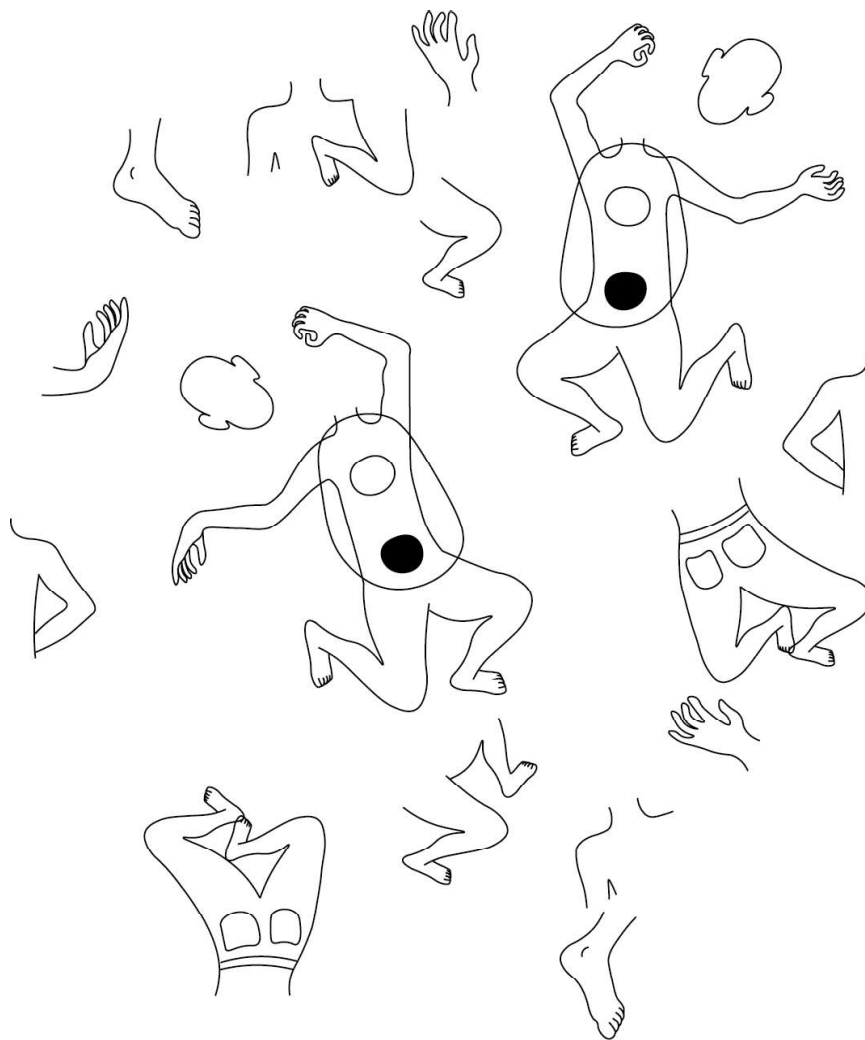


Edition limitée de 50 exemplaires.
Typographies : Arimo / **Ourboros** par Ariel
Martin Pérez (Velvetyne Type Foundry)

Nota Bene

En fonction du tirage de vos cartes, vous pourrez vous retrouver face à des mouvements impossibles à réaliser physiquement. Ce sera peut-être le cas pour des signes de direction associés aux articulations les plus proches du centre du corps comme les épaules ou le bassin. Dans ce cas il s'agira de vous débrouiller au mieux pour figurer le mouvement. Peu importe la manière, le but du jeu est de réussir à faire deviner les cartes tirées aux autres équipes.

Il existera toujours de multiples façons d'interpréter des combinaisons de signes, tout particulièrement dans ce jeu qui associe trois éléments sans autre indication. A vous de libérer votre créativité et d'assumer vos choix d'interprète !



Le LABANO TWIST

**proposition de règles du
jeu**

2

Le Labano Twist est une création de Lina Schlageter.

