

Deutsch - Mündlich

Inhalt

1	Epochen	3
1.1	Romantik	3
1.2	Literatur um 1900	4
1.2.1	Naturalismus	4
1.2.2	Impressionismus	5
1.2.3	Symbolismus	5
2	Filmanalyse	5
2.1	Kurzfilm	5
2.2	filmische Mittel	6
2.3	Hörspiel	6
3	Kommunikation und Kommunikationsmodelle	7
3.1	Kommunikation	7
3.2	Kommunikationsmodelle	7
3.2.1	Sender-Empfänger-Modell:	7
3.2.2	Vier-Ohren-Modell	7
3.2.3	Axiome	8
3.2.4	Eisberg	8
4	Kurzprosa	8
4.1	Kurzgeschichten	8
4.2	Parabeln	9
4.3	Novelle	10
5	Literaturgattungen	10
5.1	Lyrik	10
5.1.1	Gedichtsinterpretation	10
5.2	Epik	11
5.3	Dramatik	11
6	Pflichtlektüren	12
6.1	Mario und der Zauberer	12
6.1.1	Rückblick:	12
6.1.2	Analyse:	13

6.2	Der gute Gott von Manhattan	14
6.2.1	Rückblick	14
6.2.2	Analyse	14
6.3	Fräulein Else - schwerpunkt Psychoanalyse	15
6.3.1	Zusammenfassung	15
6.3.2	Analyse	15
7	Pragmatische Texte	16
7.1	Anaylse	16
7.1.1	Argumentationstypen	16
8	Sprache	17
8.1	Sprachvariationen	17
8.1.1	Sprachwandel	17
8.2	Politische Kommunikation	17
8.3	Sprache-Denken-Wirklichkeit	18
8.3.1	Sapir-Whorf-Hypothese	18
9	Allgemein	18
9.1	Operatorenliste:	19
9.2	Fachsprache	19
9.3	Fehlt noch:	19

1 Epochen

1.1 Romantik

Merkmale:

- Folge von Historischem Kontext → romantisches Ich schafft sich Fluchtträume in Idyllisch verklärte Natur
- Denken der Romantiker geprägt durch Suche nach den Wurzeln der deutschen Geschichte und Kultur
→ Wiederentdeckung des Mittelalters → Interpretation des Mittelalters als Zeit der Einheit, Ordnung und kulturellen Blüte
- Fiktion eines Lebens in der geordneten, heilen Welt des Mittelalters
- romantische Sehnsucht verlangt nach unbekanntem, unendlichen ohne Erfüllung finden zu können
- romantisch schmachtende Liebe (unerreichbar)
- Betrachtung des subjektiven Inneren
- Entgrenzung (Grenzen werden aufgehoben. bsp: bei Nacht verschwimmt Himmel und Erde/Fantasie und Realität)
- Gesellschaft poetisch machen (progressive Universalpoesie)
- Auch einfachen Dingen einen Sinn geben → Romantisieren
- Wohlklang und schöne Worte sind von zentraler Bedeutung für romantische Literatur

Motive:

- Nacht
 - Beispiele: Gedichte wie Mondnacht; Der Kuss im Traume; Der Spinnern Nachtlid
 - Wirkung: umrisse Verschwimmen (wie bei Entgrenzung "Himmel und Erde")
 - Fantasie
 - Geheimnis
 - Wunderbar
 - Zeit der Träume
 - Mond
 - Traum
- Sehnsucht
- Tod
- Liebe
- Gesang und Musik spielen wichtige Rolle

- Blaue Blume als Symbol der Romantik (da nicht oft vorkommend) → Vorstellung Fantasie
-

Historischer Kontext:

- nach Befreiung von französischer Oberhoheit
- Hoffnung auf Umgestaltung der politischen Verhältnisse
→ wurde nicht erfüllt
- durch Industrialisierung wurde Mensch zunehmend in seinem ökonomischen Nutzwert gesehen
→ Utopie der Selbstverwirklichung des Individuums verblasst

Beispiele: Reiseliteratur: Fernweh, Sehnsucht nach Aufbruch in von Unbegrenztheit und Freiheit bestimmtes Leben

