



une édition qui démange

Appel à participation 2010

Le projet

Consacré au jeu et au détournement dans la création contemporaine, le festival GAMERZ réunit tous les ans à Aix-en-Provence (Bouches-du-Rhône) des artistes, des chercheurs et des professionnels français et internationaux de la création autour d'une programmation riche, novatrice et ludique à la frontière des arts, de la création sonore et des nouvelles technologies.

Les éditions du Tingre (maison d'édition d'art contemporain en sérigraphie installée à Marseille) et Jérôme Fino (plasticien et curateur) participent en décembre 2010 à la 6ème édition du festival. Ils vont pour l'occasion poursuivre un projet initié en 2007 à Berlin, à savoir l'impression artisanale de tickets à gratter.

A l'époque, Jérôme Fino avait développé la Grattologie, science divinatoire utilisant le principe du ticket à gratter, sorte d'horoscope aléatoire.

Cette fois, le projet est d'éditer en sérigraphie 8 modèles de tickets à gratter, créés chacun par un artiste différent, et d'installer lors du festival un "kiosque" proposant les tickets à la vente.

En sus, chaque modèle de ticket sera édité sous forme d'estampe sérigraphiée (format +/- 50x70 cm, 20 exemplaires signés et numérotés) qui seront également présentées durant le festival.

Les tickets à gratter

- l'approche est complètement libre,
- les techniques de grattage et d'impression sont maîtrisées,
- les tickets seront imprimés en numérique et sérigraphie (pas de limite dans le choix des couleurs),
- chaque modèle de ticket peut avoir jusqu'à 20 versions différentes,
- le format se doit de rester dans les standards des tickets à gratter soit autour de 75x50 mm (variantes possibles),
- au verso des tickets figurera le "règlement" de chaque ticket et le nom de l'artiste.

1 proposition retenue = 1000 tickets + 20 estampes

La rémunération

Chaque artiste recevra 230 tickets de son projet ainsi que 10 tickets de chaque autre modèle (soit 300 tickets au total). Le reste sera mis en vente à 1 euro pièce, et les tickets ne pourront pas mettre en jeu une somme supérieure à leur valeur (si toutefois ils mettent en jeu un gain). Le fruit de ces ventes sera partagé à parts égales entre les participants (8 artistes, 1 curateur, 1 éditeur, 1 imprimeur).

Les estampes seront réparties comme suit : une série complète de 8 estampes par artiste, une série complète pour les éditions du Tingre, une série complète pour l'Atelier Tchikebe! (imprimeur), le reste sera mis en vente. Les estampes mises en vente le seront au prix de 100 euros pièce et ce montant sera partagé à part égale entre l'artiste et les éditions du Tingre (principe de co-édition).

A la suite du festival, le stock d'estampes et de tickets à vendre sera conservé par les éditions du Tingre qui en assurent la diffusion et s'engagent à respecter la répartition des recettes comme explicité ci-dessus.

Les estampes, les tickets, et le fruit des ventes seront les seules rémunérations possibles pour les participants (éditeurs, imprimeurs et artistes).

Le festival GAMERZ met à disposition une aide à la production couvrant une partie des frais (papier et une partie des encres), aucun autre frais ne sera pris en charge (transport, hébergement etc...).

La logistique

Les propositions sont à faire parvenir avant le 1er octobre 2010 par e-mail en pdf à :

leseditionsdutingre@gmail.com

ou sous forme de dossier papier par courrier à :

Les éditions du Tingre
à la Designothèque
40 rue du coq
13001 Marseille

Elles devront être constituée d'un mode d'emploi définissant le fonctionnement du ticket, le détail de ses versions (les différentes "réponses" au grattage) et un premier visuel (pas nécessairement définitif).

La sélection se fera en fonction de la pertinence du système de jeu, de l'aspect ludique et de la relation au hasard. L'aspect visuel sera également pris en compte.

Pour les projets sélectionnés, les rendus devront être prêts pour le 15 octobre 2010, afin de pouvoir imprimer le tout durant le mois de novembre, pour une présentation début décembre.

