

# Literaturprüfung: Familiengeschichten

Jede Frage gibt 5 Punkte. Beantworten Sie vier Fragen nach freier Wahl.

Bonuspunkte gibt es für fehlerfreie Prüfungen und für stilistisch sehr gelungene Passagen in Ihren Antworten.

## (1) Kurze Fragen. Antworten Sie jeweils in einem Satz.

- a) Warum löst Bechdels »Fun Home« keinen Werther-Effekt aus?
- b) Wie weichen Bechdels und Handkes Familie von der bürgerlichen Norm ab? Nennen Sie je einen Aspekt.
- c) Was ist die Pointe des Untertitels von Bechdels Graphic Novel?
- d) Was ist die Pointe des Titels von Handkes Erzählung?
- e) Bechdels Vater und Handkes Mutter hatten beide Angst vor ihrer eigenen Sexualität. Stimmt das – und warum (nicht)?

## (2) Autobiografisches Schreiben.

Welche Bedeutung hat die künstlerisch-literarische Arbeit für Bechdel und Handke selbst? Was lernen oder erfahren sie über sich selbst? Vergleichen Sie und ziehen Sie allgemeine Schlüsse aus dem Vergleich.

## (3) Ikarus.

Zeigen Sie am Beispiel des Ikarus-Mythos, wie Bechdel Intertextualität in ihrer Graphic Novel einsetzt. Verwenden Sie für Ihre Antwort Fachbegriffe.

## (4) Übergänge und Medienwechsel.

Wählen Sie *eine* der beiden Passagen und zeigen Sie (wenn nötig auch graphisch), wie sie die im jeweils anderen Verfahren (Erzählung bzw. Graphic Novel) darstellen würden. Gehen Sie besonders auf die Übergänge ein und verwenden Sie dabei McClouds Schema.

Handke: S. 84 Mitte – S. 86 Mitte: Jugoslawien-Urlaub der Mutter.

Bechdel: S. 134 – S. 136 1. Panel: Auseinandersetzung Alisons mit der Umgebung.

### (5) McClouds Schema in sechs Schritten

Auf der Beilage können Sie McClouds Definition von sechs Schritten für ein Comic-Schema nachlesen.

a) Erklären Sie bei drei Schritten, wie Bechdel die umgesetzt hat. Gehen Sie jeweils auf ein konkretes Beispiel (Panel) ein. (3 P.)

b) Betrachten Sie die vier Panels unten. Angenommen, jemand wollte Bechdel zu Typ 2 zuordnen. Wie müsste diese Person dann argumentieren? (2 P.)

