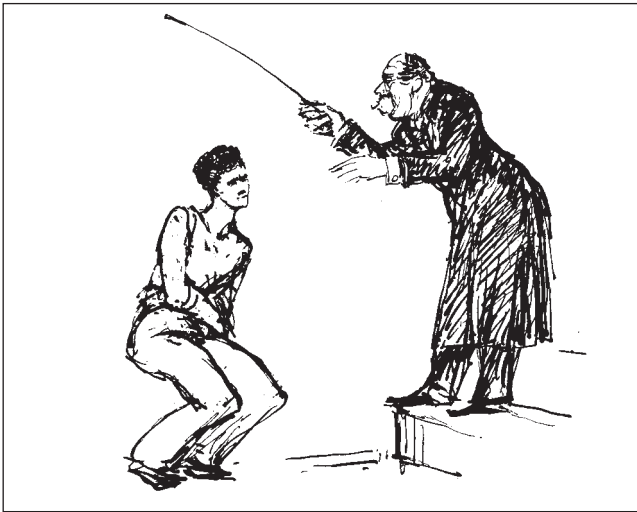


M 3.1 Cipollas Zauberkünste

Bild 1



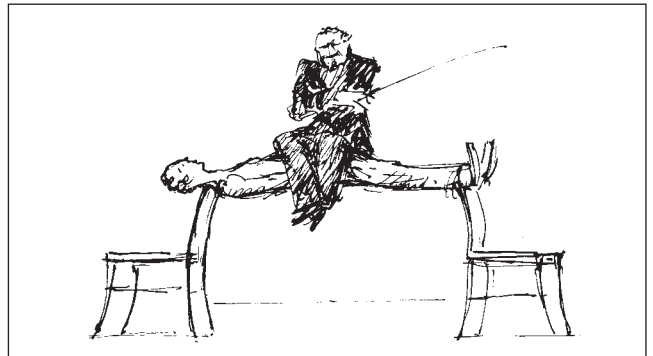
Zu Bild 1:

Bild 2



Zu Bild 2:

Bild 3



Zu Bild 3:

Abb. aus Thomas Mann: Mario und der Zauberer. Ein tragisches Reiseerlebnis. S. Fischer, Berlin 1930, S. 78, 108, 113.

Leitfragen/Arbeitsaufträge

- A** Betrachten Sie die Bilder genau! Finden und belegen Sie diejenigen Textstellen, die dem jeweiligen Bildinhalt entsprechen!
- B** Beschreiben Sie kurz, wie Cipollas Zauberei auf Sie wirkt! Begründen Sie Ihre Auffassung!

M 3.2.1 Die unerhörte Katastrophe T. Mann: „Mario und der Zauberer“ (S. 94, Z. 3–S. 106, Z. 18)

1. S. 94, Z. 5–14: Beschreiben Sie – ganz genau – Cipollas Gestik, mit der er Mario auf die Bühne schafft!
2. S. 94, Z. 15–26: Wie hat Mario bis zu seinem Auftritt die Vorstellung des Zauberers verfolgt?
3. S. 94, Z. 26–S. 95, Z. 12: Erklären Sie Marios „zweifelndes Lächeln“!
4. S. 95, Z. 13–S. 96, Z. 8: Welches Ziel verfolgt der Erzähler mit der ausführlichen Schilderung von Marios Gesicht?
5. S. 96, Z. 9–S. 97, Z. 2: Verstehen Sie die Unterscheidung einen Menschen „menschlich, ohne ihn persönlich zu kennen“?
6. S. 97, Z. 3–17: Welche Funktion hat der „Fingerhaken“ des Zauberers in diesem Abschnitt?
7. S. 97, Z. 18–26: Mit welcher Stimme könnte Cipolla seine Rede an Mario richten?
8. S. 98, Z. 1–23: Formulieren Sie zu Cipollas Einsätzen „Ah, Mario, sehr gut“ und „Also denn, mein Mario“ das Ziel dieser Komplimente!
9. Ab S. 98, Z. 22 f: Achten Sie auf die „reizenden Mädchen von Torre di Venere“. Wie werden sie im weiteren Verlauf des Gesprächs thematisiert?
10. Ab S. 98, Z. 24 – S. 99, Z. 1: Welche Rolle spielt von nun an „der Giovanotto mit der Kriegsfrisur“?
11. S. 99, Z. 11: Ein einziger Satz in einem einzigen Absatz – wie können Sie diese Stelle erklären?
12. S. 100, Z. 3: Warum muss auch Mario lächeln?
13. Ab S. 100, Z. 24: Notieren Sie sich von hier an bis zum Ende des Textstücks die Stellen mit dem Wort „Kummer“!
14. S. 101, Z. 7–20: Ersetzen Sie – wo möglich – im Text die Pronomen mit dem Nomen „Mario“!
15. S. 101, Z. 21–S. 102, Z. 22: Charakterisieren Sie Silvestra!
16. S. 102, Z. 23–S. 103, Z. 2: Beschreiben Sie Marios Reaktionen auf Cipollas Rede über Silvestra!
17. S. 103, Z. 3–S. 104, Z. 12: Ordnen Sie genau die gebrauchten Pronomina den erwähnten Personen zu! (Sinnvoll ist eine Tabelle mit Person, Pronomen und Zeilenangabe.)