Les artistes sélectionnés ne sont pas tenus d'être présents pendant le festival. Toutefois les éditions du Tingre et Jérôme Fino s'engagent à leur apporter leur soutien en terme de recherche de logement s'ils décidaient de se déplacer pour l'occasion, ce dans la limite de leurs moyens et sans obligation de résultat.



www.festival-gamerz.com
www.leseditionsdutingre.com
www.azertyuiopqsdghjklmwxvbn.org



an itching edition

Call for entries 2010

The project

The GAMERZ festival, devoted to gambling and the subversion within contemporary art, gathers artists, researchers, and various French and international professional creators every year in Aix-en-Provence (Bouches-du-Rhone). The festival unites these participants around a rich and innovative recreational program in the realm of the arts, resonant creation, and new technologies.

Les editions du Tingre (Contemporary screenprinting publishing house set up in Marseille) and Jérôme Fino (visual artist and curator) will participate in the 6th edition of the festival in December 2010.

For this particular occasion, they will continue a project they began in 2007 in Berlin: the artisanal printing of scratch-and-win tickets. In its creation stages, Jérôme Fino developed Scratchology: a divinatory science using the principle of scratch-and-win tickets, a sort of random horoscope.

This time, the project is to publish 8 screen printed scratch-to-win tickets (each created by a different artist) and to set up a kiosk at the festival selling these tickets.

In addition, each ticket model will be published in the form of a print (50x70 cm format, 20 signed and numbered copies) which will also be presented during the festival.

The scratch-to-win tickets

- The approach is completely uninhibited,
- The scratch and printing techniques are mastered,
- The tickets will be printed digitally as well as by the means of screen printing (there is no limit to the choice of colors),
- Each ticket can have up to 20 different versions,
- The format must remain within the scratch-to-win ticket standards (around 75x50 mm, some variations possible),
- The name of the artist will appear on the back of each ticket representing a sort of "regulation" to the game,
- The limits to the offer are 1000 tickets and 20 prints.

The payment

Each artist will receive 230 tickets of his own model and 10 tickets of the other models (which makes a total amount of 300 tickets). The rest will be sold.

The prints will be divided up as follows : a complete set of 8 prints per artist, a complete set for Les Editions Du Tingre, a complete set for L'Atelier Tchikebe (printer), the rest will be sold.

The scratch-to-win tickets will be sold for one euro apiece and can not involve a gain higher than their own value (as long as they involve a gain).

The profit from these sales will be equally divided among the participants (8 artists, 1 curator, 1 publisher, 1 printer).

The prints for the sale will be sold for 100 euros apiece and this amount will be equally divided between Les Editions du Tingre and the artist (a co-publishing principal).

Following the festival the stock of prints and tickets to sell will be conserved by Les Editions le Tingre which promises to assure the circulation and distribution of the earnings as explained above.

The stamps, tickets, and profit from sales will be the only possible payment for the participants (publishers, printers, artists).

The GAMERZ festival will provide a production aid covering a part of the fees (paper and part of the ink). No other fees will be taken into account (transport, lodging, etc...)

The logistics

The proposals should be made before October 1st 2010 by email in pdf form to :

leseditionsdutingre@gmail.com

or in paper document form by mail to :

Les Editions du Tingre
A la Designotheque
40 rue du coq
13001 Marseille

The proposals should consist of instructions defining how the ticket works, the detail of the versions (the different scratch « responses ») and a first visual.

The selection will be made in function of the pertinence of the game system, the recreational aspect and the relationship to chance. The visual aspect will also be taken into account.

For the selected projects, the ones which are returned must be ready for October 15th 2010 in order to be able to print them entirely during the month of November for a presentation in the beginning of December.

The selected artists are not obligated to be present during the festival. However, Les Editions du Tingre and Jérôme Fino promise to provide them support in seeking lodging if they decide to come for the event (all this within their means and without obligation of result).



www.festival-gamerz.com
www.leseditionsdutingre.com
www.azertyuiopqsdghjklmwxvbn.org