



Landesbildungsserver
Baden-Württemberg

Landesbildungsserver Baden-Württemberg, www.deutsch-bw.de



E.T.A. Hoffmann und die Romantik

Wochenplanarbeit (6 Stunden)

Romantik im 21. Jahrhundert

- Überlegen und notieren Sie, in welchem Kontext heute der Begriff „**romantisch**“ verwendet wird.
- Verfassen Sie einen kurzen **Text** zum Begriff „Romantik“, der Ihre Auffassung darstellt
→ Was verbinden Sie mit dem Begriff?
- Stellen Sie dar, **wie Romantik heute** in der Literatur, Malerei, Musik und Werbung **umgesetzt wird**, zeigen / nennen Sie Beispiele.



Die Epoche der Romantik – wesentliche Aspekte



Einflüsse auf E.T.A. Hoffmann

- Informieren Sie sich über E.T.A. Hoffmann
- Erarbeiten Sie die Einflüsse der folgend genannten Männer auf E.T.A. Hoffmann:
 - Jacques Callot (1592-1635)
 - Carlo Gozzi (1720–1806)
 - Gotthilf Heinrich Schubert (1780–1860)



Literarische Genres und Begriffe

- Fantastische Literatur
 - Mythos
 - Volksmärchen vs. Kunstmärchen

 - Schlange
 - Salamander
 - Spiegel
- } Symbole



Romantik im 21. Jahrhundert

I. Begriff romantisch heute

Positive Assoziationen:

- Im Vordergrund stehen Liebe und Gefühle
- Romantische Bilder (Sonnenuntergänge, Meer, Kerzen, Mond, verspielte Motive)
- Romantische Lieder: Balladen

Negative Assoziationen:

- Romantik wird negativ empfunden:
 - kitschig
 - albern
 - geschmacklos
 - schnulzig
- romantische Person als Sensibelchen

Literatur: Liebesromane, der Leser / die Leserin fühlt mit den Figuren, wünscht sich oftmals in eine andere Welt

Werbung: Es wird eine heile Welt gezeigt, die es nicht gibt. Der Käufer / Die Käuferin soll glauben, man fühle sich so, wenn man das Produkt kauft.

Malerei: Romantische Bilder mit Sonnenuntergängen

Musik: Balladen

Die Epoche der Romantik – wesentliche Aspekte

II. Die Romantik – Epochenmerkmale

1720 - 1805/32: Aufklärung, Sturm und Drang, Klassik

Einteilung Romantik

- Frühromantik (1794-1804) → Französische Revolution
- Hochromantik (1806-1815) → Befreiungskriege
- Spätromantik (1815-1835) → Metternich'sche Restauration

