



Fédération Internationale de Duels de Couleurs

DOSSIER
MÉCÉNAT
&
PARRAINAGE

Président : Jean-Philippe Basello
jp@basello.net
+33 (0)6 84 95 54 68

Fédération Internationale de Duels de Couleurs - FIDC - association loi 1901
16, rue Jacques Louvel-Tessier, 75010 PARIS.



La Fédération Internationale de Duels de Couleurs (FIDC) récemment créée, organise son premier événement : un tournoi de duels de couleurs.

Le sponsoring ou le mécénat est une occasion de prendre part à cette aventure colorée et de regarder ensemble l'Arc-en-Ciel.

Concrètement, s'allier à la FIDC est un moyen de consolider votre notoriété poétique.

Vos contributions aideront le très ambitieux tournoi des « Duels de l'Arc-en-Ciel » qui, à la suite de duels entre les meilleurs couleurs, libérera l'une d'entre elles du cercle chromatique.

La fédération s'adaptera à vos besoins tout en respectant les valeurs qui la fondent.

Ce dossier vous présente précisément ce que sera le tournoi majeur de la FIDC.

Vous êtes les bienvenus!

Jean-Philippe Basello
président

Pour toute information complémentaire, n'hésitez pas à nous contacter.

Jean-Philippe Basello
jp@basello.net
+33 (0)6 48 24 60 73

La FIDC présente :



D U E L S D E L ' A R C - E N - C I E L

PRÉSENTATION GÉNÉRALE



Les «Duels de l'Arc-en-Ciel» © est un tournoi qui met en jeu huit couleurs de l'arc-en-ciel, choisies parmi toutes pour la qualité de leur réactivité chimique. Les couleurs combattent sous forme de peinture à l'huile sur un terrain particulier à la discipline où elles pourront interagir entre elles.

Un duel entre deux couleurs dure 10 ans, c'est la durée nécessaire à l'épanouissement (chimique) du duel.

Le tournoi se déroulera en trois phases : une phase de poule, les demi-finales et la finale. Chaque phase dure 10 ans. Le tournoi durera donc 30 ans.

Après chaque duel il s'agira de définir la couleur qui aura pris le dessus sur l'autre et, à terme, de déclarer la couleur gagnante. Des critiques d'art se chargeront de l'arbitrage.

La couleur gagnante sera celle qui ressortira la plus forte.

L'issue des duels est difficilement prévisible. L'issue peut être en partie devinée grâce aux qualités initiales des couleurs et de leurs caractéristiques chimiques mais elle reste très aléatoire. On peut dire qu'un certain jaune est plus attirant et plus fort à l'œil qu'un vert, par exemple.

Cependant, il faut considérer leur capacité chimique et, comment ce rapport ressortira après 10 ans de combat. Or, on a peu de connaissance sur les réactions chimiques entre les pigments et on ne peut prédire comment se conclura le duel. Car le but jusqu'à présent était de tout faire pour éviter ces réactions.

Voici un exemple avec ce que l'on sait d'un éventuel duel entre une couleur à base de plomb et une couleur à base de sulfure :

La couleur à base de plomb sera attaquée par la couleur à base de sulfure. La couleur à base de plomb noircira au contact de la couleur à base de sulfure. Est-ce que ce noir est à interpréter comme une détérioration de la couleur à base de plomb ou une protection de celle-ci vis-à-vis de la couleur à base de sulfure?

En d'autres termes, est-ce que le noir, par contraste, fera ressortir la couleur à base de plomb qui prendra alors le dessus, ou est-ce que le noir la détruira?

De plus, il faut considérer le climat extérieur : certaines couleurs se détruisent à la lumière, d'autres au contact de certains produits dans l'atmosphère. L'exposition des duels pendant les 10 ans jouera donc sur l'issue du match. S'ils ne sont pas exposés pendant 10 ans, le milieu de conservation sera différent. S'ils sont entreposés dans un milieu humide, cela pénalisera certaines couleurs qui ne supportent pas le milieu humide et aidera celles qui ne supportent pas la lumière... L'issue d'un match est complexe et imprévisible.