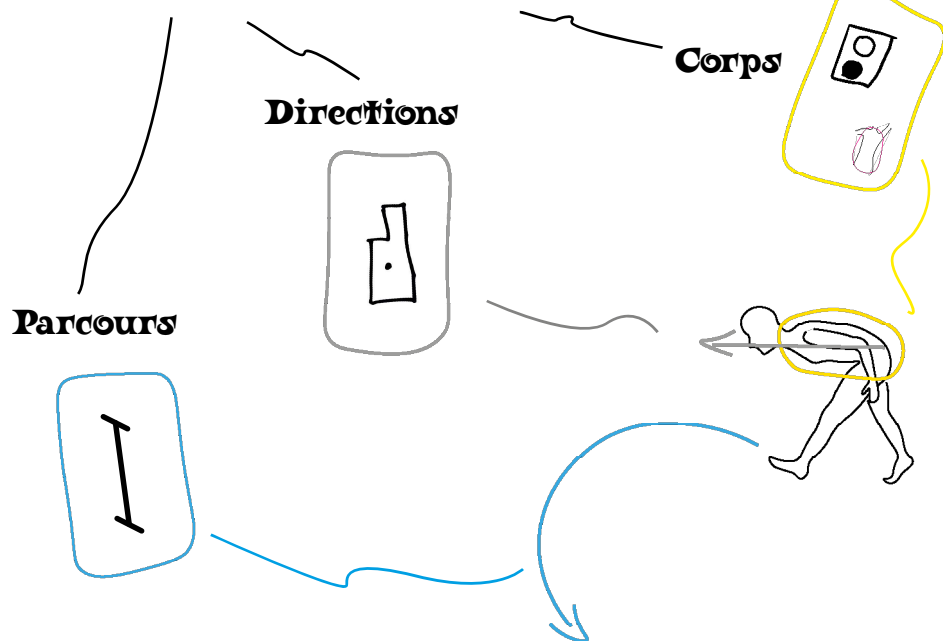
Il est réalisé grâce au soutien du Centre d'Art Contemporain Chanot de Clamart et à la complicité de Sofia Cardona Parra, Catalina Insignares, Vincent Lenfant, Madeleine Mathé, Guilhem Monceaux, Marie Orts, Zoé Philibert, Paola Quilici, Théo, Sylvie et François Robine-Langlois, Karin, Marie-Hélène et Andreas Schlageter, Pauline Tremblay et Marion Valentine, Martin Wolf.

Merci à elles et eux !



Centre d'art
Contemporain
Chanot

3 FAMILLES DE CARTES



3 RÔLES

Les maîtres du temps

Décident du temps accordé aux autres équipes pour :

- comprendre les cartes tirées (les interprètes)
- interpréter les cartes tirées (les interprètes)
- se concerter et deviner les cartes tirées (les devins)
- faire l'interprétation finale avec contraintes de temps (les interprètes et les devins)

Donnent une contrainte de temps («en accéléré» ou «au ralenti» ou «en faisant des pauses») à chaque équipe adverse pour qu'elles fassent ensemble une interprétation finale des cartes tirées.

Les devins

- tirent 1 carte de chaque famille et les montrent à l'équipe des interprètes sans les regarder.
- devinent les cartes tirées en regardant les interprètes

Les interprètes

- déchiffrent les cartes tirées
- interprètent les cartes tirées

Proposition de règles en 7 étapes

1
Les maîtres du temps décident du temps imparti pour chaque étape et donnent le départ aux devins

2
Les devins tirent une carte de chaque famille face cachée et les donnent aux interprètes

3
Les interprètes déchiffrent les cartes puis les interprètent physiquement, au signal des maîtres du temps

4
Les devins doivent deviner et énoncer à voix haute quelles cartes ont été jouées par les interprètes

5
Les équipes échangent les rôles pour recommencer une partie

6
Labanotwistez ! Les devins et les interprètes réalisent leur interprétation finale, au signal des maîtres du temps

7
Les maîtres du temps donnent une contrainte de temps à chacune des autres équipes pour qu'elles fassent une interprétation augmentée des cartes :

- en accéléré
- au ralenti
- en faisant des pauses
- ... à vous d'inventer d'autres contraintes !