. 67)
- pünktlich (S. 95)
- »ein Fall wie Simpel gehöre in die Psychiatrie eingewiesen« (S. 120)
- störrisch (in der Verhandlung, ob Colbert und Simpel bleiben können) (S. 121)

Monsieur Gottlieb (Nachbar)

- alter Mann (S.72)
- sorgt für Ordnung im Haus – Müllschlucker verstopft (S. 72)
- »Wie viele leben [...] in dieser Wohnung?« (S. 72)
- eine Hand am Knauf eines Stocks (S. 72)
- Müllschlucker schon wieder verstopft (S. 75)
- bezeichnet Simpel als »Irren« (S. 76)
- fünf junge Herren für ein Mädchen (S. 77)
- Gattin: »deutlich jüngere, pummelige Frau« (S. 80)
- »Ich werde mich beim Verwalter beschweren« (S. 109)
- cholertischer Alter (S. 109)
- bietet Enzo das Du an (S. 145)
- gibt Ratschläge in Liebesangelegenheiten (S. 145 f., 148 f., 190 f.)

- hat eine 22 Jahre jüngere Frau (S. 151)
- bringt den Stoffhasen aus der Kirche (S. 94)
- rettet Colbert und Simpel aus der peinlichen Situation im Kaufhaus (S. 133)

Zahra

- noch keine 17 Jahre (S. 92)
- Wahlfach Griechisch (S. 92)
- leicht gewölbte Stirn, geschwungene Nase, dunkle Lippen, entschlossenes Kinn (S. 92)
- hellgraue Augen (S. 93)
- sinnliches Lächeln (S. 93)
- Libanesin (S. 100)
- fleißig: »im Unterricht rackerte sie bis zum Ende der Stunde« (S. 100)
- liebt Colbert (S. 155)
- Älteste von sieben Töchtern, hübscheste (S. 155)
- in Gehorsam aufgewachsen (S. 156)
- eifersüchtig auf Beatrice (S. 157)
- liebt Kinder → Simpel ist ein Kind (S. 161)

Béatrice

- rothaarig, volle Wangen, fülliges Haar (S. 93)
- »boxte Jungs in den Bauch, fluchte und ihr war ständig heiß« (S. 100)
- »Ein bisschen nuttig« (S. 104)
- »geschwungener Hintern«, große Versuchung für Colbert (S. 105)
- Bauchnabelpiercing (S. 111)
- raucht (S. 118)
- will bestimmen (S. 141)

M3 – Wechselnde Settings und Stimmungen in der Narration (Beispiele)

Kapitel 3, S. 67–69

Wechselnde Stimmung: Beim Frühstück mit Aria spielt Simpel mit dem Besteck. Es kommt zu einer traurigen Szene in der die Angst Simpels vor der Anstalt thematisiert wird. (»Hilfe, ich ertrinke! Blubb, blubb, ich ertrinke [...] Baby Löffel geht in Malicroix tot, und der Bruder bringt ihn in ein anderes Haus [...]«) Wenig später bekommt die Geschichte wieder komische Züge. (»Aber vielleicht wächst er ja«, sagte er. »Wer denn?« »Dein Schwanz.«)

Kapitel 4, S. 82–85

Wechselndes Setting: Zunächst sind Colbert und Simpel noch in der Kirche, dann wird kurz über die Zeit am Nachmittag im Park berichtet und es folgt der Abend in der WG.

Wechselnde Stimmung: Die zunächst glückliche Atmosphäre nach der Kirche (»War gar nicht lang«, sagte er befriedigt [...].«) verkehrt sich in eine verzweifelte Trauer am Abend (»Colbert spürte, wie er fast ohnmächtig wurde.«) und dann wieder in ekstatische Freude (»Er ist nach Hause gekommen!«).

Kapitel 5, S. 111–115

Wechselnde Stimmung: Simpel hat zu viel Bowle getrunken (»Das ist nichts, du bist ein bisschen besoffen.«) und Monsieur Hasehase wird von Béatrice beleidigt (»Der müsste mal gewaschen werden. Was für Fetzen.«), weshalb Simpel sich dazu hinreißen lässt, ihm die Ohren abzuschneiden. (Dann nahm er die Schere und begann, sein Stofftier durchzuschneiden.) Als er realisiert, was er getan hat, ist er zutiefst entsetzt. (»Ich will nicht, dass er sein Ohr abgeschneidet hat!«)

Aria bringt die Sache aber wieder in Ordnung und küsst Simpel sogar, was ihn im 7. Himmel schweben lässt. (»Er ist froh«, sagte er.)

Kapitel 6, S. 126–128

Simpel hat Fieber und halluziniert. (»Du bist eine Hexe! Ich will dich totmachen.«) Am nächsten Tag geht es ihm schon wieder gut. (Simpel ging es wieder gut und Monsieur Hasehase noch besser.)

Kapitel 12, S. 243–265

Im ganzen Kapitel wechseln Szenen mit traurigen Momenten (»Machst du mir wieder die Augen kaputt?« »Du sollst das nicht sehen.«), mit hoffnungsvollen (»Jetzt aber schnell hinaus«, sagte die Dame am Empfang zerstreut. »Wir machen gleich zu.« Das ließ Simpel sich nicht zweimal sagen.) und humorvollen (Sie erwarteten das Orakel, das diese Autorität nun verkünden würde. »Also, ich mach Hasen«, sagte Simpel.). Gegen Ende des Kapitels wird Simpels Lage immer dramatischer (»Überlass ihn mir«, sagte er zu dem, der Simpel festhielt. »Ich hab meinen Verolver!«, rief Simpel und zog seinen Revolver.), bis sich schließlich die Prostituierten um ihn kümmern (»Ich hab doch gesagt, du sollst nicht weinen. Wir rufen deinen Bruder an. Einverstanden?«) und Colbert ihn in die Arme schließt (Colbert schloss ihn in die Arme und wiederholte: »Oh, mein Gott! Oh, verdammt [...]?«).

Die wechselnden Stimmungen werden von einem raschen Szenenwechsel begleitet. Simpel ist erst in Malicroix, dann auf den Straßen, in einer Ausstellung, in einer Bar und wird in Seitengassen von zwielichtigen Gestalten bedroht. Dazwischen wechselt die Erzählung zu den WG-Bewohnern und schildert, wie sie die Nachricht von Simpels Verschwinden erleben. Die Bewohner teilen sich auf. Colbert rennt zu Zahra in die Schule, die übrigen bleiben zu Hause beim Telefon.

M4 – Eindimensionalität der Figuren

Wie gleichförmig und wenig differenziert die Figuren gezeichnet sind (so dass sie mit wenigen Charaktereigenschaften auskommen), lässt sich im Verlauf des Buches anhand mehrerer Szenen belegen.

Enzo – der junge Wilde

(kreativ, gutaussehend, lustig/ironisch, spontan, oft schlecht drauf, harte Schale – weicher Kern, ist gutmütig, ist gerade heraus, mag Simpel anfangs nicht)

Diese Eigenschaften werden im Laufe des Buches auf die fett gedruckten reduziert.