Extra: Epoche "Sturm und Drang" gehört auch zur Romantik

1.2 Literatur um 1900

Geht vermutlich um Reiseliteratur oder Romantik

1.2.1 Naturalismus

Merkmale: Soziale Missstände, Industrialisierung, Armut, Arbeitsbedingungen

Ziele: Exakte, ungeschönte Darstellung der Realität

Merkmale:

- Kunst = Natur – x (x sollte möglichst gering sein)
- Wissenschaftliche Genauigkeit (Verwissenschaftlichung der Kunst)
- Einfluss von Milieu und Vererbung (Betonung Einfluss des sozialen Umfelds und genetischer Veranlagung auf Individuum)
- Darstellung des Hässlichen
- Wahrheitsbegriff (Prinzipien der Naturwissenschaft werden auf Literatur übertragen)
- Sekundärstil (Erzählzeit = erzählte Zeit)

Historischer Kontext:

- gesellschaftliche Umbrüche geprägt durch
 - Industrielle Revolution
 - Verstädterung
 - Landflucht
 - soziale Probleme (Armut, miserable Arbeitsbedingungen)

1.2.2 Impressionismus

Merkmale:

- Fokus auf subjektive Wahrnehmung und flüchtige Eindrücke
- Darstellung von Stimmungen und Momentaufnahme
- Häufige Themen: Natur, städtisches Leben, Licht- und Farbschattierungen
- Stilmittel:
 - Metapher
 - Synästhesie
 - Onomatopoesie (Lautmalerei) und Literatur ist sehr bildhaft

1.2.3 Symbolismus

Themen: Träume, Mythen, Emotionen, Unbewusstes

Merkmale:

- Fokus auf das Unaussprechliche: tiefere Bedeutung hinter der Realität
- Stil: kunstvoll, mehrdeutig, symbolisch
- Einsatz von Symbolen (zentrales Merkmal) und Metaphern für tiefere Bedeutungen
- Ziel: Darstellung einer geheimnisvollen Kunstwelt
- Kunst sollte nur sich selbst verpflichtet sein ("L'art pour l'art")

2 Filmanalyse

2.1 Kurzfilm

Merkmale:

- Erzählzeit \neq Erzählte Zeit
- Handlungsorte (symbolische Bedeutung?)
- Gestaltung der Handlungsorte
- 5 Akt Modell
 1. Problemfaltung (Figur, Handlungsort, Zeit, Motiv)
 2. Steigerung der Handlung
 3. Krise und Umschwung
 4. Retardierung: Der Ausgang ist absehbar, wird aber durch verschiedene Umstände noch zurückgehalten

5. Happy End oder Katastrophe

- Handlungsverlauf
- Geräusche
- Kamera (Kameraeinstellung/bewegung)

2.2 filmische Mittel

- **Einstellung:**
 - Totale: z.B. Landschaft
 - Halbtotale: z.B. ganze Person(en)
 - Halbnah: z.B. obere Hälfte einer Person
 - Nah: z.B. Gesicht
- **Perspektiven:**
 - Vogelperspektive: Überblick
 - Froschperspektive: von unten nach oben
 - subjektive Kamera: POV
- **Kamerabewegungen:** Schwenk, Zoom, Fahrt
- **Schnitt:** Tempowechsel, Rückblenden, Parallelmontagen; für Rhythmus, Spannung (auch Geschwindigkeit)
- **Licht:** Hell/Dunkel-Kontraste, Schatten; für Atmosphäre, Spannung, etc.
- **Farbe:** Farbgebung kann Stimmung, Themen oder Figurencharakteristik unterstreichen
- **Ton und Musik:** schafft emotionale Tiefe, Geräusche dienen als Stilmittel oder Hinweise auf Bedeutung

2.3 Hörspiel

- **Keine Bilder - alles passiert im Kopf:** gesamte Handlung muss über Geräusche, Sprache und Musik vermittelt werden. Zuhörer müssen sich Handlung selbst vorstellen.
- **Geräusche:** wichtig für Hörverstehen, z.B. Schritte, Türen, Wind. Geben Hinweis auf Ort, Zeit, Stimmung.
- **Sprecherstimmen:** Unterschiedliche Sprechlagen, Dialekte oder Sprechweisen helfen bei Figurenunterscheidung
- **Musik:** setzt Stimmungen, verbindet Szenen oder dient als Leitmotiv
- **Stille:** bewusst eingesetzt für Spannung oder ermöglicht nachzudenken
- **Narration:** kann Zeit, Ort, oder Gedanken vermitteln. Kann neutral oder Teil der Handlung sein