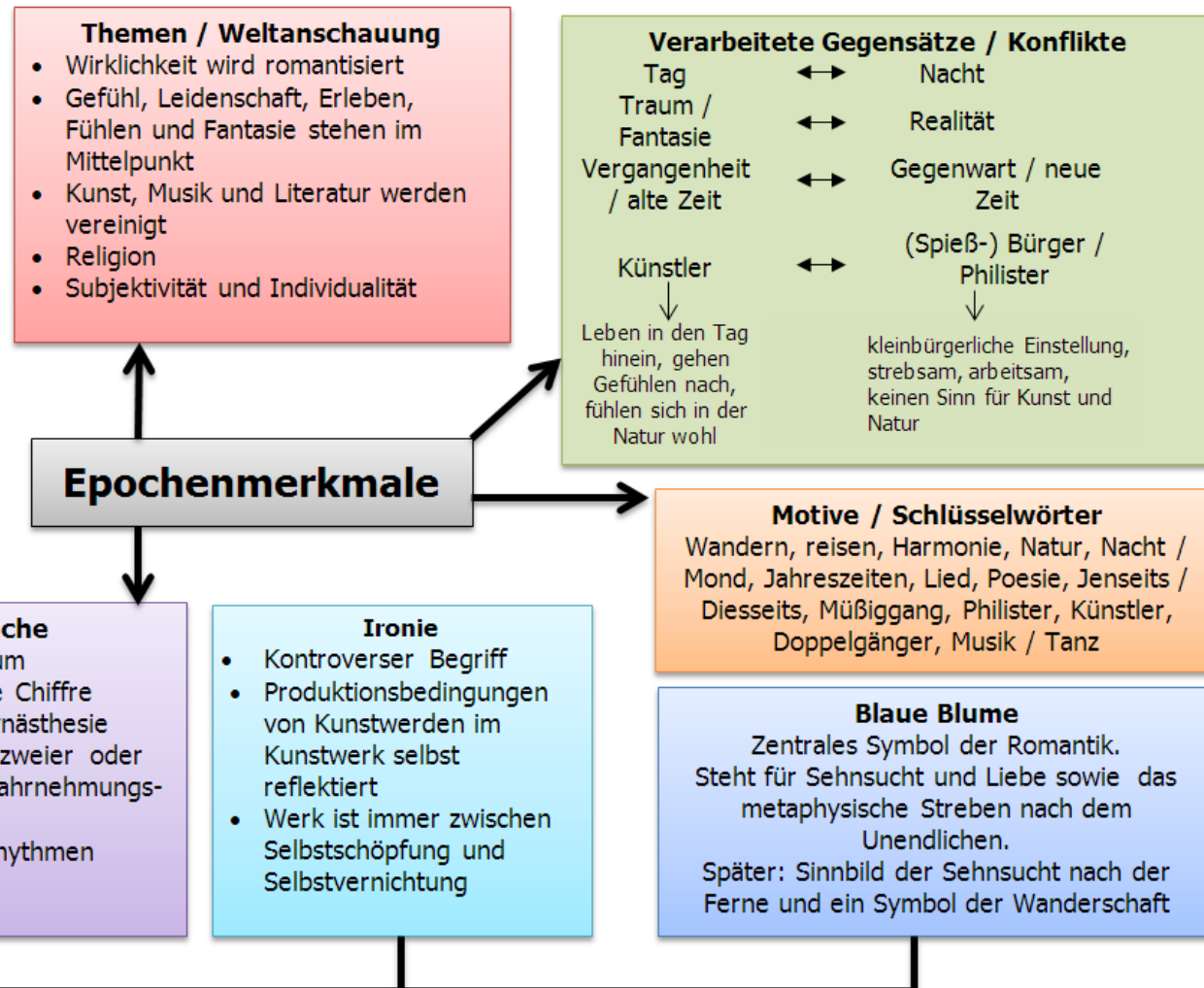
1848-1890: Realismus

Bekannte Vertreter

Novalis, Heinrich Heine, E.T.A. Hoffmann, Joseph v. Eichendorff

Gattungen

- Lyrik (Gedichte, Lieder)
- Märchensammlungen (Volks- und Kunstmärchen)
- Erzählungen (Novelle, Roman, Epos)
- Zeitschriften
- u.a.