Beschreibung

Kapitel 2, S. 39

Kapitel 2, S. 42

»Weil ich Pu der Bär bin«, antwortete Enzo und streckte sich.
»Und Corentin ist Kaninchen.«

Kapitel 3, S. 69

»Jetzt schrieb er einen Roman und erzählte niemandem davon.«

Kapitel 3, S. 70

»Vielleicht liegt er ja nur im Sterben«, beruhigte ihn Enzo.
»Verdammt, du nervst.«

Kapitel 4, S. 88

In diesem Augenblick begriff Colbert, dass Enzo nett war, aber keinen Wert darauf legte, es zu zeigen.

Kapitel 7, S. 147

»Ich kann ohne dich nicht leben. Tag und Nacht denke ich an dich. Und dann noch dieses Arschloch von Emmanuel, das mich weckt.«

Kapitel 9, S. 185

»Ich werde auch eine andere Sprache sprechen, Simpel, gibst du mir den Kassalanda?«

Corentin – der Mitläufer

(anständig, unentschlossen, guter Kumpel, unselbständig, sensibel)

Beschreibung

Kapitel 2, S. 43

Kapitel 5, S. 98

»Und wer ist schuld? In die Disco gehen ist uncool. Auf der Straße flirten ist uncool. Die Mädels der anderen abgreifen ist uncool. [...] Lenk nicht vom Thema ab. Ich habe in einem Jahr vier Kilo zugenommen. Ich darf keine Mädchen haben, also fress ich.«

Kapitel 2, S. 44

»Was hast du?« Corentin war kein begnadeter Kenner des menschlichen Herzens, aber er ahnte, dass bei seinem Freund etwas nicht stimmte.

Kapitel 11, S. 219

Das war eine Suiziddrohung. Corentin brach zusammen und verließ das Wohnzimmer, um ungestört in seinem Zimmer zu schluchzen.

Kapitel 12, S. 257

»Geh doch mal ein bisschen raus«, ermunterte ihn Corentin.
»Wenn es etwas Neues gibt, erreichen wir dich auf dem Handy.«

Kapitel 12, S. 258

»Das Leben ist seltsam«, philosophierte Corentin. »Vor zwei Wochen ging mir Simpel auf die Nerven. Jetzt ist er wie ein Bruder. Verdammt, wenn man ihn nicht wieder findet ...«

Kapitel 13, S. 267f.

»Wie geht's, mein Lieber? Erkennst du mich? Corentin?«

»Na, bleib eben einfach Simpel. Die Leute sind uns scheiß-egal.«

Aria – die Femme fatale

(kokett, temperamentvoll, verspielt, **unverkrampt**, liebevoll, kleine Egoistin)

Beschreibung

Kapitel 2, S. 41

Kapitel 3, S. 67

»Jetzt beruhig dich doch«, sagte Aria. »Er stört doch nicht.«

Kapitel 3, S. 90

Der Eindruck, den sie machte, mochte ihr noch so gleichgültig sein, sie wusste, dass Enzo der Atem stockte, wenn sie vor ihm auftauchte.

Kapitel 5, S. 115

Verwundert über die zärtliche Geste riss er die Augen noch ein bisschen weiter auf. [...] »Soll ich dir einen Kuss geben?«, fragte Aria.

Kapitel 7, S. 147

Er war nicht besonders überrascht über die Ohrfeige, die er sich einfiel. Aber er hatte nicht damit gerechnet, dass Aria eine so feste Hand haben würde.

Kapitel 9, S. 190

Aria lachte schallend los. »Du bist bescheuert.«

Die zärtliche Veränderung in ihrer Stimme machte Enzo Gänsehaut.

Kapitel 11, S. 218

»Nicht schlimm«, sagte Aria. »Jungs streiten sich aus dem geringsten Anlass.«

Kapitel 13, S. 284

Im ersten Moment erkannte Enzo sie nicht. Sie war verwandelt. Frisiert, geschminkt, elegant. [...] »Guten Abend, sagt man doch, oder?«, sagte sie mit der Schroffheit von früher. [...] Sie hätte den Moment des Schwindels, ganz oben auf dem Felsen, gern ein bisschen andauern lassen wollen. Aber die Welle, die aus ihrem Bauch emporstieg, warf sie auf Enzo.

Emmanuel – der Konservative

(bodenständig, humorlos, analytisch, zielstrebig)

Beschreibung

Kapitel 2, S. 44

Kapitel 3, S. 66

»Bei den neuen Mitbewohnern haben wir einen Castingfehler gemacht, meinst du nicht?«

Kapitel 3, S. 67

»Ein so selbstsicherer Typ. Simpel brachte ihn durcheinander.«

Kapitel 11, S. 219

Emmanuel klopfte Colbert ermunternd auf die Schulter: »Du wirst sehen, das wird schon werden. Man muss ein Gleichgewicht zwischen seinen Interessen und deinen finden.«

Kapitel 11, S. 225

Emmanuel versuchte, harmlos zu klingen: »Ja, wenn ich ihnen sage, dass wir heiraten.«

Kapitel 2, S. 42

Emmanuel warf Aria einen entgeisterten Blick zu. Und dieser Typ [Enzo] war im dritten Studienjahr!

Kapitel 5, S. 107

Emmanuel bot Colbert an, Simpel eine Spritze zu verpassen, wenn Colbert ihm das Medikament besorgen würde.

Kapitel 9, S. 186

»Gut, einen Moment lang geht das ja«, erklärte Emmanuel.
»Aber auf Dauer wird es verdammt nervig.«

Kapitel 2, S. 43

Emmanuel blieb verdutzt stehen. »Es reicht! Beruhigt euch!«

Colbert – der schusselige Held

(liebestoll, gutherzig, fürsorglich, **jung**)

Kapitel 1, S. 20

Beschreibung

Kapitel 1, S. 37

Colbert betrachtete das Stofftier länger. Eines Tages würde es in Fetzen zerfallen. Bei dem Gedanken wurde ihm schwer ums Herz.

Kapitel 3, S. 71

Colbert kümmerte sich bald wieder um seinen Bruder.

Kapitel 10, S. 205

»Ich liebe dich«, sagte er mit sehr männlicher Stimme.

Er wagte es nicht, sie an sich zu drücken. Ein weiteres Mal drohte, ein Mal zu viel zu sein.

Kapitel 11, S. 214

»Sie sind ein toller Bruder. Ihre Hingabe übertrifft alles, was man von einem so jungen Menschen erwarten könnte ...«

Kapitel 12, S. 258

»Mein Gott, gib mir Simpel zurück«, sagte Colbert. Er lachte unter Tränen: »Mir – Ich bin doch Kompliziert ...«

Kapitel 13, S. 270

»Meine Kinder werden Simpel lieben, weil Simpel ein Kind ist.«

Sein Blick hellte sich auf. Er schien der ganzen Mittelmäßigkeit der Welt zu trotzen, und Madame Bardoux senkte den Blick.

Kapitel 13, S. 275

Und er sah in Gedanken wieder vor sich, wie er, der Jüngere, dem Älteren das Privileg überließ, die Kerze zu entzünden. Denn der Kleine war der Große und der Große war der Kleine.

M5 – Was kann eine gute Szene?

