

Die Erzählung als Graphic Novel gestalten



- 1 Betrachten Sie das Cover der Gestaltung von Kleists Erzählung als Graphic Novel. Notieren Sie Ihre Eindrücke und Erwartungen.

Coverabbildung der Graphic Novel „Marquise von O...“ nach Kleists „Marquise von O...“, adaptiert von Dacia Palmerino und gezeichnet von Andrea Grosso Ciponte. Frankfurt am Main: Edition Faust 2015. Quelle: Edition Faust in der Faust-Kultur GmbH, Frankfurt am Main

- 2 Lesen Sie den folgenden Ausschnitt aus einer Rezension. Klären Sie den interpretatorischen Fokus der Umsetzung als Graphic Novel.

Thorsten Mergen: Zwischen Erotik, Religion und narrativer Verdichtung (2015)

Heinrich von Kleists Erzählung „Die Marquise von O...“ hat bis in die Gegenwart hinein zahlreiche Adaptionen in verschiedenen Medien erfahren: Ob als bildnerische Darstellung, als Theaterfassung oder als Verfilmung, die verwickelte Vergewaltigungsthematik erzeugt bis heute Neugierde und weist eine überzeitliche Brisanz auf. Die Hintergründe und Auswirkungen der ungewollten Schwangerschaft der Protagonistin wurden von Kleist narratologisch* durch eine Vielzahl an Ereignissen und Handlungsfolgen gestaltet. Jedoch blieb im epischen Text die Introspektive, der Blick auf das Innenleben der Figuren diffus. Folglich ist jede Generation von Neuem aufgefordert, die Psychologie der Figuren und das Verhältnis von Wahrnehmen, Deuten und Verhalten auszuloten, somit scheinbar „ihren“ Kleist neu zu entdecken beziehungsweise dem Text neue Facetten abzugewinnen. Durchaus provokant wagt sich das erfahrene Duo Dacia Palmerino und Andrea Grosso Ciponte in Form einer

Graphic Novel an das Thema: Es dominiert die Aktdarstellung, bereits das Buchcover zielt eine sexuelle Anspielung mit nackten beziehungsweise leicht bekleideten Figuren. Kaum eine Seite, die ohne Aktdarstellung auskommt, teilweise wie durch einen Schleier oder Vorhang „vernebelt“, unterstützt beziehungsweise kontrastiert durch eine ungewöhnliche Farbgebung und Bildhaftigkeit. Geschuldet ist dieser visuelle Wahrnehmungseindruck vorrangig der mustergültig eingesetzten Aquarelltechnik, mit der sich Farbgebung, Zeichentechnik und Komposition bedeutungsvoll verdichten lassen. Die Handlungs- beziehungsweise Panelstruktur nähert sich der literarischen Vorlage an, ohne die Besonderheiten des Mediums Graphic Novel zu vernachlässigen. Anfang und Ende bilden einen Rahmen, sprachlich wie bildlich geschickt verknüpft durch das Element der Annonce, die bereits in der Erzählung Kleists eine eminente Bedeutung hatte.

* erzähltechnisch

Quelle: Thorsten Mergen: Zwischen Erotik, Religion und narrativer Verdichtung. Literaturkritik.de, 8. August 2015. Online verfügbar unter: <http://literaturkritik.de/id/20907> (eingesehen am 15. März 2017)

- 3 Gestalten Sie selbst ausgewählte Szenen der Erzählung als Graphic Novel.
- Skizzieren Sie Figurenkonstellationen und Situationen.
 - Legen Sie „Kameraperspektive“ und „Mise en scène“ fest.
 - Notieren Sie Textstellen, die Sie für die Figurensprache verwenden wollen.