La couleur gagnante sera libérée du cercle chromatique.

Une fois libérée du cercle chromatique, il sera de mauvais goût d'utiliser la couleur auprès des autres et de l'utiliser à de quelconques fins.

Pour symboliser son affranchissement et parce qu'elle est la plus apte à colorer, des pigments de la couleur sans liant seront envoyés dans l'espace par la société Celestis.

LA SÉLECTION



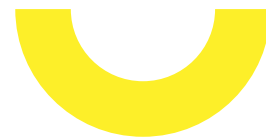
La sélection s'est effectuée parmi tous les pigments. La vitalité chimique du pigment a été le critère de sélection. Les pigments neutres, qui n'interfèrent ni ne réagissent avec les autres pigments n'ont pas été sélectionnés.

Les couleurs sélectionnées sont:

Jaune de Cadmium



Jaune de Plomb



Orange de Chrome



Vermillon



Malachite



Vert de Chrome



Azurite



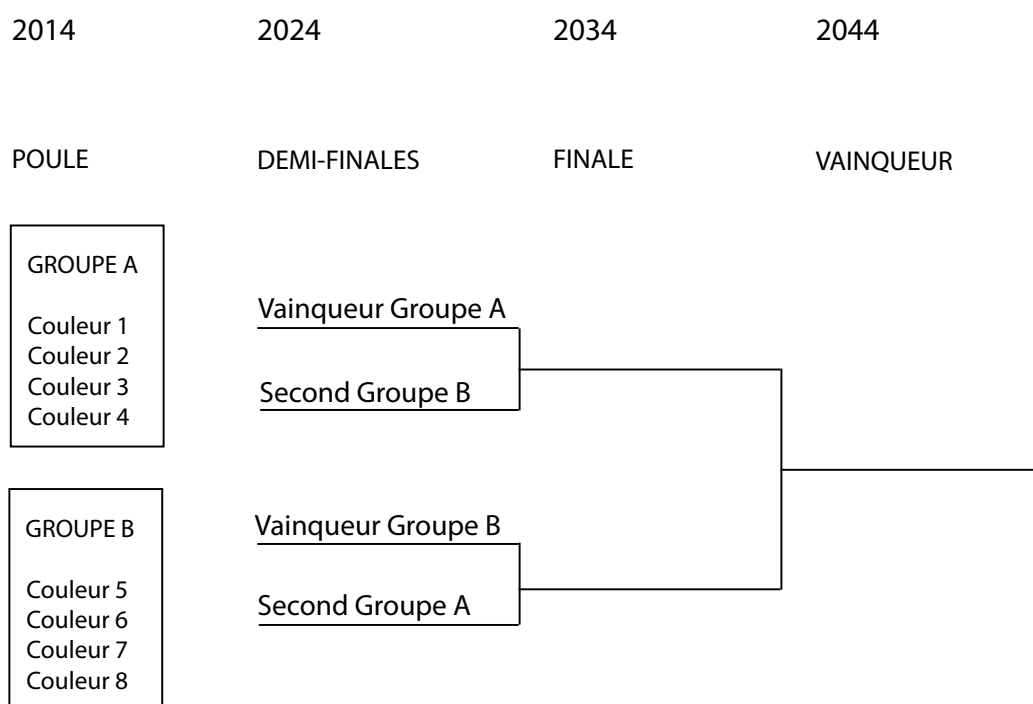
Violet de Manganèse



LE DÉROULEMENT DU TOURNOI



Le tournoi se déroule en trois étapes. Un match dure 10 ans, chaque étape dure donc 10 ans.
Il y a une première phase de poule, puis les demi-finales et la finale. Le tournoi dure donc 30 ans.



LES RÈGLES DU TOURNOI



Le match

Un match oppose deux couleurs.

La durée

Les matchs durent 10 ans.

Les réactions chimiques entre les couleurs nécessitent une telle durée pour départager les couleurs.

Les couleurs

Les pigments sont ajoutés à un liant neutre pour être disposés sur le terrain.

Le dopage

Un relevé de taux anormaux de liant ou autre produit chimique présent dans une peinture entraînera la défaite de la couleur.