»Szenen sind die Bausteine einer Geschichte. Mit Bildern und Dialogen treibt eine herausragende Szene die Geschichte voran, zeichnet die Figuren, erforscht eine Idee und entwirft ein Bild. Eine hervorragende Szene kann all das. Eine gute Szene wird mehr als nur eins davon können.«

Seger, Linda: Das Geheimnis guter Drehbücher, Berlin 1998, S. 97.

Allgemein: Dialog und Bild

- Die geschriebenen Worte im Drehbuch werden als Film realisiert, daher muss der Autor die Szenen so verfassen, dass sie eine gewisse Dynamik und ein Ziel haben.
- Die meisten Szenen sind kurz und die Dialoge knapp bemessen (abwechselnd ein paar Sätze für jede Figur).
- Da die Szene vom Schauspieler (und Regisseur) umgesetzt wird, muss sie die Stimmung, Vielschichtigkeit, Beziehungen und Gefühle enthalten, die von diesen Künstlern zum Leben erweckt werden können.
- Mit nur wenigen, gut ausgewählten Sätzen müssen viele Details vermittelt werden, um das Bild der Figuren und der Handlungen zu zeichnen.

Was eine Szene erreichen kann:

- Die Geschichte voranbringen, ihr einen neuen Aspekt verleihen oder bereits bekannte Muster vertiefen.
- Eine Szene erzählt etwas über die beteiligte Figur. Einige Figurenbeschreibungen können auch für die spätere Handlung noch interessant sein, obwohl sie im ersten Moment nur der Charakterisierung zu dienen scheinen.
- In guten Dialogen wird der Subtext (also die Stimmung und

Befindlichkeit einer Figur) hörbar. Z.B. spürt man die Anziehungskraft eines verliebten Pärchens im Dialog, obwohl sie einander nicht offen ihre Liebe gestehen. Es wird mehr gesagt, als im Text steht.

- Eine Szene erkundet auch das Thema. Filme und Bücher handeln von etwas. Von Gut oder Böse, von Identität oder Integrität, von Habgier oder Liebe oder Betrug oder von allem, was mit dem Wesen des Menschen zu tun hat. Szenen erforschen und entwickeln dies durch Worte, die die Figur spricht, Handlungen, die die Figuren ausführen, und durch metaphorische Bilder, die im Drehbuch angelegt werden.
- Eine gute Szene evoziert auch ein Bild. Obwohl ein Teil dessen die Arbeit des Regisseurs ist, muss der Autor Bilder im Drehbuch beschreiben und sich darüber bewusst sein, dass Bilder etwas ausdrücken.

Auch wenn es einem nicht gelingt, in einer Szene alle diese Dinge zu verwirklichen, so ist es doch sehr hilfreich, wenn man sich vor Augen führt, auf welchen verschiedenen Ebenen Szenen wirken können.

Was noch?

- Auf einen spannungsgeladenen Moment wird in der nächsten Szene eine Reaktion folgen. Er weckt die Erwartung auf die Aktion, die folgt.
- Zeigen Sie die Handlung, statt über sie zu reden. Film handelt von Aktion. Es geht um eine Folge von Ereignissen, die uns zum Höhepunkt hinführen. Statt von einem Mord, einer Beförderung oder einem Rendezvous zu sprechen, gewinnt der Höhepunkt Unmittelbarkeit, wenn Sie ihn tatsächlich zeigen.
- Werten Sie statische Szenen auf, indem Sie Aktion hineinbringen. Versuchen Sie die Figuren in Aktionen zu verwickeln, so gewinnt das Gesehene an Dynamik.

- Mit Montagen können Sie Informationen vermitteln und das Verstreichen von Zeit anzeigen. Eine Montage ist eine Folge kurzer Szenen, die uns gewöhnlich jeweils eine Information vermitteln. Z. B.: Ein Liebespaar – sie essen bei Kerzenschein, spazieren Hand in Hand über den Strand, küssen sich bei Vollmond und geben sich dem leidenschaftlichen Liebesspiel hin –, mit Hilfe einer Montagesequenz geschieht dies in wenigen Sekunden.

Diese und weitere Informationen zum Bearbeiten einer Szene finden sich bei:

Seger, Linda: Das Geheimnis guter Drehbücher, Berlin 1998, S. 98–122.

M6 – Daily Soaps

TV-Formate: Was zeichnet sie aus?

Allgemein:

- Die jeweiligen Sendeformate sind nach Zielgruppen ausgerichtet
- Man orientiert sich vor allem am kaufkräftigen Publikum
- Bei den Inhalten wird vor allem der »Mainstream« bedient
- Ausschlaggebend ist, was gerade noch toleriert wird, ohne um- oder abzuschalten (um eine möglichst breite Zuschauerschicht zu erreichen und um durch sensationsorientierte Formate das Interesse des Zuschauers zu binden)

Das Format »Daily Soap«

- Daily Soap = daytime serial
- besitzt kein absehbares Ende, Prinzip der endlosen Erzählung
- ist meist zeitlich kongruent (wenn im wirklichen Leben Weihnachten ist, dann auch in der Daily Soap)
Die Stammfiguren bleiben gleich und verkörpern meist stereotype Rollenbilder (vgl. Material M2 – Charakterisierung der Personen und Material M4 – Die Eindimensionalität der Figuren). Neue Figuren kommen nur nach und nach hinzu. Sehr selten wird eine Figur plötzlich durch einen anderen Schauspieler verkörpert.
- Daily Soaps laufen nach dem Prinzip der Dramaturgischen Narration (auch Zopf- oder Band-Prinzip genannt). Das bedeutet, mehrere Handlungen werden anhand von einzelnen Szenen nebeneinanderher erzählt. Ein rascher Wechsel von Personen und Settings sind die Regel (vgl. Material M3 – Wechselnde Settings und Stimmungen in der Narration).

- Daily Soaps orientieren sich an der Wirklichkeit. Es gibt keine Sci-Fi-Daily-Soap, alle Konflikte, Probleme, Freuden etc. scheinen dem normalen Alltag entnommen. (Vgl. Simpel: Die Erzählung spielt in einer Pariser WG und der Leser hat das Gefühl, es könne sich um die Jetztzeit handeln.)

Wie viele moderne mediale Erzählungen (vor allem Filme), bedient sich auch die Daily Soap bekannter Mittel, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu fesseln. Dazu gehören u. a.:

- Ein **hohes Pacing**, der schnelle Wechsel des Bildes, soll dem Zuschauer Spannung und Dynamik vermitteln. Es wird vor allem bei Actionszenen verwendet (allerdings nicht nur dort).
- Die Verwendung von **Teasern** und **Cliffhangern**. Sie sollen den Zuschauer für die nächste Folge interessieren. (Im Buch entsprechen die Titel der Kapitel Teasern, sie wecken Spannung und Neugierde und weisen auf interessante Ereignisse der kommenden Erzählung hin. Einen Cliffhanger setzt die Autorin bei Simpels Flucht aus Malicroix ein, wo die Erzählung während seiner Odyssee durch Paris plötzlich zu den WG-Bewohnern wechselt.)
- Die Spannung wird am Höhepunkt der Szene unterbrochen und in die Länge gezogen, oft in Verbindung mit einem **Close up**, einer Großaufnahme – zum Beispiel eines entsetzten Gesichtes, um die Emotion des Momentes einzufangen.
- Die Verwendung von **Frontal- und Nahaufnahmen** steigert die Intimität und damit die Bindung an die Figur. Die oft laienhafte und unprofessionelle schauspielerische Leistung der Darsteller wirkt als **erhöhte Authentizität**, da sie von echten Menschen wie du und ich zu kommen scheint.