18. S. 104, Z. 13–S. 105, Z. 9: Sie lesen den Höhepunkt der Erzählung. Begründen Sie das Besondere an dieser Stelle!

19. S. 105, Z. 10–S. 106, Z. 18: Machen Sie sich – leidenschaftslos – die einzelnen Handlungsschritte bis zum Schluss klar! Was genau tun die drei (!) Figuren?

20. Vervollständigen Sie abschließend den folgenden Satz: Mario erschießt Cipolla, weil ...

21. Ich kann Marios Schuss verstehen, denn ...



Thomas Mann: Mario und der Zauberer. Ein tragisches Reiseerlebnis. S. Fischer, Berlin 1930, S. 143.

Leitfragen/Arbeitsaufträge

- A Lesen Sie den angegebenen Text langsam, genau und möglichst laut!
- B Markieren Sie sich Stellen, die Ihrer Meinung bemerkenswert oder merkwürdig sind!
- C Erledigen Sie die Aufgaben 1 bis 19 zum Text – gegebenenfalls schriftlich; kurze Notizen in Ihrem Heft/Ordner genügen.
- D Vervollständigen Sie schriftlich die Sätze aus den Aufgaben 20 und 21!

M 3.2.2 Die unerhörte Katastrophe (Musterlösung)

1. Cipolla zieht Mario wie an einem Nasenring.
2. Mario ist zwar aufmerksam, findet die Darbietung aber nicht erheiternd und kann deren Attraktivität nicht verstehen.
3. **S. 95, S. 11:** Mario – an Gehorsam gewöhnt – weiß nicht, was ihn auf der Bühne erwartet; er hat Angst.
4. Das wehr- und harmlose Opferlamm wird ausführlich besichtigt, bevor es vor die Schlachtbank kommt.
5. **S. 96, Z. 9 f.:** Der souverän erzählende Menschenkenner erkennt in Mario den Menschentyp, nicht aber dessen subjektiv ausgeprägte Persönlichkeit.
6. Cipollas „Fingerhaken“ zeigt dessen Verfügungsmacht über Mario auf der Bühne vor dem Publikum.
7. Gönnerhaft, von oben herab; nicht unbedingt mit der lautesten Stimme; in mittlerer Geschwindigkeit.
8. **S. 98, Z. 3; S. 98, Z. 17:** Cipolla will Marios Angst lösen, indem er ihn lobt. Er versucht ihm Kameradschaft, Wohlwollen und Sympathie zu vermitteln. Er sucht um dessen Vertrauen.
9. **Vgl. S. 99, Z. 13 f.; S. 101, Z. 4–6; S. 101, Z. 26–S. 102, Z. 2.**
10. Marios erfolgreicher Konkurrent um Silvestras Liebe.
11. Cipolla spricht zunächst insbesondere mit Mario, versucht aber gleichzeitig die Reaktionen des Publikums zu berücksichtigen. Der Erzähler gibt einem aufmerksamen Leser einen Hinweis, worin Cipollas Zauberkunst besteht.
12. Mario hat Cipollas harmloses Wortspiel „salvietta“ (S. 99, Z. 26) verstanden.
13. **S. 101, Z. 1, 5 f., 25; S. 103, Z. 3, 5.**
14. **S. 101, Z. 16:** „sein Partner“. **S. 91, Z. 18:** „dieser“. **S. 101, Z. 19:** „Er“ und „ihn“.
15. **S. 102, Z. 17:** „Ein wahrer Schatz“. **S. 102, Z. 19–22:** als Frau wegen ihrer Arme und ihres Haars attraktiv; „Engel des Paradieses“.
16. Mario fühlt sich in seiner hoffnungslosen Liebe zu Silvestra entdeckt, ja ertappt. Ist er in seiner Hilflosigkeit, Cipollas Rhetorik Paroli bieten zu können, vielleicht auch eifersüchtig?

