



CALL FOR ENTRIES

Sende uns deine experimentellen Comic und Trickfilmarbeiten.

Einsendeschluss ist verlängert bis zum **20. Oktober 2016**!

Ihr seid herzlich eingeladen, mit Arbeiten zum Comic und zum Trickfilm zu unserer Ausstellung **Nie Solo Sein** beizutragen. Dabei steht ein experimenteller Umgang mit Comic und Trickfilm im Vordergrund. Wir freuen uns auf Einsendungen aus künstlerischen und gestalterischen Studiengängen!

Nie Solo Sein – Sequenzen von Comic bis Trickfilm

21. November – 4. Dezember 2016

Galerie in der Dechanatstraße, Hochschule für Künste Bremen

Im Akkord mit der Wahrnehmung des Zuschauers verwischt ein Film die Übergänge zwischen seinen Einzelbildern. Als simultan sichtbare Bildfolge dekonstruiert der Comic die Filmsequenz. Ihr weites inhaltliches Spektrum reicht von minimalen Gesten bis zu detaillierter Erzählung. Vom Filmstill bis zum Storyboard sind ihre Berührungspunkte zahlreich – es trennt sie der wesentliche Unterschied, dass sich ein Comic räumlich, ein Film zeitlich ausdehnt.

Comic und Trickfilm haben ihren Ursprung in der Zeichnung. Ihre lineare Darstellung reduziert, übersteigert und zeigt zweidimensional, worum es bei einer Sache, einem Vorgang, einer Person wirklich geht. Eine Linie kann eine Beobachtung gekonnt auf den Punkt bringen. Von diesem Punkt aus erobern sich Comic und Trickfilm alle Möglichkeiten in 2D. Sie bringen die Bereiche der visuellen Kunst in Sequenzen.

Während eine Filmsequenz durch einzelne Fotos eine bewegte Szene dokumentiert, ist die Bewegung im Trickfilm erfunden – durch Zeichnung, Stop Motion oder Programmieren in der digitalen Animation. Damit verabschiedet sich Tricktechnik von den Hürden in der szenischen Darstellung. Mit unterschiedlichsten Techniken und Materialien kann ein Trickfilm in völliger Freiheit sein Bildfeld sättigen und auflösen.

Trotz beeindruckender Gegenbeispiele hält sich der Ruf des Comics, leicht verdauliche und anspruchslose Unterhaltung zu sein, hartnäckig. Das mag zum Teil der Ansicht geschuldet sein, dass sich Sprache und Bild doppeln und demzufolge eine Darstellung in Sprache und Bild dem Rezipienten das Denken abnimmt. Dem kann man nur eine große Experimentierlust entgegensetzen. Denn die Möglichkeiten des Comic übersteigen eine bloße Dopplung von Erzählformen.

Ob sich Sprache und Bild auf der Ebene der Zeichen annähern oder auf literarischer Ebene ergänzen, ihren Konflikt sichtbar machen oder Sprache ganz weglassen (und nur Bilder in sprachlich fassbare Sequenzen bringen) – im Comic muss nichts unhinterfragt bleiben.

Lesbar von links nach rechts, von oben nach unten – erst die Lücke zwischen den Bildern verbindet sie zu einem Narrativ. Ein Comic wie ein Trickfilm ermöglicht ein unbegrenztes Kontinuum an Stilen und Techniken deren Wandel und Kombination auch zur Sprache werden kann. Insgesamt, sollte man meinen, stellen Comic und Trickfilm genügend Möglichkeiten zur Verfügung, ein Schema F weiträumig zu umfahren!

Bewerbung

Die Ausschreibung richtet sich an Studierende der Hochschulen des Bundesverbands der Hochschulgalerien und dortige Absolvent*innen der letzten zwei Jahre. Eingereicht werden können Trickfilme, Comics und Publikationen. Weil wir einen experimentellen Zugang zeigen wollen, gibt es keine Einschränkungen in Medien oder Format.

Publikationen werden an unserem Publikationsstand gezeigt und sind bei Bedarf käuflich erwerbbar. Nähere Informationen erhaltet ihr mit der Zusage. Neben Arbeiten in 2D nehmen wir ausdrücklich auch dreidimensionale Ansätze an. Trickfilmsets, Dioramas, oder Arbeiten, die sich daran anlehnen, können gerne bei uns eingereicht werden.

Jede*r kann sich mit einer Arbeit bewerben.

Die vollständigen Bewerbungsunterlagen im PDF-Format umfassen:

- **Kurze Vita mit euren Kontaktdaten:** E-Mail, Adresse, Telefon, Hochschule
- **Angaben zur Arbeit:** mit Ausnahme von Filmen werden Arbeiten auf max. 3 Seiten dokumentiert und mit folgenden Angaben versehen: Titel, Jahr, Technik, Maße (und Auflage bei Publikationen) / Trickfilm: Titel, Jahr, Länge
- **max. 1-seitiger Kurztext zur Arbeit**, in dem ihr den Ansatz eurer Arbeit und ggf. den Bezug zu Comic oder Trickfilm beschreibt

Bitte legt für Arbeiten die vor Ort umgesetzt oder aufwändig installiert werden, Entwürfe und beschreibende Skizzen mit bei. Filme werden als .mov-Datei zusammen mit den restlichen Bewerbungsunterlagen hochgeladen.

Die Dateien werden wie folgt benannt:
NameVorname.TitelderArbeit.pdf
NameVorname.TiteldesFilms.pdf + Film

Beispiel:

SchusterJoe.Superman.pdf

DietrichMarlene.BlauerEngel.pdf + DietrichMarlene.BlauerEngel.mov

Bitte ladet die Bewerbungsunterlagen unter folgendem Link hoch:

<https://sequenzen.owncube.com/index.php/s/058lQodj8RzzTl9>

Achtung: große Dateien + schwaches Internet = schwieriger Upload
Solltet ihr Schwierigkeiten beim Upload haben (insbesondere bei Dateien ab 500 MB), bitte zögert nicht, uns zu kontaktieren!

Einsendeschluss ist der 20. Oktober 2016

Ab dem 1. November 2016 könnt ihr mit unserer Rückmeldung rechnen. Die auszustellenden Arbeiten müssen bis zum 14. November in Bremen sein. Transport- und Reisekosten können leider nicht übernommen werden. Es gibt auch eine begrenzte Anzahl an Schlafplätzen – bitte kontaktiert uns rechtzeitig, falls ihr Interesse habt.

Bei Fragen sind wir unter sequenzen@hfk-bremen.de zu erreichen.

Bis dahin!
Euer Ausstellungsteam