

OPEN CALL

!!! An Künstler:innen ALLER Sparten der bildenden Kunst !!!

Basel Social Club

Teilnahme an der Aktion

WHILE STOCKS LAST | HQ

von Marleine Chedraoui

Liebe Kolleg:innen,

bei der diesjährigen Ausgabe des Basel Social Clubs (BSC) wird meine Arbeit 'WHILE STOCKS LAST | HQ' gezeigt. Im Fokus der vierten Ausgabe des BSC stehen Themen wie Wertesysteme, soziale Gegensätze sowie Fragen zu Währung, Tausch und Wohlstand.

Das Konzept von 'WHILE STOCKS LAST | HQ' sieht vor, dass Performer:innen, die von Beruf aus Künstler:innen sind, einzeln an unterschiedlichen Orten im öffentlichen Raum in Basel verteilt stehen. Sie halten jeweils ein Schild mit der Aufschrift auf der Vorderseite: „I am an artist. Please PROMOTE me.“. Die weiteren gleichen Schilder, die sie mit sich führen, stehen zum Verkauf, an deren Verkaufserlös sie mit fünfzig Prozent beteiligt sind. Auf der Rückseite des Schildes befindet sich unter anderem ein QR Code, der zu meiner Webseite führt, auf der Informationen zum Projekt aufgeführt sind mit Angabe der Namen aller teilnehmenden Künstler:innen sowie Links zu deren Webseite und/oder Instagram-Account.

Für die Realisierung der Arbeit 'WHILE STOCKS LAST | HQ' suche ich Kolleg:innen aus allen Sparten der bildenden Kunst, die an der Aktion teilnehmen. Die Aktion findet vom 15. bis 21. Juni 2025 statt.

Wenn Sie Fragen haben kontaktieren Sie mich über whilestockslast-hq@marleine-chedraoui.de. Bei Bedarf können wir ein Gespräch über ZOOM oder Telefon vereinbaren.

Wenn Sie teilnehmen möchten, senden Sie mir bitte eine E-Mail an whilestockslast-hq@marleine-chedraoui.de und geben Sie den Tag oder die entsprechenden Tage an und fügen Sie die Adresse Ihrer Webseite* (URL) bei. Diese wird benötigt, um Sie und Ihre künstlerische Arbeit im Rahmen der Arbeit sichtbar zu machen.

Beste Grüße

Marleine Chedraoui

*Alternativ können Sie mir Ihr Portfolio schicken. Sie können mir zusätzlich den Profilnamen Ihres Instagram-Accounts zusenden, wenn Sie möchten, dass ich diesen ebenfalls veröffentliche.