17.	Person	Pronomen	Seite, Zeile
	Silvestra	„er“, „dieser“	103, 3
	Mario	„dir“	103, 3
	Mario	„du“, „dir“	103, 4
	Silvestra	„ihn“	103, 5
	Mario	„mein“	103, 6
	Mario	„Du“	103, 9
	Cipolla	„er“, „seinem“	103, 11
	Cipolla	„er“	103, 12
	Cipolla	„ihm“	103, 14
	Cipolla	„ihn“	103, 16
	M. u. Cipolla	„wir“	103, 17
	Mario	„deine“	103, 17
	Silvestra	„Sie“	103, 18
	Mario	„dir“	103, 19
	„Hahn“	„er“	103, 20
	Mario	„du“	103, 20
	Mario	„dir“	103, 21
	Silvestra	„sie“	103, 24
	Cipolla	„ich“, „mich“	103, 24
	Silvestra	„ihre“	103, 24
	Mario	„du“	103, 25
	Mario	„der“	104, 2
	Mario	„der“	104, 3
	Silvestra	„mich“	104, 4
	Silvestra	„meiner“	104, 5
	Silvestra	„meinem“	104, 6
	Silvestra	„ich“	104, 7
	Mario	„wem“	104, 7
	Mario	„wem“	104, 8
	Silvestra	„ich“	104, 8
	Mario	„er’s“	104, 9
	Silvestra	„mein“	104, 10
	Mario	„du“	104, 11
	Silvestra	„mich“	104, 11
	Silvestra	„mein“	104, 11
	Cipolla	„ich“	104, 12

18. Der Erzähler drückt seine moralische Entrüstung aus: „Es wird mir schwer, es zu sagen, wie es mir schwer wurde, es zu sehen“ (Z. 104, Z. 19 f.). Ansonsten nimmt der Erzähler eine objektive Außenperspektive ein, die betont sachlich und distanziert wirkt.
19. Marios Konkurrent um die Liebe Silvestras lacht. Cipolla lässt die Gerte pfeifen und Mario erwacht aus der Hypnose. Er erkennt, dass er missbraucht worden ist. Während die Zuschauer Applaus spenden, genießt Cipolla seinen Triumph. Mario flüchtet von der Bühne hinunter in den Zuschauerraum. Unten angekommen, immer noch laufend, dreht er sich um und schießt zweimal auf Cipolla. Das Publikum applaudiert und lacht.

M 3.3 Marios Prozess – Ablauf der Gerichtsverhandlung

1 Die Verhandlungseröffnung

Die Richter begrüßen die Anwesenden, stellen die Vollständigkeit fest, berichten über die Tat und erteilen den Parteien das Wort.

2 Die Anträge

Die Ankläger formulieren den Tatvorwurf, halten den Angeklagten für schuldig und beantragen eine Strafe. Die Verteidiger antworten auf die Anträge.

3 Die Beweisaufnahme

Die Richter eröffnen die Beweisaufnahme. Ankläger und Verteidiger laden und befragen Zeugen, suchen Indizien für Schuld oder Unschuld des Angeklagten und bringen diese in eine logische Verbindung zu ihren Anträgen.

Die Richter erteilen jeweils das Wort und versuchen die Beweisaufnahme fair und gerecht zu gestalten.

Sind alle Zeugen, Beweise und Indizien vorgebracht worden, beenden die Richter die Beweisaufnahme.