Le terrain

Les couleurs ont des emplacements.

Le terrain est divisé en deux grands rectangles comprenant chacun, deux rectangles à l'intérieur.

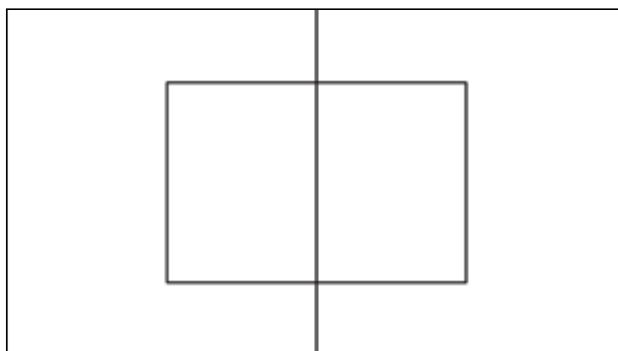
Tout d'abord, chaque couleur est disposée dans un grand rectangle, c'est-à-dire que chaque couleur recouvre entièrement une moitié du terrain. Puis, on superpose sur chaque grand rectangle un petit rectangle de la couleur adverse.

L'arbitrage

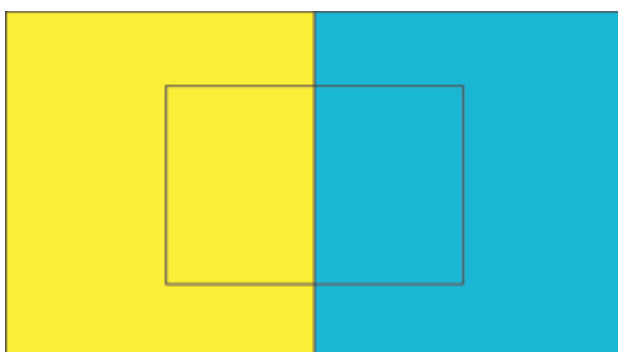
L'arbitrage des matchs sera dirigé par des critiques d'art.

Les paris

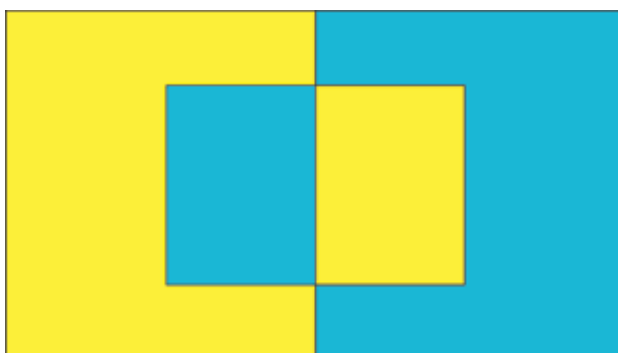
DISPOSITION SUR LE TERRAIN



Le terrain se compose de deux grands rectangles qui contiennent chacun un rectangle plus petit.

