Aufgabe:

Die Heldenreise beschreibt die typische Abfolge der Taten eines Helden in Mythen, Märchen und Romanen.

* Ordnen Sie in einem ersten Schritt folgende Begriffe/Taten in die gegebenen Schemata (Heldenreise Anselmus und Heldenreise Hans) der Heldenreise ein.

|  |  |
| --- | --- |
| Belohnung / Bestrafung | Bewährungsprobe |
| Verweigerung | Aufbruch ins Abenteuer |
| Bereitschaft des Helden | Leben im Alltag |
|  | Lösen der Aufgaben / Mentoren |
| Entscheidende Prüfung | Rückkehr / Leben in neuer Welt |

* Suchen Sie in einem zweiten Schritt passende Stationen der Reise des Anselmus und ergänzen Sie diese bei den entsprechenden Begriffen.
* Lesen (<http://gutenberg.spiegel.de/buch/-6248/76>) bzw. hören (<http://ia802306.us.archive.org/33/items/grimm_maerchen_1_librivox/grimm_188_hansimblueck.mp3>) Sie anschließend das klassische Märchen „Hans im Glück“. Ergänzen Sie auch hier die passenden Stationen der Reise des Protagonisten. Streichen Sie diejenigen Begriffe, die nicht zu Hans´ Reise passen.
* Lesen Sie die Definitionen zum **Volksmärchen** und zum **Kunstmärchen**. Stellen Sie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede dar und erläutern Sie, inwieweit die Definitionen auf „Hans im Glück“ bzw. „Der Goldne Topf“ anwendbar sind. Belegen Sie Ihre Ausführungen am jeweiligen Text.

**Volksmärchen**:

Im Mittelpunkt steht ein Held, der sich oft aus seiner anfänglichen Benachteiligung (er ist zum Beispiel ein Stiefkind, der Jüngste, der scheinbar Dümmste usw.) befreit bzw. von Helfern befreit wird, dann zu Glück und Wohlstand gelangt. Die Ausgangssituation ist meist gekennzeichnet durch eine Notlage, eine Aufgabe oder ein Bedürfnis. Eine Aufgabe kann etwa darin liegen, einen kostbaren Gegenstand zu finden, ein [Rätsel](https://de.wikipedia.org/wiki/R%C3%A4tsel) zu lösen oder einen verwunschenen Menschen zu erlösen. Um die Aufgabe zu bewältigen, muss der Held oft sein Leben aufs Spiel setzen. Neben dem Helden treten auch weitere typische Gestalten auf: der Gegner, der Helfer, der Neider, der Ratgeber und der Gerettete bzw. der zu Rettende. Während des Ablaufs der Geschichte können immer wieder [magische](https://de.wikipedia.org/wiki/Magisch) oder übernatürliche Elemente auftauchen. Ein glücklicher Ausgang ist jedoch nicht immer gewährleistet.

Charakteristisch für das Märchen ist insbesondere auch der scharfe Gegensatz zwischen Gut und Böse, wobei meist das Gute belohnt und das Böse bestraft wird. (aus: https://de.wikipedia.org/wiki/Volksm%C3%A4rchen)