4 Die Plädoyers

Die Ankläger fassen die Beweisaufnahme aus ihrer Sicht zusammen, halten den Angeklagten für schuldig und beantragen eine Strafe: entweder wiederum die aus Szene 2 oder aber eine andere.

Die Verteidiger verfahren ebenso, halten den Angeklagten nach der Beweisaufnahme entweder für unschuldig oder nur für bedingt schuldig und beantragen entweder seine Freilassung oder eine angemessene Strafe.

5 Die Jury

Die Richter wenden sich an die Geschworenen, mahnen sie, alles Gehörte und Gesehene sorgfältig zu prüfen und sich allein vom Gewissen leiten zu lassen, ob der Angeklagte schuldig oder nicht schuldig sei.

Die Jury zieht sich aus der Beratung zurück. Sie notiert das Abstimmungsergebnis auf einem Blatt, das den Richtern übergeben wird.

6 Das Urteil

Die Richter nehmen das Ergebnis zur Kenntnis und beraten dann über das Strafmaß. Das Ergebnis wird von den Richtern verkündet. Die Strafe wird von den Richtern verkündet und begründet. Die Richter schließen die Verhandlung.

7 Reaktionen I

Die Presseleute berichten direkt vom Ablauf und Ausgang der Verhandlung; Beispiele: Ein Reporter spricht vor laufender Kamera, oder ein Journalist gibt per Handy seinen Bericht für die morgige Ausgabe der Tageszeitung durch.

8 Reaktionen II

Beim Verlassen des Gerichtssaals äußern sich die Zuschauer zu Marios Prozess.

Leitfragen/Arbeitsaufträge

- A** *Machen Sie sich den genauen Ablauf der Gerichtsverhandlung klar!*
- B** *Füllen Sie – jeweils in Ihrer Rolle – die einzelnen Stichpunkte mit lebendigem Inhalt! Entwerfen Sie für Ihre Rolle ein dramatisches Manuskript – gegebenenfalls mit mimischen und gestischen Regieanweisungen!*
- C** *Achten Sie auf Sachlichkeit und Genauigkeit! Ziehen Sie bei Ihren Argumentationen immer wieder den Text heran!*

Textgrundlage:

Thomas Mann: Mario und der Zauberer. Ein tragisches Reiseerlebnis.
S. Fischer Taschenbuch Verlag, 18. Auflage Februar 2033
(Fischer Taschenbuch 9320)

Cipollas Hypnose und Marios Schuss (S. 94, Z. 3–S. 106, Z. 18)

Zielvorstellungen:

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die demagogischen Mittel des Zauberers erkennen,
- die Frage nach der Schuld für die Tat kritisch reflektieren,
- einen eigenen Standpunkt zu Möglichkeiten der Beeinflussung einnehmen,
- Mittel und Möglichkeiten des Rollenspiels proben und nutzen.

Zeitbedarf: 6–7 Unterrichtsstunden

Arbeitsform: Arbeitsblatt, Rollenspiel, Partnerarbeit, Gruppenarbeit

EINSTIEG

M 3.1 Cipollas Zauberkünste

A Betrachten Sie die Bilder genau! Finden und belegen Sie diejenigen Textstellen, die dem jeweiligen Bildinhalt entsprechen!

Bild 1: S. 59, Z. 23–S. 60, Z. 8; ; Bild 2: S. 84, Z. 14–S. 86, Z. 1; Bild 32: S. 81, Z. 26–S. 82, Z. 23; Bild 3: S. 84, Z. 14–S. 86, Z. 1.

ERARBEITUNG 1

M 3.2.1 Die unerhörte Katastrophe

- !** Die Schülerinnen und Schüler müssen das Textstück (S. 94, Z. 3–S.106, Z. 18) genau lesen. Zur Textsicherung dient das Arbeitsblatt mit sinnsteuernden Aufgaben (vgl. M 3.2.2: Erwartungshorizont zu den Fragen 1-19). Indem die Lernenden die Fragen in kurzen Notizen für sich beantworten, erschließen sie genau den Ablauf der Handlung. Die beiden letzten Aufgaben (20 und 21) ermöglichen eine zusammenfassende Deutung. Nach ihrer schriftlichen Erledigung sollten sie im Unterrichtsgespräch unbedingt gesichert werden.

