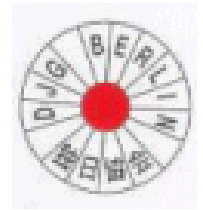


5. Manga-Wettbewerb der Deutsch-Japanischen Gesellschaft Berlin



2013

Seit 2005 findet der Manga-Wettbewerb der DJGB regelmäßig alle zwei Jahre statt und stößt auf eine große Resonanz. Damit bieten wir den Jugendlichen eine Plattform an, auf der sie sich durch Manga künstlerisch ausdrücken können. Ein wesentliches Ziel unserer Manga-Wettbewerbe ist die Verbesserung der Qualität von Manga als Kunstform und daraus folgend eine Steigerung der Akzeptanz von Manga in Deutschland. Vor allem aber sehen wir darin eine Möglichkeit, die Beziehungen zwischen Deutschland und Japan, vor allem unter Jugendlichen, zu vertiefen. In diesem Sinne wurde auch Anfang 2009 der „Manga-Club der DJGB“ gegründet, der unter anderem Manga-Workshops veranstaltet – auch in Zusammenarbeit mit der Botschaft von Japan.

Der 5. Wettbewerb wird erstmals von zwei Deutsch-Japanischen Gesellschaften, Berlin und Passau, gemeinsam organisiert. Berlin und Passau ergänzen sich hinsichtlich der Kategorien: In Berlin kann man mit Manga-Geschichten am Wettbewerb teilnehmen und in Passau mit Einzelbildern. Dadurch erreichen wir mehr Zeichner und kunstinteressierte Jugendliche.

Einen besonderen Akzent legen wir auf die pädagogische Bedeutung. Wir bieten deshalb neben dem Einzelwettbewerb auch dieses Mal wieder die Wettbewerbskategorie „Schulgruppe“ an. Dabei arbeiten Schüler und Lehrer an Manga als Unterrichtsstoff in ihren Klassen und Kursen und nehmen anschließend mit ihrer gemeinsamen Arbeit am Wettbewerb teil. Deshalb bekommen wir sowohl in Berlin und Brandenburg als auch in Bayern Unterstützung von den jeweiligen zuständigen Landesministerien. Auf Wunsch sind Mitglieder des Manga-Clubs der DJGB bereit, vorbereitende Workshops mit Lehrern durchzuführen. Auch dadurch unterscheidet sich der Manga-Wettbewerb der DJGB von anderen, kommerziellen Veranstaltungen.

**Das Thema des 5. Manga-Wettbewerbs der DJGB 2013 lautet
„Konkurrenz“**

Das Leben besteht aus Konkurrenz. Der Bessere erreicht mehr und der Beste setzt sich letztendlich durch: Das ist nicht nur Prinzip der Leistungsgesellschaft oder des

Kapitalismus, sondern Prinzip des Lebens. Besonders in der Tierwelt ist der Wettkampf ums Überleben und um Fortpflanzung alles bestimmend. Deshalb führen wir zum ersten Mal auch Tiergeschichten als Themenbereich ein. Tiere können eine Hauptrolle spielen, sowohl in der Naturwelt als auch in der menschlichen Gesellschaft als Freund oder Partner der Menschen.

Das Thema eignet sich besonders für dramatische Manga-Geschichten. Aus diesem Grund sind Sport und Kampf die beliebtesten Genres des Manga. Und natürlich geht es besonders bei Mädchen-Manga um Konkurrenz in der Liebe. Denn Konkurrenz und Wettkampf machen Anstrengung um Leistung und Entwicklung härter und interessanter; d.h. daraus entstehen Drama und Geschichte.

Mit dem Thema „Konkurrenz“ erwarten wir von den jungen Manga-Zeichnern, dass sie über ihre eigene Entwicklung, Leistungsbereitschaft und Motivation nachdenken und die kulturellen Errungenschaften wie Kunst, Wissenschaft und Sport als Ergebnis der Konkurrenz betrachten und dieses Ganze als Manga mit eigener Story, eigenen Gedanken und auch Gefühlen visualisieren.

Veranstalter

Deutsch-Japanische Gesellschaft Berlin e.V.

in Kooperation mit der Deutsch-Japanischen Gesellschaft Passau e.V.

mit freundlicher Unterstützung von:

- Animexx
- Botschaft von Japan, Berlin
- Carlsen Verlag, Hamburg
- filia GmbH, Agency for Trade, Science & Culture, Berlin
- Freie Universität Berlin, OAS – Japanologie
- Humboldt-Universität zu Berlin, Japanologie
- LISUM Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg
- Ministerium für Bildung, Jugend und Sport, Land Brandenburg, Potsdam
- Museum für Asiatische Kunst, Staatliche Museen zu Berlin
- Senatskanzlei, Berlin
- Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft, Berlin
- Toyo Global Service GmbH, Berlin

Schirmherrschaft: Botschaft von Japan in der Bundesrepublik Deutschland.

