

UND JETZT BIST DU DRAN!

Wie könnte deiner Meinung nach eine Welt ohne Erdöl aussehen?

1. Denke dir eine Geschichte aus, die kurz genug ist, um sie auf ein bis drei Bögen zu erzählen.
2. Nimm dazu das Arbeitsblatt «Bogen» zu Hilfe, um dein Raster zu definieren und einzugrenzen. Du kannst auch ein weisses Blatt Papier im Format A4 oder A3 verwenden.
3. Gestalte deinen Comic mit Figuren, Stimmungen, in Farbe oder Schwarz-Weiss. Du kannst frei entscheiden, wie du deine Geschichte erzählen möchtest.

P.S.: Um am Wettbewerb teilzunehmen, denke daran, dir die Regeln auf der MEMO-Website (www.stadt-freiburg.ch/memo) anzusehen.

FÜR DEN EINSTIEG INS ZEICHNEN, 3 WORKSHOPS

Ab 12 bis 18 Jahren alt, kostenlos, nur mit Anmeldung per E-Mail an: memo@ville-fr.ch

Atelier MANGA

« Japanische Kunst und Technik »
Mittwoch 13. April 17-19 Uhr
in MEMO
mit Chantal Péguiron

Atelier COMICS & FANZINE

« Kurzgeschichten erzählen »
Mittwoch 20. April 15-17 Uhr
Botanischer Garten, Freiburg
mit Jonas De Clerck

Atelier ILLUSTRATION

« Figuren erfinden »
Mittwoch 27. April 10.15-13.15
Naturhistorisches Museum
mit Lucie Fiore

UND ZUR INSPIRATION HIER EINIGE LESEVORSCHLÄGE...

Andrea Pinnington, *Erdöl*. Dorling Kindersley, 2013.

Michael Brose, *Peak*. Oekom Verlag, 2018.

Anja Reumschüssel, *Klima- und Umweltschutz*. Carlsen, 2020.

BRAVO - DU HAST DEINEN ERSTEN COMIC ERSTELLT!

Sobald du deinen Bogen (oder deine Bögen) fertig hast, kannst du ihn deinen Freund:innen und Familienangehörigen zeigen, ihn bei dir zu Hause aufhängen oder ...

→ ... ihn bis zum 21. Mai bei MEMO abgeben, um am Wettbewerb teilzunehmen.

Dazu kannst du deinen Comic bei MEMO in den Briefkasten auf der Seite des Parkplatzes Parking des Bourgeois einwerfen oder ab dem 5. Mai während der Öffnungszeiten abgeben.

Oder du schickst ihn per Post an: MEMO – Dienststelle für Kultur, Spitalgasse 2, 1700 Freiburg.

WICHTIG: Bitte denke daran, deinen Namen und Vornamen, dein Alter, eine E-Mail-Adresse und eine Telefonnummer, unter der wir dich erreichen können, anzugeben. Wenn eine dieser Angaben fehlt, nimmt dein Beitrag nicht am Wettbewerb teil.

Eine Jury wird pro Altersgruppe (12–13 Jahre, 14–15 Jahre, 16–18 Jahre) die drei besten Comics auswählen: Diese werden prämiert und anschliessend im Juli in MEMO ausgestellt.

Erster Preis

ein Gutschein über 50.-
für den Buchladen
La Bulle

Zweiter Preis

ein Gutschein über 40.-
für den Buchladen
La Bulle

Dritter Preis

ein Gutschein über 30.-
für den Buchladen
La Bulle

Zusammenarbeit zwischen MEMO und Louiza Becquelin
Design/Illustration : louiza.ch (nach einem Model von Marina K)

EINE WELT OHNE ERDÖL

Ein Comic zum Selbermachen

MEMO - biblio&ludo+ und Louiza



Ville de Fribourg | MEMO
Rue de l'Hôpital 2, 1700 Fribourg | Spitalgasse 2, 1700 Fribourg
+41 (0)26 351 71 44 | memo@ville-fr.ch
ville-fribourg.ch/memo | stadt-freiburg.ch/memo



ERDÖL? WOZU?

Erdöl ist eine sogenannte «fossile Energiequelle». Entstanden ist es aus der Ablagerung und Zersetzung toter Tiere und Pflanzen (also von Fossilien) im Erdboden, über einen Zeitraum von vielen Millionen Jahren. Im Alltag trifft man überall auf Erdöl, da es die Grundlage für eine Vielzahl von Materialien und für Energie bildet: Plastik, Treibstoff für Autos, Flugzeuge und Schiffe, Heizung, Baumaterialien und sogar manche Textilien ... Unsere hochproduktiven Gesellschaften nutzen diese Ressource, ohne an die Zukunft zu denken, obwohl die Erdölreserven begrenzt sind. Darüber hinaus ist die ungleiche Verteilung der Erdölvorkommen der Grund für zahlreiche bewaffnete Konflikte. Erdöl gelangt in Flüsse und Meere und verursacht Verschmutzungen und Ölteppiche, welche die Gesundheit von Menschen, Tieren und Pflanzen stark schädigen. Es erzeugt Unmengen an Plastikmüll, der weder abgebaut noch recycelt werden kann – so viel, dass er schon einen Kontinent aus Plastik gebildet hat. Und nicht zuletzt gehört es zu den kohlenstoffhaltigen Energieträgern, die zum Treibhauseffekt und damit zur Klimaerwärmung beitragen. Wird es nicht langsam Zeit, darüber nachzudenken, wie man ohne Erdöl auskommen könnte?