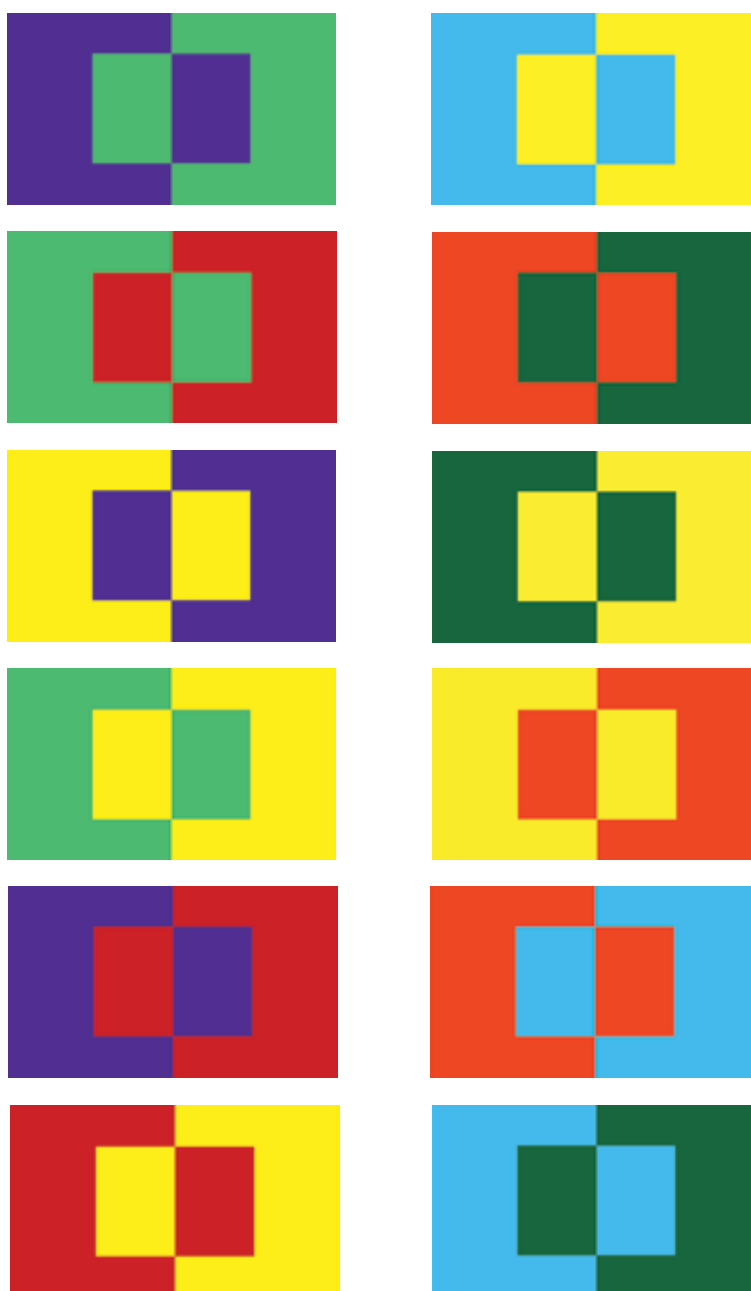


Chaque couleur remplit un grand rectangle, elle occupe la moitié du terrain.



Au dessus de chaque couleur il y a un petit rectangle de la couleur adverse.

SIMULATION DES DUELS



Poule A:

Jaune de Plomb/Malachite/
Vermillon/Violet de Manganèse

Poule B:

