

Welten Magazin  
Ausgabe 2

Welten

**CALL FOR ENTRIES**  
**Thema: Teilen**

Einsendeschluss ist Dienstag  
der 1. November 2016 an  
[hello@welten-magazin.de](mailto:hello@welten-magazin.de)

# Welten Magazin #2 Call for Entries



## Magazin-Konzept:

Welten ist ein Illustrationsmagazin von Zeichner/innen aus oder mit Bezug zur Stadt Hannover. Dabei stehen der Comic bzw. die narrative/erzählende Zeichnung im Fokus.

Druckverfahren: Risographie  
Umfang: 32-72 Seiten  
Auflage: 100-150 Exemplare

Thema der zweiten Ausgabe: Teilen

Deadline für Einsendungen: 1. November 2016  
Einsendungen und Fragen an: [hello@welten-magazin.de](mailto:hello@welten-magazin.de)

## Die Regeln:

- Jede/r Zeichner/in darf 1,3,5 oder 7 Seiten frei gestalten. Die erste Seite ist dabei immer eine rechte Seite. (Abbildung 1)
- Das Seitenformat ist 195x270mm. Es darf bei einer Doppelseite über den Bund gezeichnet werden, allerdings sollten sich keine wichtigen Inhalte wie Sprechblasen oder Gesichter im Bund befinden. Die Motive können über das Format hinaus in den Anschnitt ragen. Als Orientierung sollte das beigefügte Template benutzt werden.
- Gedruckt wird über einen Risographen auf offenem Papier. Die Druckfarben sind: Blau, Rot und Gelb. Es dürfen 1-3 Farben benutzt werden. Durch Unterschiede in der Deckkraft der Farben können Farbabstufungen erzeugt werden. (Abbildung 2)
- Für mehrfarbige Zeichnungen muss eine Photoshopdatei mit mehreren Ebenen angelegt werden. Für jede Farbe eine Ebene.
- Zu eurer Einsendung bitte immer euren Namen oder Künstlernamen, eure Emailadresse und einen Titel der Arbeit angeben. Wer möchte kann zusätzlich eine Internetadresse angeben. Die Emailadresse wird nicht abgedruckt, wir brauchen sie nur für die interne Kommunikation. Diese Infos bitte in einem PDF separat an uns mitschicken.
- Jede/r Zeichner/in bekommt ein kostenloses Belegexemplar des Hefts.
- Wir geben keine Garantie, dass alle Einsendungen abgedruckt werden. Die Redaktion behält sich die Auswahl der Arbeiten vor.

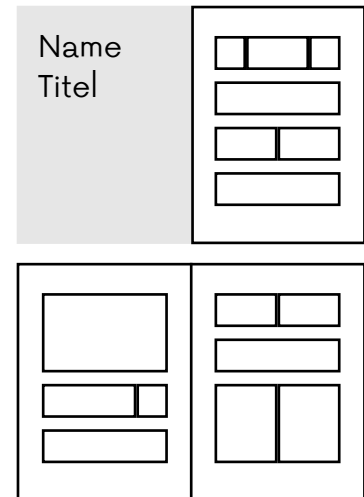


Abb. 1

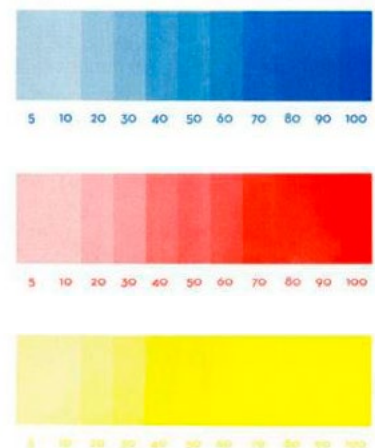


Abb. 2

## Risographie-Druck:

Die Risographiefarben sind sehr leuchtstark (ähnlich wie beim Siebdruck) allerdings nicht überdeckend. (Abbildung 3)

Bei Überschneidungen entstehen Mischfarben (ähnlich „Multiplizieren“ in Photoshop). Gedruckt wird erst Gelb, dann Rot, dann Blau. Wenn also helle Flächen im Vordergrund sein sollen, müssen diese Bereiche auf der dunkleren Ebene ausgespart werden.

Farbverläufe sind möglich. Die Deckkraft einer Farbe muss nicht immer auf 100% sein. Die Farbintensivität kann variiert werden, so lässt sich beispielsweise mit Blau auf 50% Deckkraft ein Hellblau drucken. (Abbildung 4)

Bitte keine allzugroßen gleichmäßigen Farbflächen, da diese Bereiche an der Druckrolle kleben bleiben können.

Außerdem ist beim RISO-Druckverfahren zu beachten, dass die verschiedenen Farbebenen manchmal nicht allzu passgenau übereinander liegen (Abbildung 5). Das kann durchaus seinen Charme haben, muss aber beim Zeichnen im Hinterkopf behalten werden.



Abb. 3

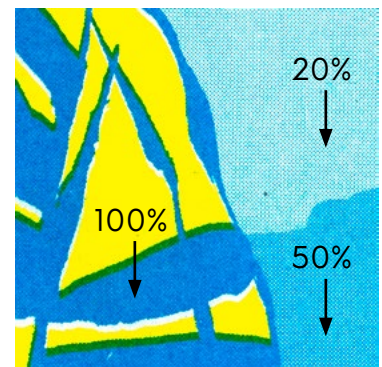


Abb. 4

Wir freuen uns auf deinen Beitrag,  
Benjamin und Giacomo

SPACE  
c/o Welten Magazin  
Königsworther Str.33  
30167 Hannover

Facebook: [facebook.com/weltenmagazin](https://facebook.com/weltenmagazin)  
Instagram: [instagram.com/weltenmagazin](https://instagram.com/weltenmagazin)



Abb. 5