Was bieten Soap Operas?

Dem Sender:

- Sie sind kostengünstig
- Sie besitzen einen hohen Zuschaueranteil
- Sie bieten ein werbefreundliches Umfeld

Dem Zuschauer:

- Alltagsorientierung
- Identifikation
- Entspannung
- Lebensstilmuster, auf deren Basis er das eigene Handeln reflektieren kann (dies gilt vor allem für junge Menschen)

Literatur:

Schwäbe, Nicole Helen: Realfabrik Fernsehen: (Serien-)Produkt
»Mensch«

Analyse von Real-Life-Soap-Formaten und deren Wirkungsweise, in:

http://w210.ub.uni-tuebingen.de/dbt/volltexte/2004/1120/pdf/Dissertation_Teil_II.pdf

M7 – Übungen zum szenischen Spiel

Übungen zur Körperhaltung

- Körperhaltungen, Gesichter und Hände ertasten

»Bildet Paare. Eine Partnerin erstarrt zum Standbild. Die andere ertastet mit geschlossenen Augen die Haltung und stellt sie nach. Sie öffnet dann die Augen und prüft, ob ihre Haltung dem Vorbild entspricht. Wechselt die Rollen.«

- Geh-, Steh- und Sitzhaltungen überprüfen

»Erkundet Geh-, Steh- und Sitzhaltungen unter verschiedenen Rahmenbedingungen: Wechselt die Gefühle (Anspannung, Wut, Angst, Freude, Hass), die Orte (Bahnhof, Unterricht, Disko), die Kleidung (Jeans, Smoking, Boxer-Shorts), die Situationen (Prüfung, Verabredung), die Tätigkeiten (Hausarbeit, Autofahren), die Rollen (Ärztin, Verkäuferin, Schülerin) und die Partner. Achtet dabei auf euer Körpergefühl, auf Verspannungen, auf die Wahrnehmung der Umwelt und auf die Gedanken und Gefühle, die durch eine bestimmte Haltung provoziert werden.«

Übungen zur Gestik und Mimik

- Mimik weitergeben

»Stellt euch im Kreis auf. Eine fixiert ihre Mimik zu einer Maske und wendet sich nach rechts. Die Nachbarin übernimmt den Gesichtsausdruck und gibt ihn weiter usw. Die Letzte verändert die Mimik und gibt sie wieder in die Runde.«

- Gestik und Mimik situativ und emotional zeigen und spiegeln

»Setzt euch in Paaren einander gegenüber. Eine wählt eine Situation bzw. ein Gefühl, sucht nach der entsprechenden Gestik und Mimik und erstarrt. Die Partnerin ahmt Gestik und Mimik nach, konzentriert sich auf die eigenen Empfindungen und Gedanken und sagt anschließend, um was für eine Situation es gegangen sein könnte.«

Übungen zur Sprechhaltung

- Intonation erproben

»Stellt euch im Kreis auf. Gebt einen Satz, den der Spielleiter vorgibt, mit unterschiedlichem Sprechgestus an den Nachbarn weiter. Experimentiert dabei mit unterschiedlichen Intonationsmöglichkeiten: leise, laut, getragen, schnell.«

- Wirkungen von Sprechhaltungen erproben

»Stellt euch im Kreis auf. Ein Mitspieler geht durch den Kreis auf einen anderen zu und spricht ihn mit einem vorgegebenen Satz, z.B. ›Hör auf damit!‹, an. Der Angesprochene reagiert körperlich und verbal und geht dann seinerseits zu jemand anderem, den er mit dem gleichen Satz bei verändertem Gestus anspricht. Die Übung ist beendet, wenn alle einmal jemanden angesprochen und auf eine Ansprache reagiert haben.«

- Situationsspezifische Sprechhaltungen erproben

»Der Spielleiter nennt einen Satz, der in unterschiedlichen Situationen gesprochen werden soll: z.B. beim Rasieren vor dem Spiegel, beim Kochen, in der Kneipe in ein Bierglas starrend. Sagt nacheinander aus der Handlungssituation heraus den Satz.«

Übungen zur Erkundung von Handlungen

- Lieblingstätigkeit zeigen

»Setzt euch in einen Kreis. Eine beginnt, zeigt ihre Lieblingstätigkeit und nennt ihren Namen. Die Nächste wiederholt die Tätigkeit und den Namen, zeigt die eigene Lieblingstätigkeit und nennt ihren Namen usw.«

- Alltagstätigkeiten ausführen

»Bildet Paare. Eine Partnerin führt so genau wie möglich eine Tätigkeit aus ihrem Alltag aus. Die andere beobachtet und beschreibt sie anschließend. Wechselt die Rollen.«

Übung zur Erkundung von Situationen

- Situationen improvisieren

»Bildet Gruppen und entscheidet euch für eine Situation, die ihr szenisch improvisieren wollt. Baut den Handlungsort auf, verteilt die Rollen und steigt spontan ins Spiel ein. Bespricht anschließend, ob das Spiel euren Vorstellungen von der Situation entsprochen hat, und legt Rollen und Ablauf genauer fest. Spielt eure Szene im Plenum. Die Beobachter sagen anschließend, welche Situation dargestellt wurde.«

Übung zur Erkundung von Gefühlen

- Gefühle körperlich ausdrücken

»Bildet Paare. Eine ist zuerst Spielerin, die andere Beobachterin. Es beginnen die Spielerinnen: Geht durch den Raum und versucht Gefühle, die der Spielleiter benennt, in euch zu erzeugen und kör-

perlich auszudrücken – Angst, Wut, Freude, Trauer. Wenn der Spielleiter Stopp ruft, erstarrt in eurer Haltung. Eure Partnerin stellt sich euch gegenüber und spiegelt eure Haltung.«

Übungen, um sich in Rollen einzufühlen

- Körperhaltungen von Personen erarbeiten

»Sucht für die Person, die ihr spielen wollt, Körperhaltungen. Die Kleidung kann euch dabei Anstöße geben: Wie geht die Person in der Kleidung? Wie stellt sie sich dar? Wie steht sie, wenn sie gesehen wird? Wie sitzt sie? Welche körperlichen Macken hat sie? Zeigt sie diese offen oder versucht sie sie zu verbergen? Wie führt sie bestimmte Tätigkeiten aus? Wie fühlt sich dabei der Körper an? Da Körperhaltungen je nach Situation unterschiedlich sind, müsst ihr diese sowie die Befindlichkeit berücksichtigen. Stellt euch also beim Gehen, Stehen und Sitzen immer wieder vor, wo und in welcher Lage ihr euch gerade befindet und was ihr dabei denkt. Beginnt mit dem Sitzen: Setzt euch so hin, wie die Person sitzt. Macht euch dann klar, wo und in welcher Situation sie sich gerade befindet und was ihr dabei durch den Kopf geht. Steht dann aus dieser Haltung heraus auf, geht durch den Raum und sucht nach anderen Körperhaltungen. Habt ihr unterschiedliche Körperhaltungen erprobt, präsentiert eine, die ihr für besonders charakteristisch haltet, im Plenum: Begeht euch in der Rolle vor die Gruppe, agiert in der Körperhaltung und sprecht öffentlich aus, was der Person gerade durch den Kopf geht.«