3 Kommunikation und Kommunikationsmodelle

⇒ Anwendung auf Texte üben (analoge/digitale Texte)

3.1 Kommunikation

Definition: Austausch von Informationen zwischen Sender und Empfänger. Kann bewusst oder unbewusst, verbal oder nonverbal erfolgen.

Ziel: Informationen sollen so rübergebracht werden wie sie gemeint sind.

Kommunikationsarten:

- **Verbal:** Was? gesprochenes
- **Nonverbal:** Wie? Körpersprache, Mimik, Gestik, Blickkontakt, etc.
- **Paraverbal:** Wie? Tonfall, Lautstärke, Sprechtempo, etc.

Begriffe:

- Metakommunikation: Reflektion über Gespräch (macht es gerade überhaupt sinn?)
- Missverständnisse und Störung: Nimmt der andere es so auf wie ich es meine? Lässt sich durch Metakommunikation auflösen.

3.2 Kommunikationsmodelle

3.2.1 Sender-Empfänger-Modell:

Funktionsweise: Kommunikation (wie Sprache) wird zuerst codiert und wird dann an den anderen verschickt. Dieser decodiert und interpretiert dies.

Kommunikationsmittel:

- **Verbal** das gesprochene Wort
- **Paraverbale:** die Artikulation
- **Nonverbale:** Gestik/Mimik; Körperhaltung; etc.

TL;DR: Nonverbale verstärkt Kommunikation. Alles gehört zu Kommunikation. Nicht nur Sprache.

3.2.2 Vier-Ohren-Modell

Funktionsweise:

Besteht aus:

- Sachinhalt: Was ist der Inhalt?
- Appell: Was soll der Empfänger tun?
- Selbstkundgabe: Wie präsentiert sich der Sender? Was gibt er von sich preis?

- Beziehungshinweis: Was hat der Sender vom Empfänger? Welche Beziehungen haben beide zueinander?

3.2.3 Axiome

1. **Axiom:** Man kann nicht nicht kommunizieren
2. **Axiom:** Jede Kommunikation hat einen Inhalts- und einen Beziehungsaspekt. Dabei bestimmt der letztere den ersten
3. **Axiom:** Kommunikation beruht sich auf einem Wechselspiel aus Aktion und Reaktion.
4. **Axiom:** Es kann digital (ohne Interpretationsspielraum) und analog (mit Interpretationsspielraum) kommuniziert werden.
5. **Axiom:** Die Kommunikation kann symmetrisch (Gleichheit der Partner) oder komplementär (Unterschiedlichkeit der Partner) sein.

3.2.4 Eisberg

Funktionsweise: Eisberg ist zu 80%–90% unter Wasser und 10%–20% sichtbar über Wasser. Bei Kommunikation sieht man nur die 10% – 20% (spitze des Eisbergs) und 80% – 90% der Kommunikation findet im nicht sichtbaren Teil ab.

Dabei sind die 10% – 20% das gesprochene und die 80% – 90% Emotionen, Werte, Gefühle, etc. die dabei mitspielen.

4 Kurzprosa

Auch epische Texte.

4.1 Kurzgeschichten

Merkmale:

- erzählende Texte
- unmittelbarer Einstieg / offenes Ende
- chronologischer Ablauf
- wenige Figuren / keine Exposition
- Personaler Erzähler
- alltagsnahe Umgebung / alltägliche Sprache
 - ohne Namen
 - Alltagsprobleme / Konflikt

Wichtig (muss rein):

- Figurenkonstellation (Hintergrundinformationen/Kommunikationsmodelle)
- Erzählperspektive
- Erzählverhalten (Auktorialer Erzähler, usw.)
- Erzähltechnik (verhältnis von Erzählzeit zu erzählter Zeit)
- Stilmittel (+ Form und Stil)
- Ort und Zeit

4.2 Parabeln

Definition: Epischer/Fiktionaler Text. Leser überträgt Bildebene auf Sachebene.