- D 20.** *Vervollständigen Sie abschließend den folgenden Satz: Mario erschießt Cipolla, weil ...*
 ... der Zauberer in seiner erbarmungslosen und Menschen verachtenden Anmaßung als Künstler die Grenzen des ethisch Machbaren und Möglichen überschritten hat: Mario ist in seiner Würde als Mensch so sehr verletzt, dass er keinen anderen Ausweg sehen kann als den ihn total unterwerfenden Peiniger zu töten, damit seine menschliche Ehre wiederhergestellt ist.
- D 21.** *Ich kann Marios Schuss verstehen, denn ...*
 ... dieser ist das hilf- und wehrlose Opfer eines gewissenlosen Künstlers, der für den billigen Applaus einer oberflächlichen Zuschauermenge tiefste Empfindungen und Gefühle missbraucht. Die von Cipolla inszenierte und demonstrierte „Willensentziehung und -aufnötigung“ (S. 80, Z. 21 f.) ist brutal und nimmt keine Rücksicht auf die Menschenwürde.

**ERARBEITUNG 2: ROLLENSPIEL -
 MARIOS PROZESS**

- !** Der Höhepunkt der Erzählung wird im kombinierten Sprach- und Schreibspiel eines fiktiven Strafprozesses „handlungsorientiert“ erarbeitet. Der Konflikt zwischen Mario und Cipolla wird nochmals nachgezeichnet. Der Text selbst liefert den Rahmen für die Fakten, die im Prozess geprüft und bewertet werden müssen.
- A** *Welche Ziele verfolgt der Strafprozess gegen Mario?*
 Rekonstruktion des Tathergangs; Prüfung von Schuld oder Unschuld des Täters; Wertung und Gewichtung der Gründe, Beweise und Indizien; Verurteilung des Angeklagten; Strafbeimessung.
- B** Im Unterrichtsgespräch werden den Schülerinnen und Schülern die Aufgaben und Pflichten der Teilnehmer an der Gerichtsverhandlung erklärt und zugewiesen. Darüber hinaus entscheiden sich die Lernenden, welche Rolle sie einnehmen werden.
- C** Ob Mario tatsächlich als Angeklagter auftritt, sei zur Diskussion gestellt. M. E. sollte er im Rollenspiel nicht gespielt werden.
- D** *Welche Aufgaben und Pflichten haben die ...*
- | | |
|----------------------|--|
| <i>Ankläger:</i> | formulieren die Anklage
versuchen Marios Schuld zu beweisen |
| <i>Geschworenen:</i> | verfolgen den Prozess und fällen das Urteil, ob Mario schuldig ist oder nicht |
| <i>Presseleute:</i> | berichten über die Verhandlung |
| <i>Richter:</i> | achten auf den richtigen Ablauf der Verhandlung
erteilen den Anklägern und Verteidigern das Wort
setzen bei einer Verurteilung die Strafe fest |
| <i>Verteidiger:</i> | versuchen Marios Unschuld zu beweisen |
| <i>Zuschauer:</i> | erleben die Verhandlung „live“ mit, beobachten die „Schauspieler“ |
- !** Anfangs müssen sich die am Rollenspiel beteiligten Lernenden über den Ablauf verständigen. Die einzelnen Handlungsschritte sind genau festzulegen. Diese Schritte sind dann inhaltlich – auf der Grundlage der Lektüre – zu füllen.
- !** Während sich die Lerngruppe ihre Rollen erarbeitet, bietet sich die Lehrkraft als beratender Gesprächspartner an. Sie versucht einerseits die dramaturgische Phantasie anzuspornen, andererseits immer wieder die Aufmerksamkeit auf den Ausgangstext zu lenken. Wichtig ist die Einhaltung der für die Vorbereitungen vorgesehenen Zeit, die gemeinsam zu vereinbaren ist.

ERARBEITUNG 3

M 3.3 Marios Prozess – Ablauf der Gerichtsverhandlung

- !** Das Klassenzimmer in ein Tribunal zu verwandeln, ist ohne Schwierigkeiten machbar. Vor der Tafel nehmen die Richter ihren Sitz ein, die übrigen Rollen werden davor angeordnet. Die Verhandlung selbst sollte nicht mehr als 45 Minuten Zeit in Anspruch nehmen.