- Sprechhaltungen von Personen entwickeln

»Sucht nach einer sprachlichen Äußerung, die für eure Person charakteristisch ist. Die Äußerung könnt ihr selbst erfinden (oder dem Text entnehmen). Geht in der entwickelten Körperhaltung durch den Raum, experimentiert mit unterschiedlichen Sprechhaltungen (laut-leise, hart-melodisch, wütend, liebevoll,

aggressiv usw.) und entscheidet euch dann für die, die nach eurer Vorstellung am besten zu eurer Rolle passt. Begegnet ihr dabei Mitspielern, könnt ihr sie entsprechend ansprechen. Sie dürfen nur mit ihrer Äußerung antworten. Präsentiert nacheinander eure Sprechhaltung im Plenum. Tretet dabei in der entsprechenden Körperhaltung vor die Gruppe, sprecht sie in der erarbeiteten Weise an und sagt dann – euch abwendend – vor euch hin, was die Person dabei tatsächlich denkt.«

Übung, um sich in Szenen einzufühlen

- Dialog-Texte szenisch lesen

»Ihr sitzt im Kreis. Lest den Text, indem ihr reihum jeweils einen Satz vortragt.

Erprobt dabei unterschiedliche Intonationen. Stellt dann Stühle in den Raum, die unterschiedliche Rollen aus dem Text repräsentieren. Nehmt auf den Stühlen Platz und lest den Text mehrmals mit verteilten Rollen. Wechselt dabei die Rollen und erprobt unterschiedliche Haltungen. Sucht danach für die Rolle, die ihr gelesen habt, einen Ort, der ihre Beziehung zu den anderen Rollen zum Ausdruck bringt, und setzt euch dort auf einen Stuhl. Begründet eure Entscheidung aus der Rolle heraus. Lest den Text nochmals mit verteilten Rollen und überprüft eure Entscheidung, wobei ihr die Beziehung zu den anderen Personen jetzt auch über Intonation, Blickkontakte und Gesten sichtbar machen könnt.«

Diese und weitere Übungen zur Körperhaltung finden sich bei:

Scheller, Ingo: Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis, Berlin 1998

M 8 – Gattungen

<u>Drama</u>	<u>Erzählung</u>
<ul style="list-style-type: none"> • ausgerichtet auf Aufführung am Theater • unmittelbare Präsentation • spannungsreiche, komprimierte Handlung 	
Tragödie <ul style="list-style-type: none"> • ernste Handlung (Trauerspiel) • erregt Mitgefühl, Mitleid • Ende = Katastrophe • Darstellung des Scheiterns einer Figur 	Realismus <ul style="list-style-type: none"> • wechselnde Erzählperspektiven • ungeschönter Blick auf das Leben • die erzählte Welt entsteht aus der möglichst objektiven Beschreibung • Identifikation mit dem Helden
Komödie <ul style="list-style-type: none"> • lustig • gutes Ende 	
Typenkomödie <ul style="list-style-type: none"> • überzeichnete Figuren (Karikaturen) • standardisierte Figuren • Figuren repräsentieren erkennbare Merkmale 	
Burleske <ul style="list-style-type: none"> • derbe Sprache 	

M9 – Vorschläge zur Bewertung der Qualität kreativer Arbeiten

- Die Arbeit sollte sich selbst erklären, also ohne weitere Hinweise deutlich machen, womit sich der Schüler/der Künstler auseinandergesetzt hat.
- Ist das Thema, das Problem oder eine Absicht erkennbar?
- Die Stilmittel sollten reduziert werden.
- Bestimmte Effekte (Requisiten, auffällige Farben, Musik, Schnitteffekte usw.) nur verwenden, wenn sie tatsächlich eine Bedeutung haben. Sonst könnten sie vom Kern der Arbeit ablenken.
- Die Videos sollten lieber kurz sein. Zur Orientierung für die hier gestellte Aufgabe einer eigenen Umsetzung kann ca. eine Minute genannt werden.
- In der kurzen Zeit muss keine Handlung erzählt werden, sondern es geht darum, eine Stimmung einzufangen. Dies kann den Schülern aber freigestellt bleiben.

M 10 – Szenenanweisung mit Dialog

Szene: Tragödie

Monsieur Hasehase wird vermisst. S. 83–85

Klopfen. Colbert kommt herein

Colbert: Gehst du nicht schlafen, Simpel?

Simpel: *(schüttelt den Kopf)*

Monsieur Hasehase ist noch nicht zurück.

Colbert: Was?

Simpel: Wann kommt Monsieur Hasehase zurück?

Colbert: Sag bloß nicht ... *(schlägt die Hände vor das Gesicht)*

Hast du deinen Hasehase verloren?

Simpel: Monsieur Hasehase! *(schreit)* Ich will, dass er jetzt zurückkommt!

Colbert: *(schluckt, blickt zu Boden)*

Hast du ihn auch richtig gesucht? Ist er nicht irgendwo in deinem Krepel?

Simpel: Er ist in der Kirche.

Colbert: *(laut)* In der ...

(murmelt leise) Mein Gott.

(wieder laut) Aber wo denn? Wo in der Kirche?

Simpel: In der Hütte.

Colbert: In der Hütte? *(Pause, schaut im Zimmer umher)*

Im Beichtstuhl? Hast du ihn in den Beichtstuhl getan?

(dreht sich weg) Oh verdammt.

Simpel: Warum kommt er nicht zurück?

Colbert: *(laut)* Ja, das frage ich mich auch! Er weiß doch, dass du nicht ohne ihn schlafen kannst!

Simpel: *(schüttelt den Kopf)* Er ist nicht nett.

Colbert: *(geht auf und ab)*

(zu sich) Wie mache ich das jetzt?

(zu Simpel) Morgen. Ich gehe morgen in die Kirche. Heute Nacht wirst du ohne ...

Simpel: *(schüttelt den Kopf, schluckt leise)*

Colbert: Du kannst doch den Cowboy nehmen.

Simpel: (*weint, schluchzt lauter*) Ich will, dass er nach Hause kommt.

M 11 – Filmszenen

Für dieses Arbeitsblatt benötigen Sie zwei Filmszenen, mit denen die Phantasie der Schüler angeregt werden soll. In welcher Situation befinden sich die Protagonisten? Wie sieht das Setting aus? Welche Geschichten erzählen die Bilder?

