

FORMULAIRE DE MISE EN CANDIDATURE 2018
PROGRAMME D'ACHAT D'ŒUVRES D'ART
DE LA MUNICIPALITÉ DE VERCHÈRES

À présenter avec chacune des œuvres mises en candidature. Ce formulaire peut être reproduit au besoin.

Le Programme d'achat d'œuvre d'art de la Municipalité de Verchères s'adresse aux artistes de tout niveau, tant professionnel qu'amateur.

- L'artiste auteur de l'œuvre doit être résident de Verchères ;
- L'œuvre doit être originale et unique;

Trois (3) œuvres maximum par artiste peuvent être présentées.

La discipline en art visuel sera priorisée. Les médiums sont:

- la peinture
- le dessin (crayon, plume, fusain, illustration, estampe...)
- la sculpture
- la photographie, le montage graphique, etc.

Exception :

Une œuvre dont le médium est autre que ceux énumérés plus haut, pourra exceptionnellement être considérée.

Chaque mise en candidature d'œuvre d'art devra comprendre :

- Démarche artistique de l'artiste
- 1 photo par œuvre (3 œuvres maximum par artiste)

Pour les sculptures, deux (2) angles différents pour chaque œuvre (3 œuvres maximum)

Le tout sur support numérique (format JPEG, résolution de 150 ppp minimum) ou papier photo conventionnel en format 8" X 10". Les photos présentées demeurent la propriété de la Municipalité de Verchères.

L'œuvre:

Au moment de l'acquisition :

- L'œuvre choisie devra être encadrée ou montée sur un support solide;
- L'œuvre devra être accompagnée d'un certificat d'authenticité.

La Municipalité de Verchères s'engage à:

- Acquérir une œuvre choisie par le comité de sélection d'une valeur maximale de 1700\$, incluant la taxe de vente, les frais d'encadrement et la livraison;
 - Promouvoir l'acquisition de l'œuvre;
 - Faire l'installation de l'œuvre.
-

Identification de l'œuvre soumise:

Nom de l'artiste : _____

Adresse : _____

Tél. : _____ Courriel : _____

Titre : _____

Dimensions : _____ Date de création de l'œuvre : _____

Valeur marchande : _____ Prix de vente : _____

Signature de l'artiste

Date

- Transmis par la poste Transmis par courrier électronique