

KURT SCHWITTERS:
DIE FABEL VOM GUTEN MENSCHEN

Es war einmal ein guter Mensch, der freute sich seines Lebens.
Da kam eine Mücke geflogen und setzte sich auf seine Hand,
um von seinem Blut zu trinken.

- Der gute Mensch sah es und wusste, dass sie trinken wollte;
5 da dachte er: „Die arme kleine Mücke soll sich einmal satt
trinken“, und störte sie nicht. Da stach ihn die Mücke, trank
sich satt und flog voller Dankbarkeit davon. Sie war so froh,
dass sie es allen Mücken erzählte, wie gut der Mensch gewesen
wäre, und wie gut ihr sein gutes Blut geschmeckt hätte.

- 10 Da wurde der Himmel schwarz von Mücken, die alle den
guten Menschen sehen und sein gutes Blut trinken wollten.

Und sie stachen und stachen ihn und tranken und tranken,
und wurden nicht einmal satt, weil es ihrer zu viele waren.

Der gute Mensch aber starb.

sich freuen (+G - glds) glæde

sig over

Mücke f -n myg

arm stakkels

satt mæt

stören forstyrre

sterben* dø

(Herausgegeben 1974)



Elmelunde, 1500-1525





BERTOLT BRECHT:
DER HILFLOSE KNABE

Herr K. sprach über die Unart, erlittenes Unrecht stillschweigend in sich hineinzufressen, und erzählte folgende Geschichte: „Einen vor sich hinweinenden Jungen fragte ein Vorübergehender nach dem Grund seines Kammers. „Ich hatte zwei
5 Groschen für das Kino beisammen“, sagte der Knabe, „da kam ein Junge und riss mir einen aus der Hand“, und er zeigte auf einen Jungen, der in einiger Entfernung zu sehen war. „Hast du denn nicht um Hilfe geschrien?“ fragte der Mann. „Doch“, sagte der Junge und schluchzte ein wenig stärker. „Hat dich
10 niemand gehört?“ fragte ihn der Mann weiter, ihn liebevoll streichelnd. „Nein“, schluchzte der Junge. „Kannst du denn nicht lauter schreien?“ fragte der Mann. „Dann gib auch den her.“ Nahm ihm den letzten Groschen aus der Hand und ging unbekümmert weiter.“

(1930)

Herr K. (K = Keuner) figur i
hvis mund Brecht lægger korte
betragtninger over livet, ofte i
humoristisk form
Unart *f -en* uvane
erlitten (*her*) som er overgået én
in sich hineinfressen* bide i sig
vor sich hinweinen sidde og
græde
Kummer *m* sorg
Groschen *m* - G = 10 Pfennig
(gl. møntfod: 100 Pf. = 1 Mark)
Entfernung *f* afstand
doch jo
schluchzen hulke
streicheln kærtegne