M 12 – Informationen zur Autorin

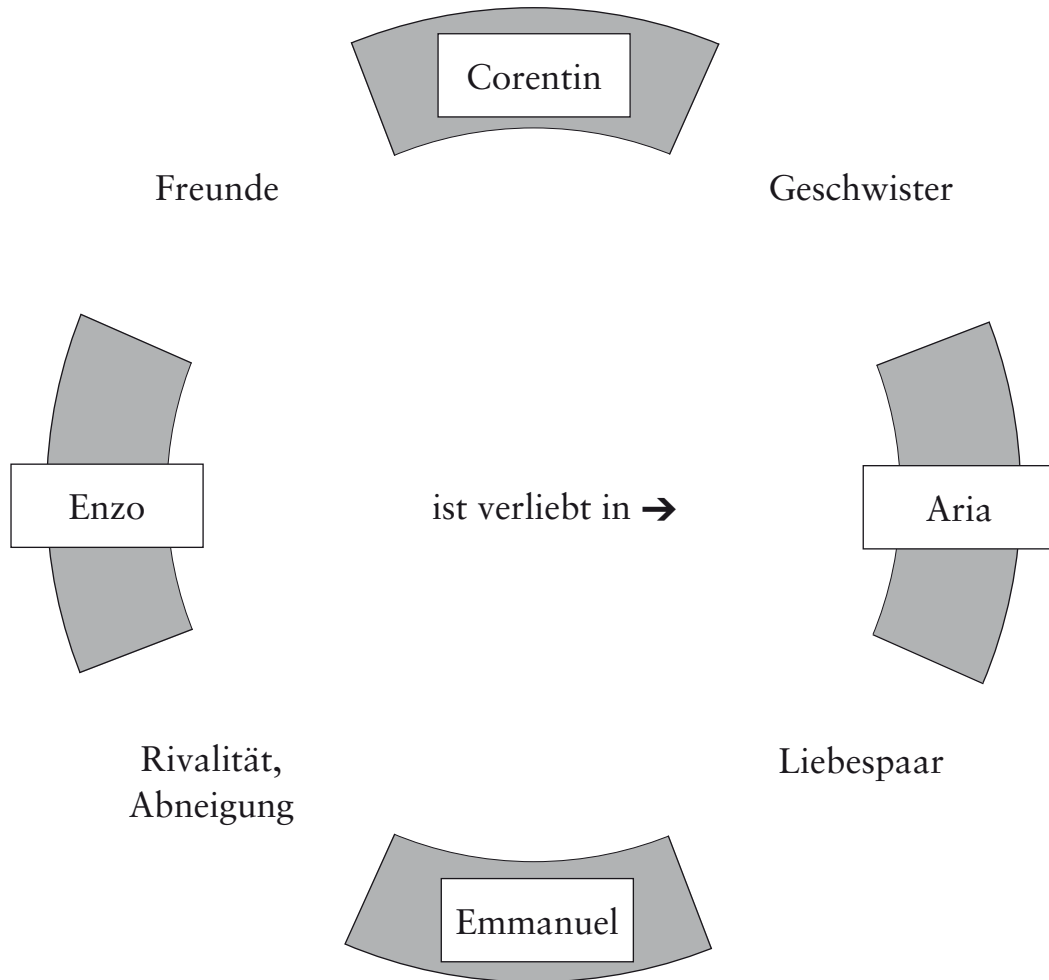
Die Autorin

- Geboren am 6. Mai 1954 in Le Havre
- Französische Schriftstellerin
- Sie gilt in ihrem Heimatland als eine der erfolgreichsten Jugend- und Kinderbuchautorinnen. Für ihre Bücher wurde sie mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet.
- Ihre Mutter ist Journalistin, ihr Vater Dichter. Sowohl ihr Bruder Lorrin als auch ihre jüngere Schwester Elvire sind Schriftsteller. Tristan, ihr älterer Bruder, ist ein bekannter Komponist. Murail studierte Philosophie an der Sorbonne. Nachdem sie in Paris und danach sechs Jahre lang in Bordeaux gelebt hatte, wohnt sie jetzt in Orléans.
- Sie ist Mitglied der französischen Ehrenlegion.

Die Werke (auf Deutsch erschienen):

- ›Von wegen, Elfen gibt es nicht!‹ 2004
- ›Simpel‹ 2007
 - Prix des Lycéens allemands 2006
 - Goldener Lufti Juli 2007
 - Empfehlungsliste Silberne Feder 2007
 - LesePeter Juni 2007
 - Kröte des Monats April 2007
 - Deutscher Jugendliteraturpreis 2008
- ›Über kurz oder lang‹ 2010
- ›Drei für immer‹ 2010
- ›So oder so ist das Leben‹ 2011
- ›Das ganz und gar unbedeutende Leben der Charity Tiddler‹ 2011
- ›Vielleicht sogar wir alle‹ 2012
- Weitere Titel sind in Vorbereitung

M13 – Die WG-Bewohner



M 14 – Simpels Einfluss auf andere

Simpel als Unruhestifter	Simpel als »weiser Narr«, als Ratgeber
Sein Auftritt als Prinz auf der Party ist Colbert peinlich. Erst Enzo kann die Situation entspannen.	Er erkennt, wie Menschen auf ihn reagieren und reagiert seinerseits. Er sagt über Emmanuel: »Der da ist blöd.« (S. 108) Und über Béatrice: »Die ist nicht hübsch [...].« (S. 111), »Die ist böse.« (S. 141)
	Enzo: Simpel »ist der intelligenteste Typ, den ich kenne.« (S. 122)
Er stiehlt im Geschäft die Häsin und zieht dann seinen »Verolver«.	
Er raucht drei Kippen, übergibt sich und hilft nicht mit, aufzuräumen.	Er bringt Corentin dazu, mit dem Rauchen aufzuhören.
Simpel malt in Zahras Hefte.	Er sagt Colbert, dass Béatrice nicht die Richtige für ihn ist, indem er die Beziehung mit den Hasen nachspielt.
Er legt den Computer lahm: »Ich mach ein bisschen Kjomputer.« (S. 175)	
Er legt das Heft mit Enzos Liebesgeschichte in Arias Zimmer.	Aria gefällt die Geschichte. Sie beginnt, Gefühle für Enzo zu entwickeln.

	Simpel schlichtet den Streit zwischen Aria und Enzo. (S. 148)
»Madame Ugendamm«	
Telefonat mit Corentins Eltern (S. 177)	
Simpel gibt vor der Frau vom Jugendamt Corentin als den zu Betreuenden aus.	

M 15 – Vorschläge einer Auswahl an Schlüsselmomenten

Kapitel 1 (S. 16–20)

Akteure: Simpel, Colbert, der Vater

Inhalt: Colbert setzt sich mit seinem Vater auseinander. Einerseits ist er mit der Betreuungsaufgabe überfordert, andererseits will er seinen Bruder nicht in eine Anstalt geben. Simpel spielt mit Playmobilfiguren und vermittelt dem Leser so seine Gefühle.

Warum eine Schlüsselszene?

Dem Leser wird die grundlegende Problematik vermittelt (Belastung Colberts, Angst Simpels und Distanzierung des Vaters). Außerdem ist dieses Gespräch der Motor für die weitere Handlung, da die Weichen für die Suche nach einer eigenen Wohnung gestellt werden.