Merkmale:

- beschränkt sich auf das Wesentliche
- überwiegend kurze Texte
- Anhand eines erfundenen Einzelfalls wird eine verallgemeinernde Aussage dargestellt
- Leser muss sich "Sachebene" selbst erschließen (im Wortlaut Erzähltes \neq was gemeint ist)
→ tertium comparationis
- traditionell:
 - Ziel: Leser → Lehre / erziehen (klare didaktische Funktion)
 - Beispiel: Ringparabel
- modern:
 - Autor und Leser auf Augenhöhe
 - stellt Problem dar ohne Antwort zu kennen
- Verweis auf Fräulein Else

Mögliche Betrachtungsweisen:

- Biographisch
- Staatskritisch
- Religiös/Theologisch
- Gesellschaftlich (villt)

Extra: Bei Kafkas Texten bekommt man häufig einen guten Zugang indem man sich überlegt, was von Kafkas Biographie zum Text passt, bzw. gehört

4.3 Novelle

Definition: epischer Text (auch Ähnlichkeiten zur Dramatik) der etwas länger als eine Kurzgeschichte ist aber deutlich kürzer als ein Roman. Handelt von neuer unerhörter aber tatsächlich möglicher Einzelbegebenheit.

Merkmale:

- kurzer epischer Text
- geradliniger Ablauf
- Wendepunkte
- oft einzelner Konflikt
- objektiver Berichtsstil, keine Einmischung des Erzählers, ohne epische Breite oder Charakterausmalung
- Rahmen- und Binnenerzählung
- geraffte Exposition
- konzentriert herausgebildete Peripatie
- Abklingen, welches die Zukunft der Person mehr ahnungsvoll andeuten als gestalten kann
- Verweis auf Mario und der Zauberer

5 Literaturgattungen

5.1 Lyrik

Beispiel: Gedichte

5.1.1 Gedichtsinterpretation

Wichtig: Stilmittel müssen Hypothese unterstützen + Fachsprache (z.B. Verse statt Zeilen)

zu Beachten..

- ..Formale Analyse (Metrum, Kadenz, Versbrüche)
- ..Sprache (Wortwahl, Satzbau, Wiederholungen, Zeitformen, Satzzeichen)
- ..Schlüsselbegriffe
- ..Stilmittel
- ..formale Merkmale
- ..Wortfelder
- ..grammatikalische Auffälligkeiten

- ..Gedichtstyp
- ..Reimschema
- ..Entwicklung? Antithese? Gegenüberstellungen?

5.2 Epik

Beispiel: Roman, Kurzgeschichten, Märchen; (fließtexte die Geschichten erzählen)

Wichtig: Erzähltechnik, Figuren und Sprache müssen die Deutungshypothese stützen

zu Beachten..

- ..Erzählform: Ich-Erzähler oder Er-/Sie-Erzähler
- ..Erzählverhalten: auktorial (allwissend), personal (an Figur gebunden), neutral (objektiv)
- ..Erzählperspektive und mögliche Wechsel
- ..Zeitgestaltung: Rückblenden, Vorausdeutungen, Zeitraffung/-dehnung
- ..Aufbau der Handlung: Einleitung, Höhepunkt, Wendepunkt, Schluss
- ..Erzähltempo und -reihenfolge
- ..Figurenkonstellationen und Konflikte
- ..sprachliche Mittel: Symbolik, Leitmotive, Wortwahl
- ..Ort, Zeit und Atmosphäre
- ..zentrale Themen und Motive

5.3 Dramatik

Beispiel: Theaterstück, Tragödien, Komödien

Wichtig: Szenenaufbau, Dialoge und Sprache müssen zentrale Konflikte und Intentionen deutlich machen

zu Beachten..