Erkennungsbild



Wettbewerbsbeschreibung und Teilnahmebedingungen

Thema: Konkurrenz

Mögliche Motive:

1. Alltagsthematik: Freundschaft, Liebe, Familien, Schule
2. Historische Thematik: reales oder fiktives historisches Szenario (wie z.B. ein Samurai/Ninja in Deutschland)
3. Sport
4. Künstlerische oder handwerkliche Thematik: Musik, Manga, Tanz, Kochkunst, u.a.
5. Politische und wirtschaftliche Thematik
6. Science-Fiction und Naturwissenschaft: Wissenschaftliche und technische Geschichte (Roboter, Umweltprobleme, Recycling)
7. Action, Thriller oder Kriminalgeschichte
8. Comedy und Humor
9. Fantasy und Mythologie: Magier, Elfen, Dämonen, Teufel, Götter
10. Tiergeschichten: Tiere in der Hauptrolle

Kategorien und

Teilnehmer:

- Kategorie 1: Einzelne Person oder Gruppe ab 18 Jahre alt
Kategorie 2: Einzelne Person oder Gruppe 12 bis 17 Jahre alt
Kategorie 3: Schulgruppe in den Klassen 7 – 13 als Kurs- oder Gruppenarbeit unter der Leitung der Lehrer im Unterricht, Kurs oder AG

(maßgeblich für das Alter ist der 30.9.2013)

- Format:** 8 DIN-A 4 oder 16 DIN-A 4 Seiten inklusive Titelblatt, s/w
(*Farbiges Titelblatt ist möglich, aber nicht Bedingung*)
- Einzelbild DIN A-4 (s/w oder farbig): Einzelheiten siehe auf
Wettbewerbsseite der DJG Passau: www.manga3.de
- Bedingungen:**
- Computerbearbeitung ist erlaubt.
 - Teilnahme mit mehreren Arbeiten ist erlaubt.
 - Das Kopieren vorhandener Motive ist nicht erlaubt.
- Jugendfrei:** Die Beiträge müssen jugendfrei sein.
- Beschriftung:** Auf der Rückseite des Titelblatts sind Teilnahme-kategorie, Name, Adresse, Telefonnummer, Email-Adresse und Alter zu vermerken, auf der Rückseite aller folgenden Seiten sind Name und Vorname zu vermerken.
- Rücksendung:** Die Rücksendung der Zeichnungen erfolgt nach Ende der vorgesehenen Ausstellung, jedoch nur, wenn der Einsendung ein frankierter und adressierter Rückumschlag beiliegt.
- Urheberrecht:** Die Rechte der Vervielfältigung, Veröffentlichung und Verbreitung der Gewinnerbeiträge gehen für den Zeitraum von zwei Jahren nach Einsendeschluss an den Veranstalter über und dürfen bei Bedarf übertragen werden (z.B. an einen Verlag). In diesem Fall wird der Wettbewerbsteilnehmer an einer wirtschaftlichen Verwertung seines Beitrages angemessen beteiligt.
- Einsendeschluss:** **30.09.2013** (es gilt der Poststempel)

Jury Vertreter von DJGB und unterstützenden Institutionen (s.o.)

Die Preise

Kategorie 1: 1. Preis: Flugreise nach Japan
2.– 3. Preis und Sonderpreise (der Japanischen Botschaft und weiterer Sponsoren)

Kategorie 2: 1. – 3. Preis und Sonderpreise (des Senators für Bildung, Jugend und Wissenschaft und und weiterer Sponsoren)

Kategorie 3: 1. – 3. Preis und Sonderpreis LISUM

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Die Veröffentlichungen der prämierten Beiträge

Die Preisverleihung findet Ende November/Anfang Dezember 2013 im Museum für Asiatische Kunst/Staatliche Museen zu Berlin statt. Direkt im Anschluss daran erfolgt die Eröffnung einer Ausstellung der besten Arbeiten im gleichen Museum.

Die Preisträger-Arbeiten werden auf der Webseite und voraussichtlich im Doujinshi-Magazin „Baito Oh“ des Manga-Clubs der DJGB publiziert. Geplanter Veröffentlichungstermin ist März 2014.

Einsende- und Kontaktadresse

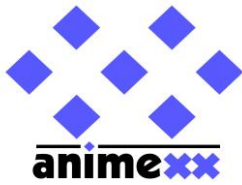
Deutsch-Japanische Gesellschaft Berlin e.V.
Kennwort: Manga-Wettbewerb 2013
Schillerstr.4-5
10625 Berlin

Informationen während des Wettbewerbs erfolgen über die Homepage der DJG Berlin

Homepage: www.djg-berlin.de
E-Mail: manga@djg-berlin.de

Allen Teilnehmern wünschen wir viel Spaß und Erfolg!

Für die Unterstützung danken wir:



Friends will be Friends
www.filia-friends.com



Freie Universität  Berlin



S M
B Museum für Asiatische Kunst
Staatliche Museen
zu Berlin



Berlin, den 15. April 2013

5. MANGA WETTBEWERB

**1. PREIS:
FLUGREISE
NACH
JAPAN!!**

**THEMA:
KONKURRENZ**

count down
00:10

Schlüßwörter

**EINSENDE-
SCHLUSS:
30.09.2013**

Alle Infos unter
www.djg-berlin.de
www.manga3.de



Schirmherrschaft der Botschaft von Japan
Veranstalter: Deutsch-Japanische Gesellschaft Berlin
in Zusammenarbeit mit der DJG Passau
Mit freundlicher Unterstützung von