Kapitel 2 (S. 46–52)

Akteure: Simpel, Colbert, Aria, Corentin, Enzo, Emmanuel

Inhalt: Colbert und sein Bruder stellen sich der WG vor. Es ist eine aufregende und entscheidende Situation, da für Colbert bald die Schule losgeht und er und Simpel bereits einige Wohnungen erfolglos besichtigt haben – es droht bei einer weiteren Ablehnung die Abschiebung Simpels in die Anstalt von Malicroix.

Warum eine Schlüsselszene?

Die WG-Bewohner lernen die beiden Brüder kennen. Die Charaktereigenschaften der WG-Bewohner werden in dieser Szene eingeführt und erhalten sogar Ansätze einer differenzierteren Betrachtung (Enzo ist erst gegen Simpel, Aria ist eine Egoistin ...). Diese Ansätze werden im Laufe der Geschichte aber zugunsten einer eindimensionaleren Charakterzeichnung aufgegeben.

Kapitel 3 (S. 63–65)

Akteure: Simpel, Aria

Inhalt: Simpel erwischt Aria beim Duschen und ist über die weibliche Anatomie sehr verwundert. Er hat immer angenommen, alle Menschen hätten einen »Schwanz«. Die Situation ist kurz und endet mit dem Rauswurf Simpels aus dem Badezimmer.

Warum eine Schlüsselszene?

Eine wirkliche Schlüsselszene besitzt das 3. Kapitel nicht. Die Story wird weitergetrieben und die Charaktere setzen sich, jeder auf seine Weise, mit dem Thema der Liebe und Erotik auseinander. Da Simpel der Hauptcharakter ist und die Badezimmerszene einige Fragen für ihn aufwirft, kann sie als eine Art Schlüsselszene betrachtet werden. Simpels Verwirrung und sein Interesse an Liebe und Zuneigung zum anderen Geschlecht haben in dieser Szene ihren Ursprung.

Kapitel 4 (S. 88–91)

Akteure: Enzo, Aria und Simpel

Inhalt: Simpel spielt mit Playmobil und inspiriert Enzo zum Schreiben. Die beiden mögen sich und schließen Freundschaft. Aria kommt in einer Szene hinzu und Simpel vermittelt zwischen den beiden, indem er die Situation entschärft (durch einen lustigen Spruch), aber gleichzeitig auf einen intimen Inhalt lenkt.

Warum eine Schlüsselszene?

Eigentlich gibt es in diesem Kapitel noch eine weitere interessante Szene, in der Monsieur Hasehase verlorengelht, Simpel todunglücklich ist und Colbert im Zuge dessen die Fassung verliert und verzweifelt. Enzo findet den Hasen dann doch noch vor der Wohnungstüre. Diese Szene (S. 83–87) zeigt, wie leicht das Glück der beiden Brüder zu erschüttern ist und wie stark die Situation Colbert überfordert.

Die hier ausgewählte Szene zwischen Enzo, Aria und Simpel zeigt einen anderen Aspekt. Simpel wird in die Gemeinschaft in-

tegiert und akzeptiert. Er findet einen ersten Freund in Enzo. Das Thema der Integration steht also im Vordergrund, das große Überthema des Buches. Gleichzeitig tritt Simpel in der Form des weisen Narren in Aktion, der das Glück seiner Mitmenschen allein durch sein Wesen herbeiführt.

Kapitel 5 (S. 106)

Akteure: Simpel, die WG-Bewohner, Partygäste

Inhalt: Simpel platzt als Märchenprinz verkleidet in die gerade auftauende Party der WG. Sein plötzliches Erscheinen unterbricht die Feier jäh. Enzo nimmt sich Simpels an und macht ihn betrunken, später kümmert sich Aria um ihn und Monsieur Hasehase.

Warum eine Schlüsselszene?

Simpels öffentlicher Auftritt zeigt einige Personen in einem anderen Licht. Enzo besticht mit seiner lockeren und toleranten Einstellung und kümmert sich um Simpel, was Aria positiv auffällt. Béatrice kann mit Simpel wenig anfangen und beleidigt ihn sogar, Zahra hingegen beginnt Colbert mit neuen Augen zu sehen. Damit treibt die Szene die Geschichte voran und bereitet kommenden Entwicklungen den Weg.

Kapitel 6 (S. 120–123)

Akteure: Colbert, Simpel, die WG-Bewohner

Inhalt: Simpel hat sich auf den Teppich übergeben, Colbert ist wütend und verzweifelt, da die Bewohner (vor allem Emmanuel) mit dem Gedanken spielen, sie hinauszuerwerfen. Er schreit die Bewohner an, er werde seinen Bruder niemals in die Anstalt geben, dann geht er, um die Koffer zu packen. Enzo entschärft die Situation und bewirkt, dass die beiden Brüder bleiben können.

Warum eine Schlüsselszene?

In dieser Szene wird die Integration Simpels auf die Probe gestellt. Der Leser erfährt indirekt durch Enzos Worte gegenüber Colbert,

dass die WG-Bewohner in der Küche über das Bleiben der beiden Brüder debattiert haben. Der positive Ausgang der Szene und die Sympathiebekundung Enzos festigen die Integration Simpels in die WG.

Kapitel 7 (S. 146–148)

Akteure: Simpel, Aria, Enzo

Inhalt: Enzo und Aria streiten sich, nachdem Enzo sie bedrängt hat. Simpel schlichtet und führt sogar herbei, dass Aria Enzo auf die Wange küsst.

Warum eine Schlüsselszene?

Eigentlich besitzt das siebte Kapitel keine Schlüsselszene. Die ausgewählte Szene beschreibt eine weitere Annäherung zwischen Enzo und Aria mit Hilfe von Simpel. Sie rückt die ambivalente Figur Simpels wieder in den Mittelpunkt des Interesses, der zwar große Schwierigkeiten verursacht, aber durch sein Eingreifen ins Geschehen das Verhalten der WG-Bewohner auch positiv beeinflusst.

Kapitel 8 (S. 163–164)

Akteure: Colbert, Simpel, der Vater

Inhalt: Monsieur Maluri ruft Colbert an und erkundigt sich, wie es ihm geht. Dieser hat gerade eine Grippe und muss feststellen, dass er Simpel zurzeit nur sehr schlecht erträgt. Sichtlich angeschlagen versucht er Simpel am Telefon zu verteidigen, bittet den Vater aber auch um Unterstützung. Dieser lehnt ab zu helfen und will das Jugendamt einschalten.

Warum eine Schlüsselszene?

Diese Szene ist eine abgewandelte Version des ersten Gespräches zwischen Vater und Sohn im ersten Kapitel. Diesmal ist Colbert geschwächt und fühlt sich auch körperlich nicht imstande, angemessen für seinen Bruder zu sorgen. Der Vater entscheidet, das

Jugendamt anzurufen, was den Fortgang der Geschichte rund um Simpel antreibt.

Kapitel 9 (S. 176–180)

Akteure: Simpel, Mme. Bardoux

Inhalt: Simpel gibt sich bei der Dame vom Jugendamt, Madame Bardoux, als Herr Mutchbinguen aus. Sie merkt die gesamte Szene über nicht, dass er der geistig behinderte Junge ist, den sie sucht.