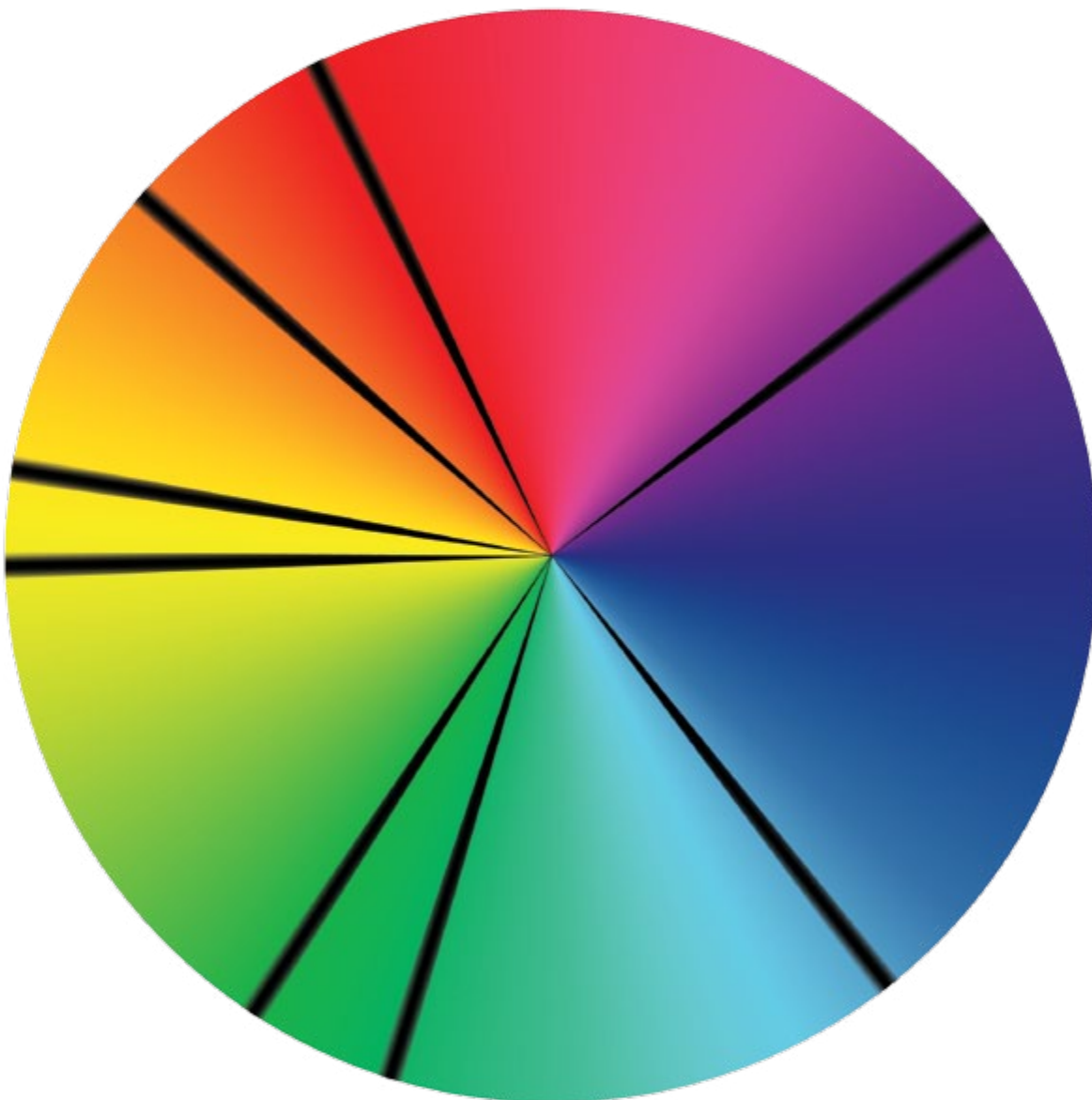
Azurite/Orange de Chrome/Jaune
de Cadmium/Vert de Chrome

LA RÉCOMPENSE



La couleur qui gagnera le tournoi, remportera le Prix de l'Arc-en-Ciel et sera libérée du cercle chromatique. Une fois libérée du cercle chromatique, la couleur ne pourra décemment plus être mise auprès des autres et utilisée à une quelconque fin.

Pour symboliser son affranchissement et, parce qu'elle est la plus apte à colorer après avoir gagné le tournoi, des pigments de cette couleur sans liant seront envoyés dans l'espace par une société organisant des voyages dans l'espace (par exemple, Celestis, USA).
Ci-dessous, les couleurs qui peuvent disparaître du cercle chromatique :



LES COLLOQUES



Le premier colloque tentera de déterminer ce qu'il est bon de faire des duels de couleurs.
La durée de 10 ans a été choisie car les réactions chimiques entre les couleurs d'une part,
et leur milieu d'autre part, auront eu le temps de donner un sens inévitable au duel,
mais la désignation du vainqueur n'arrête en rien le duel.

La couleur gagnante continuera d'écraser l'autre couleur. Un duel sans fin se jouera alors.

Sachant cela que doit-on faire?

Doit-on incinérer le duel et tuer les couleurs pour arrêter le combat?

Les couleurs redeviendraient ironiquement pigment de la même couleur noirâtre.

Ou doit-on laisser vivre les couleurs et laisser le massacre se dérouler sous nos yeux?