- ..Aufbau: klassisches Drama (5 Akte) oder offenes Drama
- ..dramatischer Konflikt (innerlich oder äußerlich)
- ..Szenenstruktur und Spannungsbogen
- ..Figurenanalyse: Eigenschaften, Beziehungen, Entwicklung
- ..Dialogformen: Monologe, Dialoge, Streitgespräche, Stichomythien
- ..Sprachliche Besonderheiten und rhetorische Mittel
- ..Bühnen- und Regieanweisungen
- ..gesellschaftlicher oder historischer Kontext

- ..Wirkung auf das Publikum

6 Pflichtlektüren

6.1 Mario und der Zauberer

Author: Thomas Mann

6.1.1 **Rückblick:**

Die Erzählung spielt in dem fiktiven italienischen Badeort Torre di Venere, wo eine deutsche Familie ihren Sommerurlaub verbringt. Von Anfang an werden sie feindselig behandelt: Nur Italienern wird erlaubt, auf der Hotelveranda zu sitzen, und als die Tochter der Familie niesen muss, beschwert sich ein Vertreter des römischen Hochadels über „Bazillenschleudern“. Obwohl ein Arzt die Gesundheit des Kindes bestätigt, wird die Familie in ein separates Gebäude verlegt. Daraufhin zieht sie in die Pension Eleonora, die von der freundlichen Signora Angioleri geführt wird - ein schönerer Ort mit besserem Essen.

Der Strandbesuch gestaltet sich ebenfalls unangenehm: Als die achtjährige Tochter ihren Badeanzug im Meer auswäscht, wird die Familie mit einer Geldstrafe von 50 Lire belegt. Diese Erlebnisse zeigen den vorherrschenden Nationalismus, Faschismus und die Feindseligkeit gegenüber ausländischen Touristen - besonders Deutschen, Engländern und Franzosen.

Die Familie überlegt abzureisen, doch Plakate für eine Show des Zauberers Cipolla wecken das Interesse der Kinder. Schließlich bleibt die Familie und besucht die Vorstellung. Die Show beginnt mit Verzögerung. Cipolla tritt entspannt auf, raucht Zigaretten und lässt das Publikum warten. Als sich ein Mann meldet, wird er Cipollas erstes Opfer. Der Zauberer zwingt ihn mithilfe seiner Reitpeitsche, die Zunge herauszutrecken - trotz anfänglicher Weigerung. Cipolla wird mit einem buckligen und unangenehmen Äußeren beschrieben, das im Kontrast zu seiner dominanten Ausstrahlung steht.

Im Verlauf der Show führt Cipolla verschiedene Tricks und Manipulationen vor: einen Rechentrick, durch den er das Publikum beeindruckt, und er lässt denselben Mann vor Bauchschmerzen krümmen. Auch ein Kartentrick folgt, bei dem er scheinbar die gezogenen Karten errät. Er erkennt Signora Angioleri im Publikum und offenbart, dass sie Eleonora Duso begegnet ist - ohne dass sie es ausgesprochen hat.

In der Pause äußern die Eltern Bedenken wegen Cipollas manipulativem und demütigendem Verhalten. Die Kinder überreden sie jedoch, zu bleiben.

Nach der Pause hypnotisiert Cipolla einen weiteren Zuschauer, lässt ihn auf zwei Stühlen liegend wie ein Brett erscheinen und setzt sich auf ihn. Er bringt Signora Angioleri dazu, sich innerlich von ihrem Ehemann abzuwenden, und zwingt mehrere Zuschauer zu groteskem Tanz auf der Bühne, wobei er die Tanzenden immer wieder mit der Reitpeitsche antreiben muss. Zum Höhepunkt der Show ruft Cipolla den jungen Kellner Mario auf die Bühne, der sich zunächst im Hintergrund gehalten hatte. Er manipuliert ihn, enthüllt persönliche Details - wie seinen Liebeskummer - und zieht ihn immer tiefer in seinen Bann. Cipolla demütigt Mario öffentlich, bringt ihn dazu, sich für Silvestra (seine Geliebte) zu halten und ihn zu küssen. Das Publikum ist still, manche beginnen zu lachen. Cipolla wendet sich wieder den tanzenden Zuschauern zu, muss sie antreiben. In diesem Moment erwacht Mario aus der Hypnose, springt von der Bühne, zieht einen versteckten Revolver und erschießt Cipolla mit zwei Schüssen.

Im anschließenden Tumult verlässt die deutsche Familie wortlos die Veranstaltung und kehrt nach Hause zurück.

