

Le « jeu des cartes à dénouer » est un objet artistique manipulable et combinatoire.

Que vous ayez en main trois ou trente-deux cartes, vous choisissez comment les disposer, les relier, les « tirer », les poser ou les accrocher au mur selon le moment de l'année, le lieu et la disponibilité d'esprit...

Les cartes sont imprimées avec une presse « taille-douce » une par une, en édition limitée * mais non numérotée afin d'en conserver les possibilités combinatoires pour l'artiste qui les expose sous forme d'installations et pour l'acquéreur qui choisit sa propre combinaison de cartes. **Chaque installation, chaque jeu est un objet unique.**

Les cartes peuvent se commander à l'unité, par groupes (Les Atouts, Les Mots, Les Nœuds, Les Familles et Visiteuses, Les Patient.e.s, Les Soignant.e.s) ou par jeu de 32 cartes choisies parmi les 74 existantes. La boîte pour ranger les cartes se commande à part.

*Techniquement les matrices en zinc ne pourront être éditées avec un rendu optimal qu'en 30 exemplaires au grand maximum.

Cochez le contenu de votre commande :

Un jeu de 32 cartes choisies par vos soins (cochez les 32 cartes dans le tableau) 430 euros + frais de port éventuel

Une boîte avec une gravure au recto et un gaufrage au verso 25 euros + frais de port éventuel

Carte(s) à l'unité (cochez les cartes dans le tableau) 15 euros + frais de port éventuel

Commande d'un groupe de cartes :

Les Atouts (15 cartes) 195 euros + frais de port éventuel

Les Mots (6 cartes) 80 euros + frais de port éventuel

Les Nœuds (13 cartes) 175 euros + frais de port éventuel

Les Familles et Visiteuses (18 cartes) 240 euros + frais de port éventuel

Les Patient.e.s (12 cartes) 160 euros + frais de port éventuel

Les Soignant.e.s (10 cartes) 130 euros + frais de port éventuel

Nom Prénom

Contact (mail ou tel).....

Adresse (pour envoi par la poste)

Chèque au nom de Atelier La pierre qui vole à envoyer à Atelier La pierre qui vole 21 Chez le Prou 19290 Peyrelevalde (06 73 74 68 33)

Nous pouvons vous envoyer un devis comprenant le calcul de vos frais de port éventuels.

Cartes à dénouer	REF	Couleur	Nombre
Groupe MOTS (6 cartes)	M	Terre d'ombre naturelle	
Nœuds	M1	Gaufrage	
Nous / Eux	M2	Terre d'ombre naturelle	
L'Entre Nœuds	M3	Terre d'ombre naturelle	
Dénouées	M4	Terre d'ombre naturelle	
Règle du jeu	M5	Terre d'ombre naturelle	
Nous, et, Hé!	M6	Terre d'ombre naturelle	
Groupe SOIGNANT.E.S (10 cartes)	S	Violet de Solferino	
D La Clothoïde	S1	Violet de Solferino	

Cartes à dénouer	REF	Couleur	Nombre
K Le Silence du Coeur	S2	gaufrage	
B Infirmier de Nuit	S3	Violet de Solferino	
Les Ombres	S4	gaufrage	
A Kiné	S5	Violet de Solferino	
L Infirmière	S6	Violet de Solferino	
C Sophro	S7	Violet de Solferino	
M Anatomie	S8	Violet de Solferino	
L La Source	S9	Violet de Solferino	
C. D. Le Médecin Tronfiné	S10	Violet de Solferino	

Cartes à dénouer	REF	Couleur	Nombre
Groupe NŒUDS (13 cartes)	N	Vert oxyde de chrome	
Les Attaches	N1	Vert oxyde de chrome	
La Boule à l'estomac	N2	Gaufrage	
Pater / Mater	N3	Vert oxyde de chrome	
Les Courbes	N4	Vert oxyde de chrome	
L' Armoire à médicaments	N5	Vert oxyde de chrome	
Le Bouche à bouche	N6	Vert oxyde de chrome	
Le Centre du cordage	N7	Vert oxyde de chrome	
Les Aires du cerveau	N8	Vert oxyde de chrome	
Le Braquage	N9	Vert oxyde de chrome	
Les Entrelacs	N10	Vert oxyde de chrome	
Le Tremblement de terre	N11	Vert oxyde de chrome	
Le Tressage	N12	Vert oxyde de chrome	
Le Nœud Gordien	N13	Vert oxyde de chrome	
Groupe FAMILLES ET VISITEUSES (18 cartes)	FV	Vermillon	
AND Le Porteur de rose	F1	Vermillon	
É Ô L' Ange crucifié	F2	Vermillon	
C La Tireuse de lacs	F3	Vermillon	
M Entends ta voix	F4	Vermillon	
N L' Abandon	F5	Gaufrage	
A La Lettre	F6	Vermillon	
N LeGrillage	F7	Gaufrage	
J Le Guérisseur	F8	Vermillon	
Barbe Lotter L'Ouvrière	F9	Vermillon	
L La Femme Multicérébrale	F10	Vermillon	
J Les Tatouages	F11	Vermillon	
H et A-M L'Oreille-Coquillage	F12	Vermillon	
LO En Vrac	F13	Vermillon	
R Le Fou	F14	Vermillon	
M La Jolie Frimousse	F15	Vermillon	
A Le Plan	V1	Vermillon	

Cartes à dénouer	REF	Couleur	Nombre
C L'Instant Thé-Boxe	V2	Vermillon	
P La Femme-fleur	V3	Vermillon	
Groupe PATIENT.E.S (12 cartes)	P	Brun Van Dyck	
P 243	P1	Brun Van Dyck	
Y 115	P2	Brun Van Dyck	
B 209	P3	Brun Van Dyck	
DF 235	P4	Brun Van Dyck	
I 227	P5	Brun Van Dyck	
JL 141	P6	Brun Van Dyck	
D 248 La Tigresse aux créoles	P7	Brun Van Dyck	
C 232-200	P8	Brun Van Dyck	
C 228	P9	Brun Van Dyck	
J 210	P10	Brun Van Dyck	
C 206	P11	Brun Van Dyck	
L 140	P12	Brun Van Dyck	
ATOUTS (15 cartes)	A	Ocre rouge	
La Pierre Levée (Peira Levada)	A1	Ocre rouge	
La Fée des Houles	A2	Ocre rouge	
Les Voleuses de Soie	A3	Ocre rouge	
Y. B. Les Planches Courbes	A4	Ocre rouge	
P Le Merle Blanc	A5	Ocre rouge	
Les Rhizomes	A6	Ocre rouge	
Arachné	A7	Ocre rouge	
Chacureuil La Veilleuse de Nuit	A8	Ocre rouge	
A. M. L'Hiver	A9	Ocre rouge	
P La Bonne Étoile	A10	Ocre rouge	
MTH La Poétesse	A11	Ocre rouge	
E.S. La Femme Sauvage avec une Licorne	A12	Ocre rouge	
Lydia La Sage	A13	Ocre rouge	
C-A L'Indestructible	A14	Ocre rouge	
L'Arbre Groisillon	A15	Ocre rouge	