

Appellfiguren in der Rhetorik

Texte existieren nicht ohne ein Publikum, an das sie appellieren; sie informieren, verlocken, bewegen. Am direktesten ist dieser Appell, wenn er von einem/einer RednerIn kommt (sei dies nun eine reale oder eine fiktive Person). Anrede, Ausruf, Frage und Antwort sind Mittel, die der/die RednerIn nutzt, um mit dem Publikum in eine kommunikative Verbindung zu treten. Allerdings sind Fragen nur Scheinfragen, Antworten nur Scheinantworten, der Dialog ein nur vorgetäuschter. Fiktive Reden dieser Art können eine starke affektive Wirkung haben, wobei ihnen immer etwas Schauspielerisches anhaftet.

Schon in der Antike orientierten sich Redner an einem Katalog sog. Appellfiguren (vgl. die lateinischen Namen in Klammern):

1. Die rhetorische Frage (Interrogatio)

Es handelt sich um eine Frage, die keine Antwort erfordert, da sie diese schon impliziert (enthält). Der/die RednerIn verpackt eine Aussage bzw. eine Aufforderung in eine Scheinfrage. Starke Affekte wie Empörung und Bitterkeit kommen so besonders gut zur Geltung.

Beispiel:

«Wie lange noch willst du, Catilina, unsere Langmut missbrauchen? Wie lange noch soll diese deine Tollheit ihr Spiel mit uns treiben?» (Cicero, *1. Catilinarische Rede*)

2. Der gespielte Selbstzweifel (Dubitatio)

Der/die RednerIn tut so, als sei er/sie der rednerischen Aufgabe nicht gewachsen.

Beispiel: Wer zählt die Völker, nennt die Namen,
Die gastlich hier zusammenkamen?
(Schiller, *Die Kraniche des Ibykus*)

3. Fiktive Einholung von Rat bei den Zuhörern (Communicatio)

Der/die SprecherIn tut so, als ob er/sie beim Publikum eine Auskunft oder einen Rat einholen möchte. In Wirklichkeit ist sein/ihr Wissen längst vollständig und die Entscheidungen sind bereits gefällt. Auf diesem Weg soll das Publikum dazu bewegt werden, den Standpunkt des/der Sprechenden zu übernehmen.

Beispiel:

“Was hättet ihr getan, wäret ihr in derselben Lage gewesen? Liesset ihr den Übeltäter ungestraft, falls euch gleiches Unrecht geschähe?

4. Fiktives Frage-Antwort-Spiel innerhalb der Rede (Subjectio)

Der Dialog mit einem/einer fiktiven GesprächspartnerIn versucht mögliche Einwände von Seiten des Publikums im Voraus zu widerlegen.

Beispiel: «Was steht auf dem Spiel? – Alles. Was haben wir dabei zu verlieren? – Nichts.»

5. Fiktive Kapitulation des Sprechenden (Concessio)

Der/die SprecherIn simuliert Schwäche und betreibt so Sympathie-Werbung. Er/sie tut so, als kapituliere er/sie vor den Argumenten des Gegners, um diesen gleich darauf mit gewichtigeren Gegenargumenten zu überbieten.

Beispiel:

«*Es war auch Eitelkeit dabei, ich gestehe es, nicht nur Liebe. Und da liegt meine Schwäche, meine Schuld.*»
(Brückner, *Wenn du geredet hättest, Desdemona*)

6. Ironie des falschen Rates (Permissio)

Der/die RednerIn fordert das Publikum zu schädlichen Handlungen auf, die er/sie entschieden verurteilt. Eine solche Aufforderung ist Ausdruck heftigen Ärgers und Unwillens.

Beispiel: «*Tu was du willst! Renn in dein Verderben!*»

7. Pathetische Ausrufe (Exclamatio)

Die Verwendung pathetischer Ausdrücke ist ein reines Kunstmittel, d.h. die Emotion ist nur geheuchelt, simuliert. Häufig werden Interjektionen gebraucht: “O, ah, ach, weh” etc.

Beispiel: O Gott, was rauhe Not!

Wie schäumt die schwarze See
Und spritzt ihr grünes Salz!

(Andreas Gryphius, *Andenken eines auf der See ausgestandenen gefährlichen Sturms*)

8. Pathetische Anrufung eines “Zweitpublikums” (Apostrophe)

- Anrufung, Beschwörung von Göttern, Verstorbenen etc.
- Verwünschung, Anklage, Ermahnung, Tadel abwesender Personen
- Anrede personifizierter Dinge

Beispiel: O Einsamkeit! Du meine *Heimat* Einsamkeit!
O zerbrich, zerbrich, Herz, nach solchem Glücke,
nach solchem Stiche!

(Nietzsche, *Also sprach Zarathustra*)

Der/die RednerIn kann auch sich selbst ansprechen (Selbstapostrophierung):

Beispiel: Hast du nicht alles selbst vollendet,
Heilig glühend Herz?
(Goethe, *Prometheus*)