6.1.2 Analyse:

- Mach und Manipulation:
 - Cipolla steht für autoritäre Macht und die Gefährlichkeit von Manipulation. Er kontrolliert das Publikum durch Hypnose, Zwang und Demütigung
 - Er zeigt, wie Menschen ihre Autonomie verlieren können und zu willenlosen Marionetten werden
 - Cipollas körperliches Erscheinungsbild (bucklig, hässlich) kontrastiert mit seiner dominanten, bedrohlichen Ausstrahlung
- Widerstand und Befreiung:
 - Mario symbolisiert den Widerstand gegen Unterdrückung und Manipulation. Obwohl er zunächst unter Cipollas Kontrolle steht, gelingt ihm die Befreiung durch bewussten Widerstand (Schuss auf Cipolla)
 - Marios Tat steht für den Bruch mit autoritärer Gewalt und das Wiedererlangen eigener Freiheit
- Gesellschaftliche Atmosphäre:
 - Der Handlungsort (italienischer Badeort unter faschistischem Einfluss) spiegelt Nationalismus, Ausgrenzung und Intoleranz wider (z.B. feindseliger Umgang mit ausländischen Touristen)
 - Die Geschichte kritisiert eine Gesellschaft, die autoritäre Führer und Machtmissbrauch zulässt
- Rolle des Publikums und der Zuschauer:
 - Das Publikum wird zum Opfer von Cipollas Macht, passiv und teils amüsiert, aber auch hilflos

- Die Eltern zeigen Sekpsis, bleiben aber zögerlich und lassen die Kinder über den Verbleib entscheiden - Symbol für die Ohnmacht gegenüber autoritären Entwicklungen
- Thematik Freiheit vs. Unterwerfung:
 - Die Erzählung thematisiert den Konflikt zwischen individueller Freiheit und der Unterwerfung unter diktatorische Macht
 - Cipolla verkörpert Unterdrückung, Mario den mutigen Widerstand

6.2 Der gute Gott von Manhattan

Author: Ingeborg Bachmann

6.2.1 Rückblick

Das Hörspiel *Der gute Gott von Manhattan* von Ingeborg Bachmann erzählt die Geschichte einer radikalen, leidenschaftlichen Liebe zwischen Jan und Jennifer, die sich zufällig im New Yorker Grand Central Bahnhof begegnen. Ihre intensive Beziehung entzieht sich jeder gesellschaftlichen Norm - sie leben nur noch füreinander, außerhalb von Zeit, Verpflichtung und Funktion.

Diese absolute Form der Liebe wird vom „guten Gott von Manhattan“ als Bedrohung der gesellschaftlichen Ordnung gesehen. Er steht für Rationalität, Kontrolle und das Funktionieren der modernen Welt. In einem symbolisch aufgeladenen Akt lässt er Jennifer durch eine Bombe töten, um diese „gefährliche“ Liebe zu beenden.

Die Handlung entfaltet sich aus Rückblenden in einer fiktiven Gerichtsverhandlung, in der der gute Gott für seine Tat zur Rechenschaft gezogen wird. Dabei treten auch seine Helfer - zwei Eichhörnchen - als Zeugen auf, die die Beziehung von Jan und Jennifer beobachtet haben.

Im Laufe des Stücks wird deutlich, dass nicht nur ein individuelles Verbrechen vorliegt, sondern eine Systemkritik: Die moderne Gesellschaft lässt keine rauschhafte, bedingungslose Liebe zu. Selbst der Richter, der den Fall verhandelt, wird am Ende von der Argumentation des Täters überzeugt.