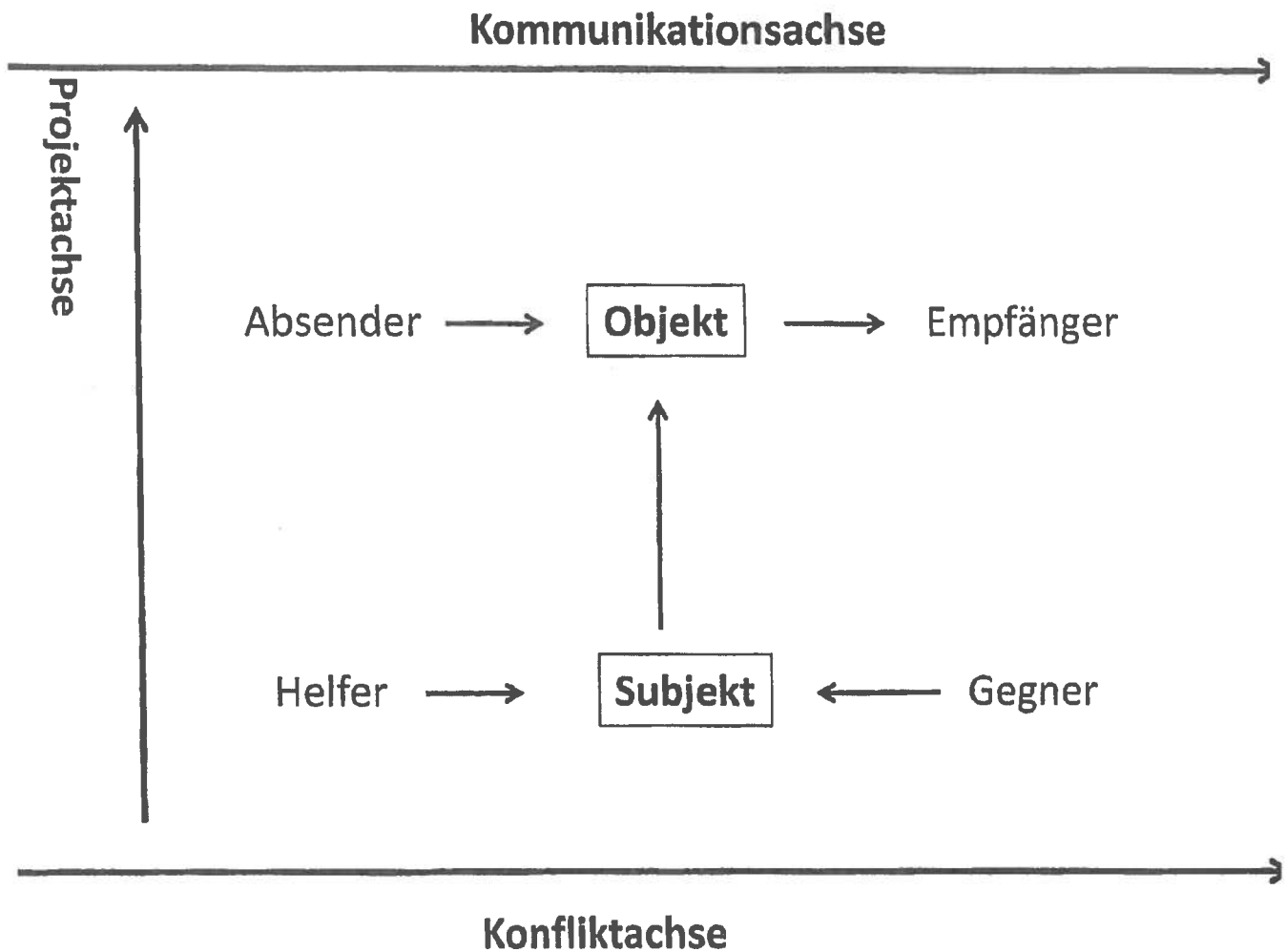


Dräby, 1480-1500



Das Aktant-Modell (Algirdas-Julien Greimas (1917-92))

Wenn du mehr wissen möchtest, kannst du die folgende Internetseite lesen: <http://www.eventvranalyse.dk/Eventvrets%20aktantmodel.php>



- ♣ hilft bei der Identifizierung des grundlegenden Aufbaus einer fiktiven Erzählung.
- ♣ Ist auf die Vorstellung gebaut, dass bestimmte Personen und Gegenstände bestimmte, identifizierbare Funktionen haben.
- ♣ Deutung des Modells:

Projektachse

1. In jeder Erzählung gibt es eine Person (das **Subjekt**), die ein Projekt (Aufgabe) durchführen will. Das **Subjekt** ist
 - a. ...oft die Hauptperson, aber es kann auch mehrere Subjekte geben, wenn es mehrere Personen gibt, die ihre eigenen Ziele haben. Z.B. *ein Prinz/ein armer Junge*.
 - b. ...mit verschiedenen Eigenschaften ausgerüstet, die ihm ermöglichen, seinen Wunsch zu erreichen: Willen, wichtige Informationen/Wissen, Macht, besondere Fähigkeiten.
 - c. Wenn er aber über diese Eigenschaften nicht verfügt, kann sein Streben nach Glück, Prinzessin usw. scheitern.
2. Das Subjekt hat immer ein Ziel oder einen Wunsch, den er erreichen will (das **Objekt**):
 - a. Das **Objekt** kann eine Aufgabe, ein Konflikt, ein Wunsch sein:
 - i. nach Weisheit
 - ii. nach einem besseren Leben
 - iii. nach der Hochzeit mit einer Prinzessin
 - iv. nach Reichtum, usw.
 - b. Das Objekt kann sowohl eine konkrete Person/ein Gegenstand als auch etwas mehr Abstraktes sein. Z.B. *eine Prinzessin oder Geld*.

Die Verbindung zwischen dem Subjekt und dem Objekt wird **Projektachse** genannt, weil das Subjekt ein besonderes Projekt auszuführen hat. (Das Ziel des Subjekts ist meistens das Objekt.)

Kommunikationsachse

- ♣ Normalerweise ist es dem Subjekt nicht einfach, seine Aufgabe erfolgreich zu lösen. Das ganze Märchen existiert nur, um die Strapazen des Helden zu schildern: wie er mit verschiedenen grausamen Wesen kämpfen soll und wie er endlich sein Ziel erreicht. Je komplizierter seine Aufgabe ist, desto länger ist unser Vergnügen beim Lesen. ☺
- ♣ Es muss aber bestimmte Bedingungen geben, damit das Subjekt sein Objekt erreichen/bekommen kann:
 - Er braucht Zugang, Erlaubnis. In einem traditionellen Märchen ist es der König (der Vater oder die Eltern), der dem Prinzen erlaubt, seine schöne Tochter zu heiraten/finden.
 - In diesem Zusammenhang ist der König der **Absender**, der dem **Empfänger** (dem Prinzen) das Objekt (die Prinzessin) gibt.
 - Wegen dieser Reihenfolge (Absender → Objekt → Empfänger) nennt man diese Achse die **Kommunikationsachse** (als eine Erinnerung an das bekannte Kommunikationsmodell).

Thema : Märchen(analyse) - Handout

Tysk B, EB

♣ Der Absender

- Ist normalerweise eine konkrete Person (König, Eltern),
- aber kann auch etwas Abstraktes sein (Gesellschaft, Gott, Normen, Schicksal).
- kann dem Empfänger helfen oder ihn verhindern, sein Ziel zu erreichen.

♣ Der Empfänger

- Ist einer, der aufgrund des Erfolgs im Märchen etwas gewinnt.
- Ist oft dieselbe Person wie das Subjekt. Besonders, wenn das Subjekt seinem eigenen Wunsch folgt.
- kann auch mehr kompliziert sein. Es kann zum Beispiel gleichzeitig von zwei Personen die Rede sein: der Prinz und die Prinzessin, die einander am Ende der Geschichte bekommen.
- kann auch etwas ganz Anderes sein: bei einem Kriminalroman – der Empfänger ist die Gemeinschaft, die von einem gefährlichen Kriminellen befreit wird, obwohl das Subjekt der Detektiv war.

Konfliktachse

- ♣ Auf dem Weg, um sein Ziel zu erreichen, wird das Subjekt von verschiedenen Problemen aufgehalten, und trifft Personen/Ereignisse, die ihm entweder bei- oder entgegenstehen. Diese Verbindung, Relation zwischen Helfer → Subjekt ← Gegner wird **Konfliktachse** genannt.

♣ Der Helfer:

- hat die Funktion, den Weg des Subjekts zu erleichtern.
- kann z. B. eine gute Fee, ein guter Zauberer, eine gutmütige alte Person, sprechende Tiere, usw. sein.

♣ Der Gegner:

- hat die Funktion, den Weg des Subjekts problematischer und schwieriger zu machen.
- kann eine Hexe, ein böser Geist, Tier, usw. sein.