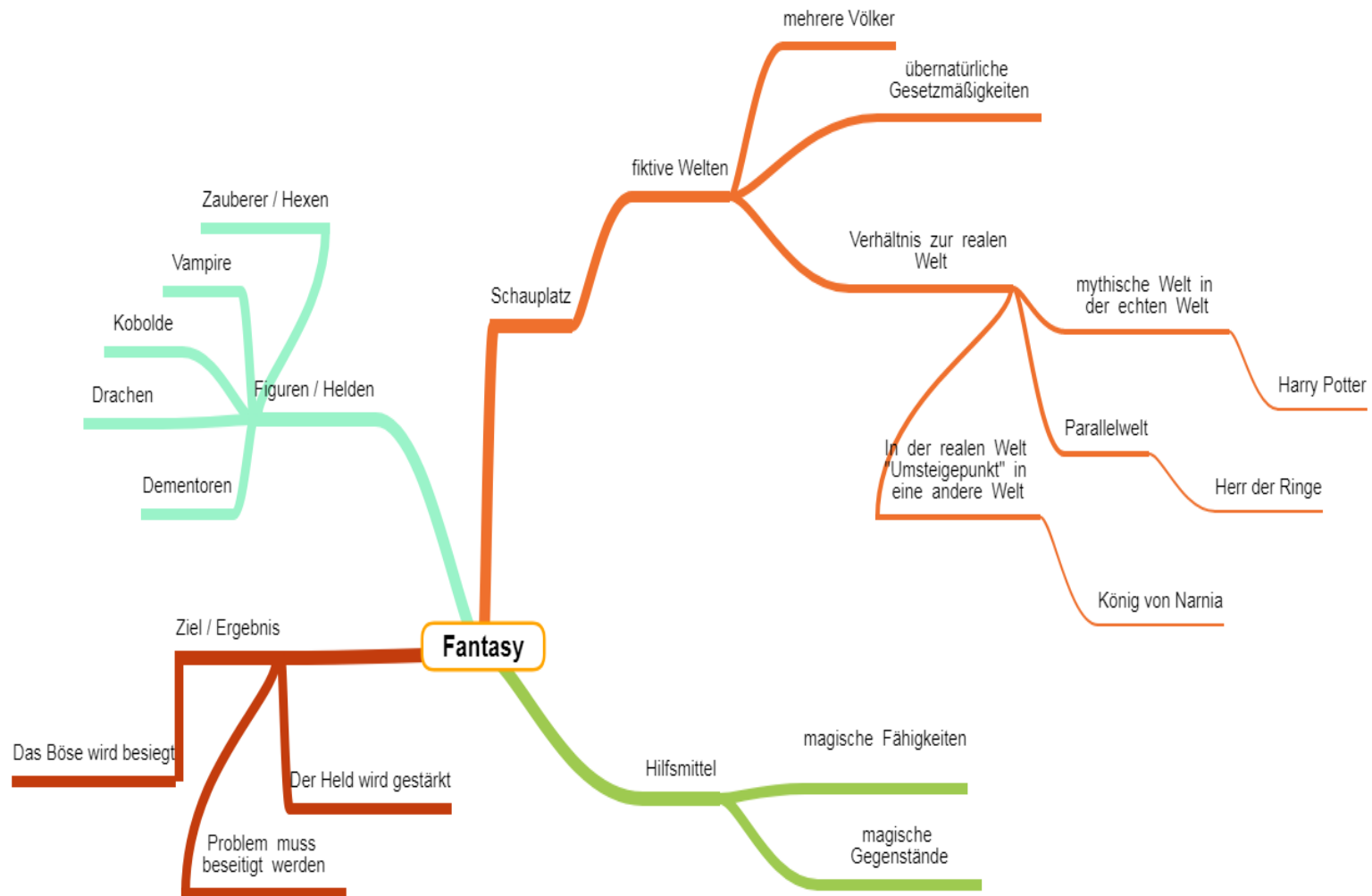
Einflüsse auf E.T.A. Hoffmann

- Überblick über die Biographie vgl. Kurzbiographie, z.B. <http://www.goethezeitportal.de/wissen/projektepool/intermedialitaet/autoren/eta-hoffmann.html>
- E.T.A. Hoffmann ließ sich von verschiedenen Künstlern und Schriftstellern beeinflussen, er meinte, ein Dichter arbeite ähnlich wie ein Maler oder Musiker.

Romantische Schriftsteller meinten, das romantische Kunstwerk umschließe und vereine in synästhetischer Verschmelzung sowohl Musik, bildende Kunst und Literatur zu einem universalen Kunstwerk.

- An **Callot** schätzte Hoffmann das Detailreichtum, der Dichter sei wie ein Maler, müsse alles lebhaft beschreiben.
- Commedia dell'Arte: **Gozzi** schuf Theatermärchen, Hoffmann ein Kunstmärchen, die reale Welt wurde mit der fantastischen verbunden.
- **Schubert**: Hoffmann arbeitete mit den Grundlagen der romantischen Naturforschung; der Inhalt seiner Werke war zwischen Fiktion und

Fantastische Literatur / Fantasy



Mythos

Duden:

1. Überlieferung, überlieferte Dichtung, Sage, Erzählung o. Ä. aus der Vorzeit eines Volkes (die sich besonders mit Göttern, Dämonen, Entstehung der Welt, Erschaffung der Menschen befasst)
2. Person, Sache, Begebenheit, die (aus meist verschwommenen, irrationalen Vorstellungen heraus) glorifiziert wird, legendären Charakter hat



Volksmärchen	Kunstmärchen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mündliche Tradierung (Überlieferung) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Werk eines bestimmten Autors
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ort- und zeitlos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bindung an einen oder mehrere Orte und eine Zeit
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einfache Sprache 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Künstlerische Sprache
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stereotype Handlung und Schauplätze 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mehrsträngige und originelle Handlung, variable Schauplätze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eindimensionale Charaktere (gut/böse) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mehrdimensionale Charaktere
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gutes Ende, Böse wird bestraft, gut belohnt 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gutes ODER schlechtes Ende
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formelhafter Einstieg und Schluss 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keine Formeln
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einfaches / leicht verständliches Weltbild 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Komplexes Weltbild

Symbole

- **Schlange** → ambivalent, negative
Assoziationen: fasch, doppelzünftig, teuflisch, boshaft, giftig, hinterlistig, verführerisch
- **Salamander** → Symbol des Feuers
- **Spiegel** → Symbol des Übernatürlichen, der (Selbst)Erkenntnis, des Verstandes, Klarheit und Wahrheit und der Seele.

