**Graphic Novel** ([dt.](https://de.wikipedia.org/wiki/Deutsche_Sprache) **illustrierter Roman**, **Comicroman**, **Grafischer Roman**) ist eine seit den 1980er Jahren populäre und aus den [Vereinigten Staaten](https://de.wikipedia.org/wiki/Vereinigte_Staaten) übernommene Bezeichnung für [Comics](https://de.wikipedia.org/wiki/Comic) im Buchformat, die sich aufgrund ihrer erzählerischen Komplexität häufig an eine erwachsene Zielgruppe richten. Der Terminus stellt den Versuch dar, längere und häufig als thematisch anspruchsvoll beworbene Comics von den herkömmlichen westlichen Comicheften abzugrenzen, was auch durch den großflächigen Verkauf über den Buchhandel zum Ausdruck kommen soll. Der Begriff stößt in Teilen der Comicindustrie auch auf starke Ablehnung.

<https://de.wikipedia.org/wiki/Graphic_Novel>

**Arbeitsaufträge**

*Bearbeitet alle Aufträge der Reihe nach. Bereitet euch anschließend auf eine kurze Präsentation im Sinne eines Galeriegangs vor.*

1. Betrachtet euren Ausschnitt aus der Graphic Novel „Im Westen nichts Neues“ von Peter Eickmeyer nach dem Roman von Erich Maria Remarque aus dem Jahr 2014. Ordnet den Ausschnitt in das Gesamtwerk ein.

2. Beschreibt die Zeichnungen. Wie wirken sie auf euch? Welche Techniken wurden verwendet?

3. Lest noch einmal die Originalstelle im Buch und vergleicht anschließend beide Werke (Roman-Graphic Novel) miteinander. Sammelt Vor- und Nachteile für den Leser.

Zusatzaufgabe:

4. Lest die Definition einer Graphic Novel. Ergänzt diese. Nehmt anschließend Stellung zur Aussage, dass die Graphic Novel in der Comicindustrie auf Ablehnung stößt.

***Optional: Wählt eine Textstelle und gestaltet selbst eine Buchdoppelseite im Stil einer Graphic Novel.***