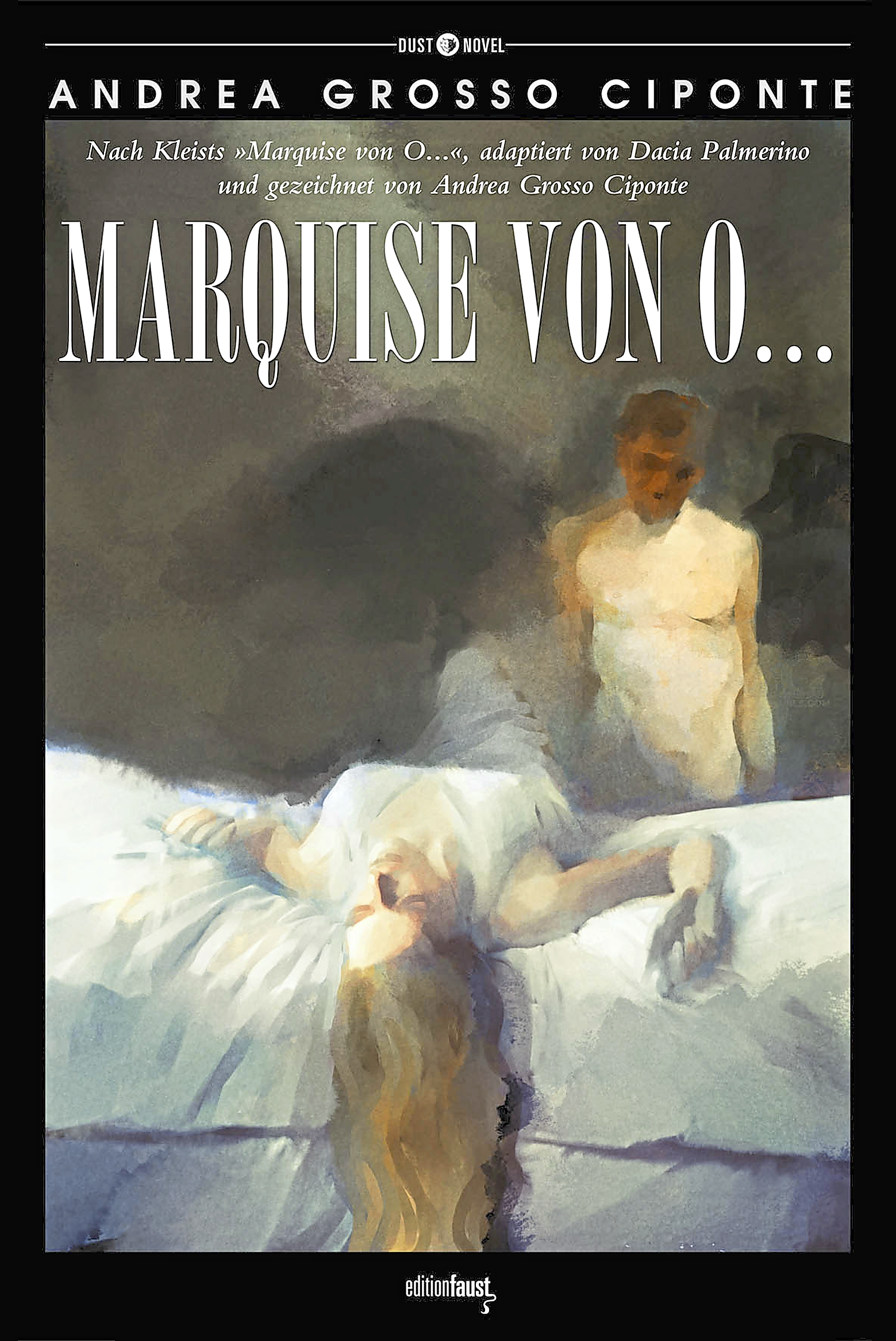
Die Erzählung als Graphic Novel gestalten



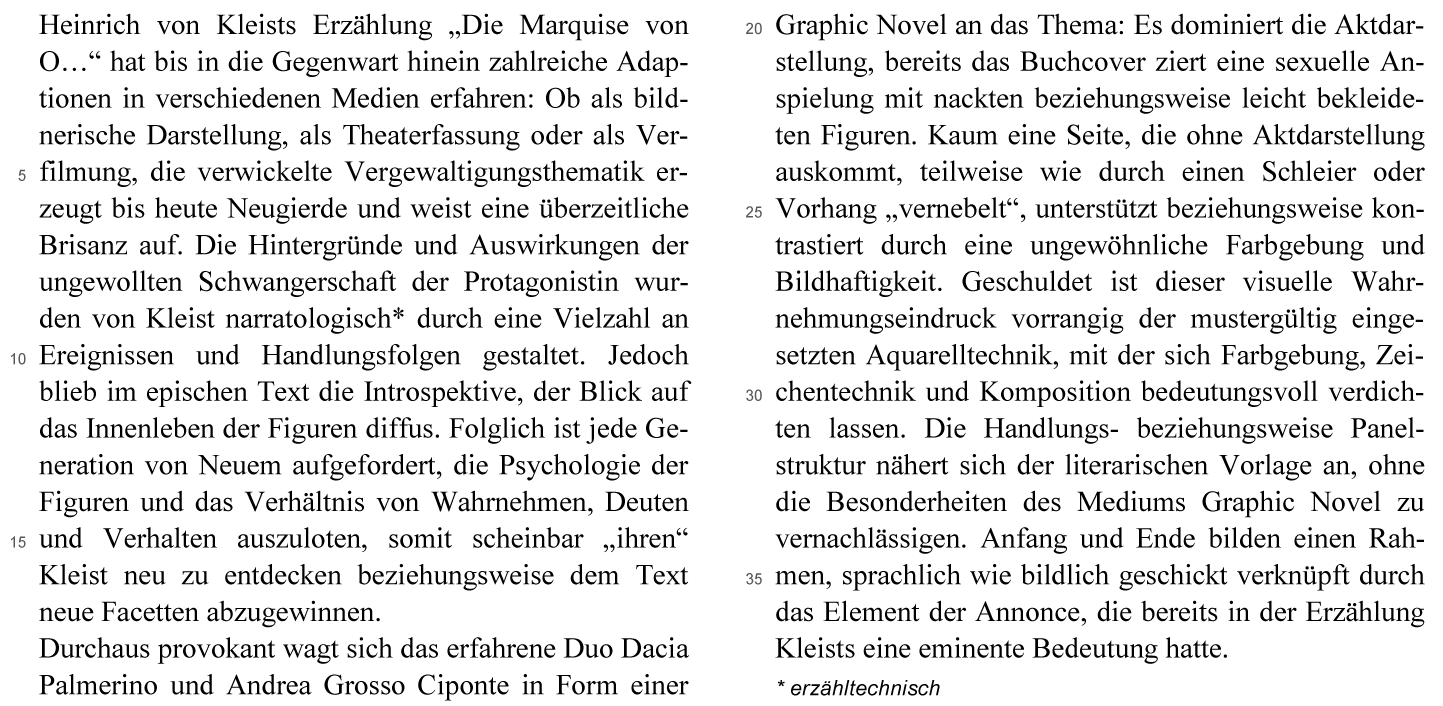
 1  Betrachten Sie das Cover der Gestaltung   
von Kleists Erzählung als Graphic Novel.   
Notieren Sie Ihre Eindrücke und Erwartungen.

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)



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.