Adaptierter Text aus : Catherine Stern, *Le développement durable à petits pas*. Actes Sud Junior, 2006 und François Michel, *L'écologie à petits pas*. Actes Sud Junior, 2007.

EIN COMIC, WAS IST DAS?

Ein Comic ist eine bebilderte Geschichte, die häufig als eine Abfolge von Kästchen mit Sprechblasen dargestellt wird. Im Laufe der Jahre haben sich bei Comics verschiedene Stilrichtungen ausgebildet. Einige kommen ohne Worte aus, andere sind sehr wortreich. Und manche verzichten für mehr Freiheit sogar auf die Kästchen und Sprechblasen. Lust, dich ins Abenteuer zu stürzen? Hier einige Comic-Basics...

GLOSSAR

Drehbuch: Das ist die schriftliche Version der Geschichte, die später im Comic Gestalt annehmen wird.

Schnitt: Nach dem Drehbuch wird es entschieden, wann und wie die verschiedenen Elemente der Geschichte durch die Wahl des Blickwinkels auftauchen sollen (wie beim Film).

Bogen: So bezeichnet man eine Seite eines Comics. Der Bogen kann ein Raster enthalten, das durch Kästchen definiert ist.

Raster: auch Gestaltungsraster genannt, ist die Anordnung der Kästchen auf dem Bogen. Das Raster gibt die Leserichtung der Geschichte vor.

Comic-Strip: horizontale Abfolge von mehreren Kästchen (von einem bis etwa sechs Kästchen).

Panel: Das ist das Kästchen, in dem eine Szene bildlich dargestellt wird. Es wird durch einen Rahmen begrenzt und seine Größe kann je nach gewähltem Raster variieren.

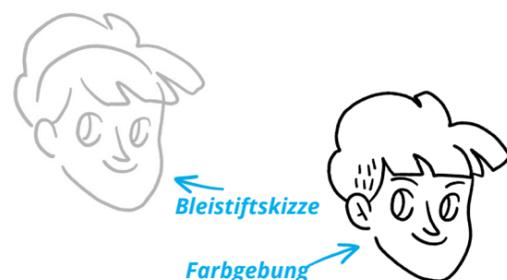
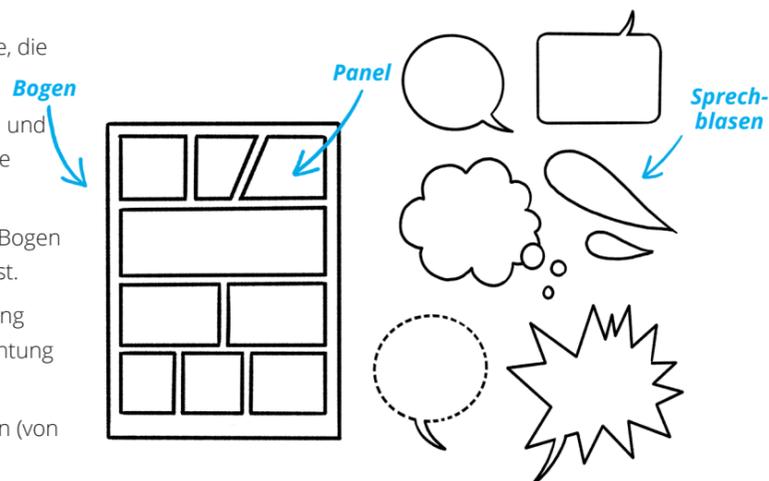
Sprech- oder Denkblasen: Sie enthalten die Worte oder Gedanken der Figuren.

Onomatopoesie: Dieses ungewöhnliche Wort bezeichnet Wörter, die ein Geräusch nachahmen. Das ist sozusagen die Geräuschkulisse des Comics.

Typografie: So bezeichnet man die Form der Schrift. Die Typografie kann kursiv, fett, mit oder ohne Serifen (das sind kleine Füßchen an den Enden der Buchstaben) sein.

Bleistiftzeichnung: Nach dem Schnitt und eventuellen Entwürfen ist dies die erste Zeichenstufe auf dem Bogen. Mit einem Bleistift werden die Szenen und Figuren skizziert, um eine Idee von der Gesamtkomposition zu bekommen.