Warum eine Schlüsselszene?

In kaum einer anderen Szene wird die Form der Komödie so deutlich wie im Dialog zwischen Simpel und Mme. Bardoux. Die Verwechslung stiftet große Verwirrung und dient als Motor für die kommende Handlung. Sie kann als eine der amüsantesten Szenen des Buches angesehen werden.

Kapitel 10 (S. 203–206)

Akteure: Colbert, Béatrice, Simpel, Zahra, Amira, Mutter

Inhalt: Colbert gelingt es, Béatrice zu küssen. Er findet ein Stück weit zu seiner Männlichkeit. Gleichzeitig ist der Kampf mit sich selbst und der ganzen Situation für ihn sehr aufreibend. Er lügt Zahra an und holt Simpel am Ende der Szene wieder bei ihr ab. Als er mit seinem Bruder im Park Kinder beim Spielen beobachtet, ist ihm zum Heulen zumute.

Warum eine Schlüsselszene?

Colbert verzeichnet erste Erfolge bei Béatrice, obwohl er diese hart erkämpfen muss, da er mit der Situation noch stark überfordert ist. Die innere Auseinandersetzung um die eigene Männlichkeit und die beginnende Freundschaft zwischen Simpel und Amira sorgen für den Fortlauf der Geschichte. Die letzten Sätze des Ausschnitts fassen die innere Befindlichkeit Colberts wunderbar zusammen: »Er bedankte sich bei Zahra und ihrer Mutter. Dann

nahm er Simpel mit in den Park. Segelbötchen angucken, Kinder angucken. Er hätte am liebsten geheult und wusste nicht, warum.«

Eine weitere Schlüsselszene, die den Höhepunkt der Verwirrung bildet, den Simpel durch seine Scharade als Monsieur Mutchbiquen eingeleitet hatte, ist auf den Seiten 206–211 zu finden.

Akteure: Simpel, Colbert, Aria, Monsieur Mouchabœuf, Madame Mouchabœuf, Corentin, Madame Bardoux

Inhalt: Die Eltern von Aria und Corentin besuchen die WG, um nach Corentin zu schauen. Sie machen sich große Sorgen um seine physische und psychische Verfassung. Gleichzeitig besucht auch Mme. Bardoux die WG, denn sie will endlich mit den Aufsichtspersonen des behinderten Jungen sprechen, den sie unter dem Namen »Corentin« kennt. Ein heilloses Durcheinander von Missverständnissen entsteht, das sich aber am Ende auflöst.

Warum eine Schlüsselszene?

Es ist eine sehr humorvolle Komödienszene, die als Konsequenz den Termin beim Jugendamt zur Folge hat. Sie ist also für den Fortgang der Geschichte von entscheidender Bedeutung.

Kapitel 11 (S. 230–232)

Akteure: Simpel, Zahra, Colbert

Inhalt: Colbert und Zahra holen Simpel aus Malicroix ab. Er ist in einer schlechten Verfassung, was beide sehr bestürzt.

Warum eine Schlüsselszene?

Im elften Kapitel gibt es eine ganze Menge an Bewegungen und Veränderungen in der Geschichte. Ein sehr wesentlicher Augenblick ist der, in dem Colbert seinen Bruder in Malicroix abholt. Sein abwesender Blick und das verstörte Verhalten sowie die Verstümmelung seines geliebten Stofftiers öffnen Colbert die Augen, und er beschließt Simpel nicht mehr in die Anstalt zu geben. Umso größer ist dann das Entsetzen, als er ein weiteres Mal aus der WG geholt wird.

Außerdem wichtig in diesem Kapitel: Man vermisst Simpel und spürt, dass etwas fehlt (S. 224), Emmanuel will mit Aria alleine eine Wohnung nehmen und heiraten (S. 225), Aria konfrontiert Enzo und spricht ihn auf seine Gefühle an (S. 234–236).

Kapitel 12 (S. 256–258)

Akteure: die WG-Bewohner, Colbert, Béatrice, Zahra

Inhalt: Colbert erfährt von Simpels Verschwinden, alle machen sich große Sorgen und Colbert entdeckt Zahra für sich. Er realisiert, dass Simpel ein Teil von ihm ist, denn er ist »Kompliziert«.

Warum eine Schlüsselszene?

Durch die Nachricht über das Verschwinden von Simpel ist die Aufregung in der WG groß. Die Handlungen der Bewohner sind davon stark betroffen. Die WG-Bewohner entdecken, dass Simpel für sie alle zum Freund geworden ist. Auch Colbert erkennt, wie wichtig ihm sein Bruder ist. Für ihn klärt sich in diesem Durcheinander die Frage seines Herzens und er nimmt seine Gefühle für Zahra ernst.

Kapitel 13 (S. 295)

Akteure: Monsieur Hasehase, Simpel

Inhalt: Simpel führt mit Monsieur Hasehase ein Gespräch im Bad. Darin erhält er auf die Frage nach dem Tod die beruhigende Antwort, dass nicht alles unbedingt enden muss.

Warum eine Schlüsselszene?

Diese Szene ist mit geringen Mitteln inszeniert und geht trotz der konstruierten Story sehr zu Herzen. Es ist nicht nur ein Happy End für Simpel, sondern für alle, die die diffuse Angst haben, das Kind in ihrem Inneren könnte eines Tages sterben.

M 16 – TV-Begriffe

Affekt-Talks/Confrontainment: auf Konflikte und starke Emotionen setzende Sendungen

Cliffhanger: Unterbrechungen eines Sendestrangs an seinem Höhepunkt, um den Zuschauer im Programm zu halten

Emotainment: Sendekonzept, das Emotion und Entertainment miteinander verbindet (in der Regel zu beiden Teilen gleich gewichtet)

Infotainment: Sendekonzept, das Information und Entertainment miteinander verbindet (in der Regel zu beiden Teilen gleich gewichtet)

Fernsehformat: Aufbau von Programm- und/oder Sendeabläufen, um der Sendung und dem Programm ein Profil zu geben

Hohes Pacing: schnelle Bildfolge

Hybridformat: mehrere Formate (z.B. Talkshow und Gameshow) werden zu einem Format vermischt (z.B. Talkshow mit Gameshow-Elementen)

Me-too-Projekt: Nachahmerprojekte erfolgreicher Sendeformate

Role-taking: Sich-Einfühlen in ein fremdes, mediales Gegenüber

Setting: künstlich geschaffene Umgebung

Slot-Struktur: Verweise zwischen den einzelnen Sendungen eines Programms (z.B. im Laufe einer Sendung wird auf eine andere Sendung im Programm hingewiesen)

Spin-offs: Themenähnliche Ableger eines Sendeformates

Teaser: Appetithäppchen, kleinere Vorschau, dramaturgisch aufbereitet

Literatur:

Schwäbe, Nicole Helen: Realfabrik Fernsehen: (Serien-)Produkt »Mensch«. Analyse von Real-Life-Soap-Formaten und deren Wirkungsweise, in:
http://w210.ub.uni-tuebingen.de/dbt/volltexte/2004/1120/pdf/Dissertation_Teil_II.pdf