Le colloque réunira divers intervenants dont :

Un prêtre

Des philosophes (pour l'éthique et l'esthétique)

Un sportif

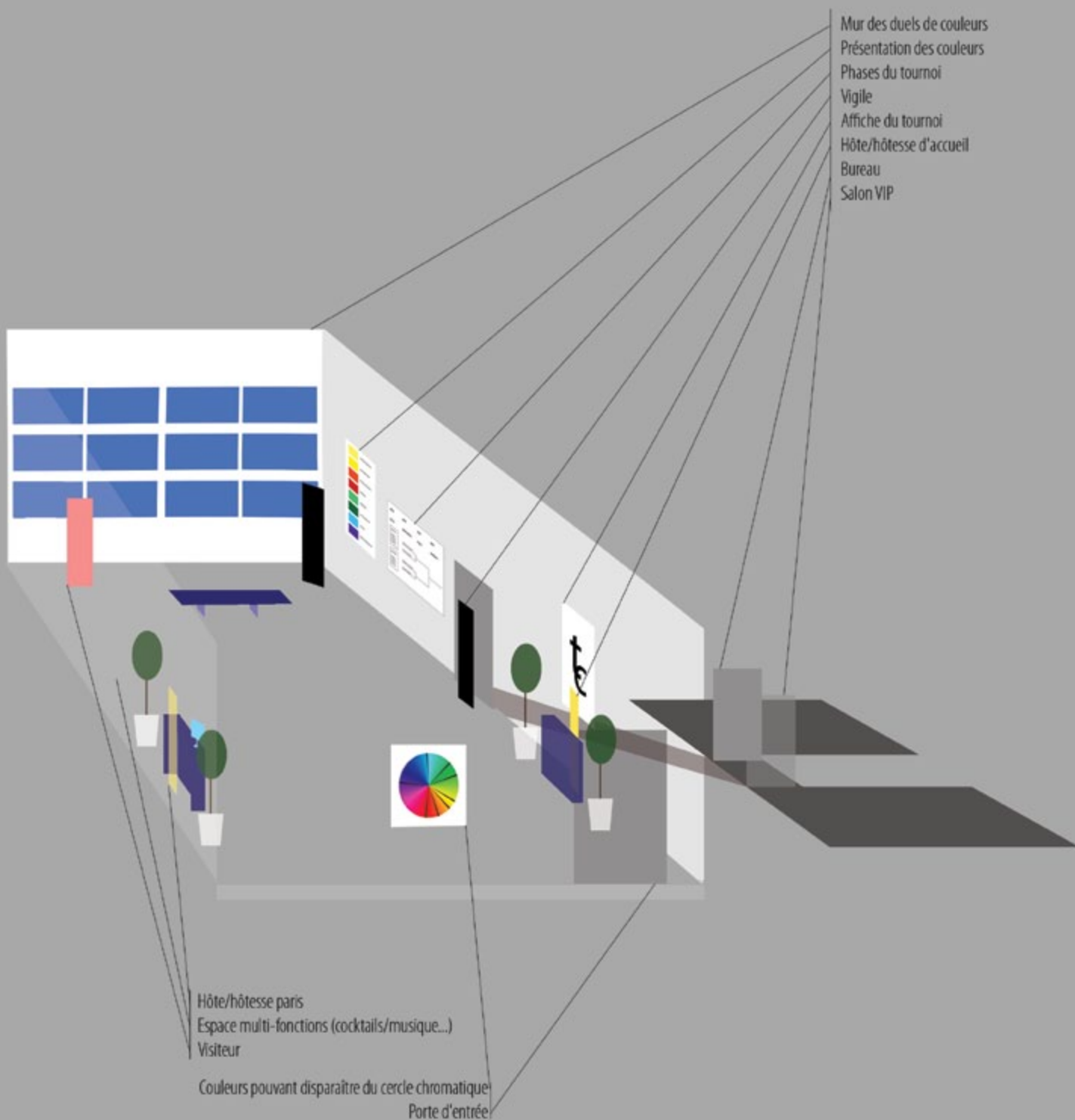
Un restaurateur

Un conservateur

Un artiste peintre

...

PLAN DU TOURNOI





Fédération Internationale de Duels de Couleurs

Président : Jean-Philippe Basello
jp@basello.net
+33 (0)6 84 95 54 68

COPYRIGHT du dossier Mécénat&Partenariat:
© Fédération Internationale de Duels de Couleurs