6.2.2 Analyse

Liebe:

- Liebe macht willenlos ("Ich möchte jetzt alles so hinlegen..") und verhindert persönliche Bedürfnisse
- Jan verlässt Jennifer am Ende und überlebt → hat sich nicht vollens der Liebe hingegeben und lebt **sein** Leben weiter
- Liebe wird als "anderer Zustand" gesehen (keine Selbstverwirklichung möglich)

Stockwerke: körperliche und geistige "Aufstieg" in höhere Stockwerke symbolisiert Isolation: je höher desto Isolierter

Rolle des Guten Gottes, Richter und Einchörnchen:

- "gute Gott" repräsentiert kalte Vernunft, Ordnung und gesellschaftliche Kontrolle; sieht Liebe als abartig und zerstörerisch, argumentiert mit gesellschaftlichem Allgemeinwohl
- Eichhörnchen (Billy & Frankie) fungieren als Spione, Beobachter und Erfüllungsgehilfen - kleine Wesen die tödliche Konsequenz der Liebe vollziehen
- Der Richter: Zentrale Figur, bleibt passiv. Zeigt, dass zivilrechtliche Ordnung oft schwieriger anwendbar ist als moralische Prinzipien

6.3 Fräulein Else - schwerpunkt Psychoanalyse

Author: Arthur Schnitzler

6.3.1 Zusammenfassung

Else, 19 Jahre alt, aus gutem Haus, steht kurz vor dem finanziellen Ruin, da ihr Vater spielsüchtig ist und hohe Schulden hat. Sie ist bei ihrer Tante Emma in einem Hotel in Südtirol zu Gast. Begleitet wird sie von ihrem Cousin Paul, dessen Freundin Sissi Mohr, und dem Wiener Kunsthändler Herrn von Dorsday.

Während eines Tennis-Spiels denkt Else eifersüchtig an Paul. Ein Brief ihrer Mutter informiert sie, dass ihr Vater verhaftet werden könnte, weil er Herrn von Dorsday 30.000 Gulden schuldet. Else soll das Geld von Dorsday organisieren, sonst ist die Familie verloren.

Else ringt mit sich, findet keinen Ausweg, zieht ein schwarzes Kleid an und sucht Dorsday auf. Er macht ihr ein unmoralisches Angebot: Sie soll sich ihm nackt zeigen, als Gegenleistung für das Geld. Else ist innerlich zerrissen, wütend auf Dorsday und ihren Vater, empfindet Ekel und hat Selbstzweifel. Sie denkt an Suizid.

Sie nimmt Schlafmittel, legt einen Zettel mit Bedingungen vor Dorsdays Tür, sucht ihn später auf, lässt sich aber durch psychische Belastung vor Publikum gehen. Paul und Sissi kümmern sich um sie. Else halluziniert und der Text endet offen, ohne Klarheit über ihr Überleben.

6.3.2 Analyse

Psychoanalyse

- Innerer Monolog als zentrales Stilmittel: zeigt Elses zerissenes Ich, widersprüchliche Gedanken, schnelle Themenwechsel und inneren Konflikte
- Else schwankt zwischen Fremdbestimmung (Erfüllung der Forderung von Dorsday, Familie retten) und dem Wunsch nach Selbstbehauptung

- Verschiedene Andeutungen deuten auf die Spielsucht ihres Vaters hin, die die familiäre Krise auslöst
- Else ist jung, hübsch, aber unverheiratet - ihre gesellschaftliche Situation verstärkt den Druck und die Angst von sozialem Abstieg
- Die Rolle von Paul und Sissi zeigt Elses soziale Beziehungen, aber auch ihre Einsamkeit und Eifersucht
- Dorsday repräsentiert Machtmissbrauch und die Erniedrigung, der Else ausgeliefert ist
- Elses Gedanken über frühere sexuelle Erfahrungen und ihre ablehnende Haltung gegenüber Dorsday zeigt innere Konflikte und sexuelle Verwirrung
- Die Suizidgedanken und der Versuch mit Schlafmitteln spiegeln ihre psychische Überforderung und den Wunsch nach Flucht
- Das offene Ende unterstreicht die Unsicherheit und Tragik ihrer Situation

7 Pragmatische Texte

Beispiele: Kommentare, Reden, Leserbriefe, Essays

7.1 Analyse

Ablauf:

1. **Thema und Intention:** Überzeugend? Informierend? Appelierend? Kritisierend?
2. **Adressat:** Zielgruppe ist wichtig für Wahl der Argumente
3. **Argumentationsstruktur:** Linear, dialektisch oder kontrovers?
4. **Argumentationstypen**
5. **Sprachliche Mittel:** Stilmittel + Sprachstil (sachlich, emotional, ...)
6. **Einordnung und Bewertung:** Wie wirkungsvoll? Einseitig?