**Kunstmärchen**:

Kunstmärchen (*in jüngerer Zeit auch:* Moderne Märchen) sind eine spezielle Ausprägung der [Literaturgattung](https://de.wikipedia.org/wiki/Literaturgattung) des [Märchens](https://de.wikipedia.org/wiki/M%C3%A4rchen). Im Gegensatz zu den [Volksmärchen](https://de.wikipedia.org/wiki/Volksm%C3%A4rchen) ist die [Urheberschaft](https://de.wikipedia.org/wiki/Urheber) von Kunstmärchen einem bestimmten [Dichter](https://de.wikipedia.org/wiki/Dichter) oder [Schriftsteller](https://de.wikipedia.org/wiki/Schriftsteller) zuzuordnen. Kunstmärchen nutzen wie Volksmärchen [Metaphern](https://de.wikipedia.org/wiki/Metapher) und greifen häufig auch Stil, Themen und Elemente von Volksmärchen auf, sind aber meist weder in ihrer [Erzählform](https://de.wikipedia.org/wiki/Erz%C3%A4hlung)eindimensional noch erschöpfen sie sich in stereotyper Abstraktion von Ort, Zeit und handelnden Personen, d. h., sie liefern oft zusätzlich detaillierte(re) Beschreibungen von Personen und Ereignissen. Anders als in Volksmärchen werden die Figuren zuweilen „gebrochen“ und deren Probleme psychologisiert, so dass sie auch „innere“ Wandlungen vollziehen. Anstelle eines Schwarz-Weiß-Schemas, wie z. B. das von "Gut und Böse" samt eindeutiger moralischer Positionierung, werden in Kunstmärchen auch [moralische](https://de.wikipedia.org/wiki/Moral) Grauzonen abgehandelt – manchmal sogar in [satirischer](https://de.wikipedia.org/wiki/Satire) Form (vgl. [Jonathan Swift](https://de.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Swift): [*Gullivers Reisen*](https://de.wikipedia.org/wiki/Gullivers_Reisen)) –, und sie enden auch nicht immer glücklich (vgl. [Hans Christian Andersen](https://de.wikipedia.org/wiki/Hans_Christian_Andersen): [*Die kleine Meerjungfrau*](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_kleine_Meerjungfrau_(M%C3%A4rchen))).

Kunstmärchen nutzen zudem nicht selten einen verschachtelten Aufbau (Märchen im Märchen) und sind oft umfangreicher sowie literarisch [ambitionierter](https://de.wikipedia.org/wiki/Ambition) als Volksmärchen konzipiert. Wie schon die ursprünglichen Volksmärchen haben bzw. hatten auch die Kunstmärchen oft zuerst die Erwachsenen als Adressaten. (aus: https://de.wikipedia.org/wiki/Kunstm%C3%A4rchen)

**Heldenreise Anselmus („Der Goldne Topf“)**

1. Bereitschaft des Helden

Begegnung mit Serpentina (Holunderbuschszene)

1. Leben im Alltag

Tollpatschiger Anselmus

Trinken im Linkischen Bad

3. Verweigerung

Treffen bei Paulmann

Aussicht auf Stelle bei Lindhorst

1. Aufbruch ins Abenteuer

Weg zu Linhorst

Türknaufszene

1. Bewährungsprobe

Elixier > Einlass in Lindhorsts Haus

Kopieraufträge

1. Lösen der Aufgaben / Mentoren

Lindhorst verspricht Ehe mit Serpentina

Anelssmnus gibt Eheversprechen an Veronika

1. Entscheidende Prüfung

Tintenklecks

Gefangenschaft im Kristall

1. Belohnung / Bestrafung

Liebe Serpentinas

Befreiung aus dem Kristall

Tod der Hexe / Sieg des Salamanders

Leben als Künstler

1. Rückkehr / Leben in neuer Welt

Leben in Atlantis als Dichter mit Serpentia

**Heldenreise Hans („Hans im Glück“)**

1. Bereitschaft des Helden

Wunsch der Heimreise

1. Leben im Alltag

Arbeit als Schmied

3. Verweigerung

1. Aufbruch ins Abenteuer

Beginn der Reise mit Lohn (Goldklpumpen)

1. Bewährungsprobe

Loslassen / Lösen von Materiellem

1. Lösen der Aufgaben / Mentoren

Hilfe bei der „Entlastung“

1. Entscheidende Prüfung

Verlust des Wetzsteins > Empfinden als Glück / Befreiung

1. Belohnung / Bestrafung

Glück der Entdinglichung

1. Rückkehr / Leben in der neuen Welt

Freies Leben mit der Mutter