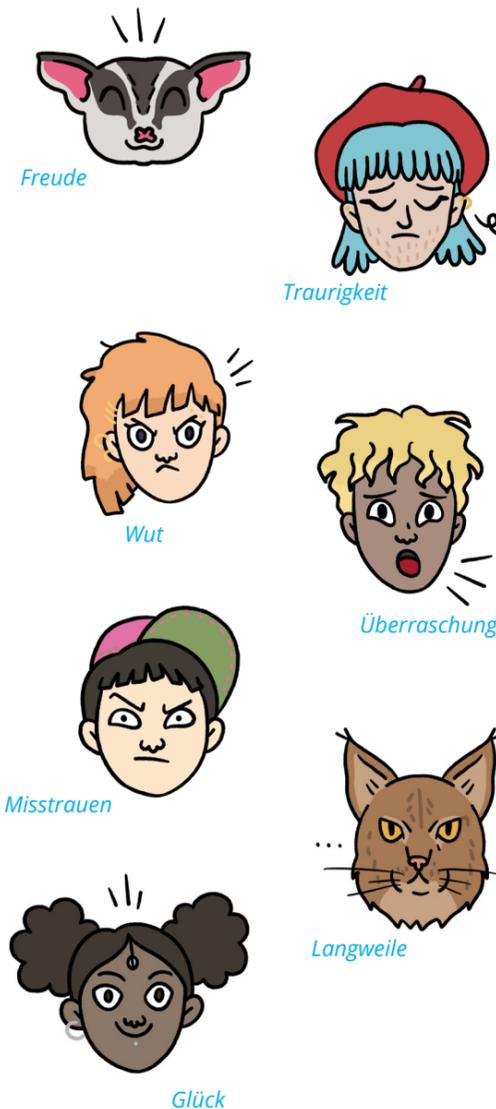
Tuschezeichnung: Die Illustrationen werden ins Reine gebracht – von Hand mit einem Tuschestift oder Filzstift oder am Computer mithilfe eines Grafiktablets. Danach können die Panels eingefärbt oder schattiert werden, um den Elementen Volumen zu verleihen und Stimmungen zu betonen.



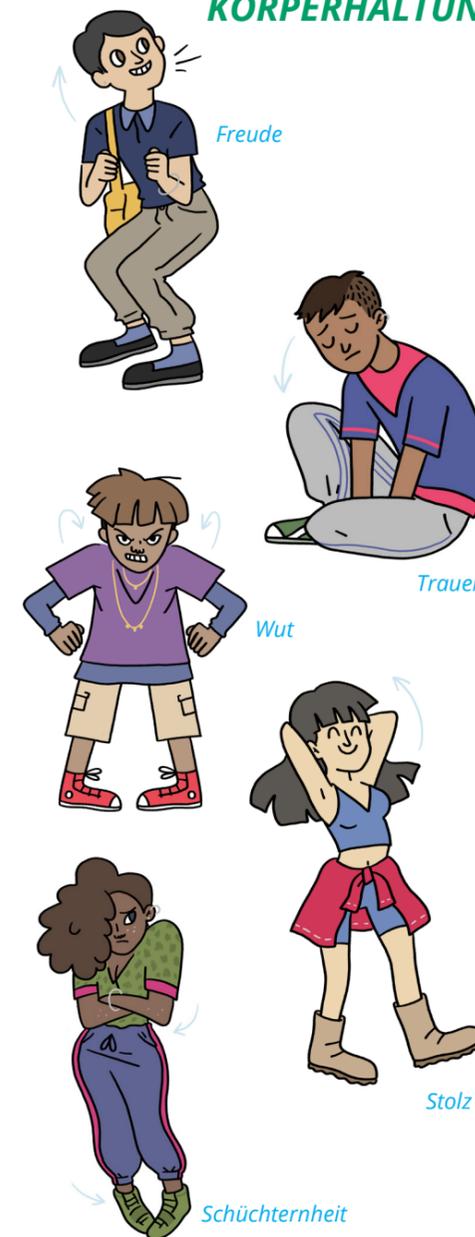
ANLEITUNG ZUM ZEICHNEN

Comics sind eine Kunstform, welche viele Freiheiten zulässt. Der Gesichtsausdruck und die Körperhaltung deiner Figuren helfen dir, sie lebendig wirken zu lassen. Lass dich von deinen eigenen Emotionen und deiner Mimik inspirieren. Die Figuren können Menschen sein oder auch nicht. Lass also deiner Fantasie freien Lauf!

GESICHTSAUSDRÜCKE



KÖRPERHALTUNGEN



ANLEITUNG FÜR DIE RASTEN

Hier sind einige Beispiele für Raster und die Art und Weise, wie man sie lesen kann: von links nach rechts für westliche Comics, von rechts nach links für Mangas in Japan.