7.1.1 **Argumentationstypen**

- **Faktenargument:** überprüfbare Tatsachen; besonders starke Wirkung weil glaubwürdig
- **Normatives Argument:** bezieht sich auf Normen und Werte (gesellschaftliche Regeln)
- **Autoritätsargument:** bezieht sich auf Meinung eines Experten oder anerkannten Institution
- **Analogisierendes Argument:** vergleicht aktuelle Situation mit einer anderen um diese verständlicher zu machen
- **Indirektes Argument:** entkräftet ein mögliches Gegenargument um die eigenen Position zu stärken

- **Gefühlsbetontes (emotionales) Argument:** Appelliert an Emotionen (Mitgefühl oder Wut)

8 Sprache

8.1 Sprachvariationen

Definition: Verschiedene "arten" von Sprache, abhängig von verschiedenen Aspekten.

Beispiele:

- Regiolekt: regionale Unterschiede
- Idiolekt: individuelle Sprachverwendung
- Genderlekt: Männer und Frauen reden anders
- Fachsprache: spezialisierte Sprache eines Fachgebiets; präzise Kommunikation unter Experten
- Dialekte: Bayrisch; Schwäbisch
- Soziolekte: Jugendsprache; Bildungssprache

Funktion:

- Identitätsstiftung
- Gruppenzugehörigkeit - soziale Abgrenzung

8.1.1 Sprachwandel

"Gesetz wie sich Sprache verändert:"

- was am besten verstanden wird
- was als sprachliche Ökonomie wahrgenommen wird
- womit man sich am besten durchsetzen oder imponieren kann

These 1: Sprache als natürlicher Organismus

→ Wandel ohne bewusste Einflussnahme

These 2: Sprache verändert sich nur durch Gebrauch

These 1 + These 2: ⇒ Sprachwandel (Synthese)

8.2 Politische Kommunikation

Ziel: Meinung beeinflussen um Zustimmung (Stimmen) zu gewinnen

→ Macht

Merkmale:

- Rhetorische Mittel: Methaphern, Wiederholungen → Polarisieren
- Framing: Einordnung von Themen in einen bestimmten Rahmen ("Klimakrise" vs "Klimahysterie")
- Populismus: Vereinfachung, Emotionalisierung, "Wir gegen die"
- Sprachlenkung: Begriffe bewusst wählen oder vermeiden (BILD Zeitung)

8.3 Sprache-Denken-Wirklichkeit

8.3.1 Sapir-Whorf-Hypothese

These: Die Sprache beeinflusst, wie wir denken und die Welt wahrnehmen.

→ Sprache bestimmt oder beeinflusst denken

Beispiele: Inuits haben viele Wörter für Schnee → differenzierte Wahrnehmung für Schnee

Kritik: Wurde bereits Widerlegt

→ Denken ist auch ohne Sprache möglich

Relevanz: Sprache schafft Realitäten, z.B. durch Begriffsprägung in Politik und Medien (z.B. "Heizungshammer" von der BILD)

9 Allgemein

Gute Quellen: Stark Erklärt

9.1 Operatorenliste:

Name	Bedeutung	Anforderungsb.
analysieren	Text als Ganzes oder in Teilen nach bestimmten Aspekten erschließen	I, II, III
beurteilen	Einschätzung oder Urteil auf Basis von Kriterien	II, III
beschreiben	Merkmale von Personen, Sachverhalten oder Situationen darstellen	I, II
darstellen	Verbindungen zwischen Inhalten oder Sachverhalten aufzeigen	I, II
einordnen	Zusammenhänge zwischen Text und Kontext herstellen	I, II
erklären	Sachverhalte und Textaussagen differenziert darstellen	II
erörtern	Argumente zu einer These abwägen und beurteilen	I, II, III
untersuchen	Texte kriterienorientiert bearbeiten	II

9.2 Fachsprache

Ich Erzähler/Lyrisches Ich: Wann?:

9.3 Fehlt noch:

- Kurzprosa (novellen)
- Lyrik (vielleicht zu viel/falsch)
- Pflichtlektüren (überarbeiten)
- Fachsprache