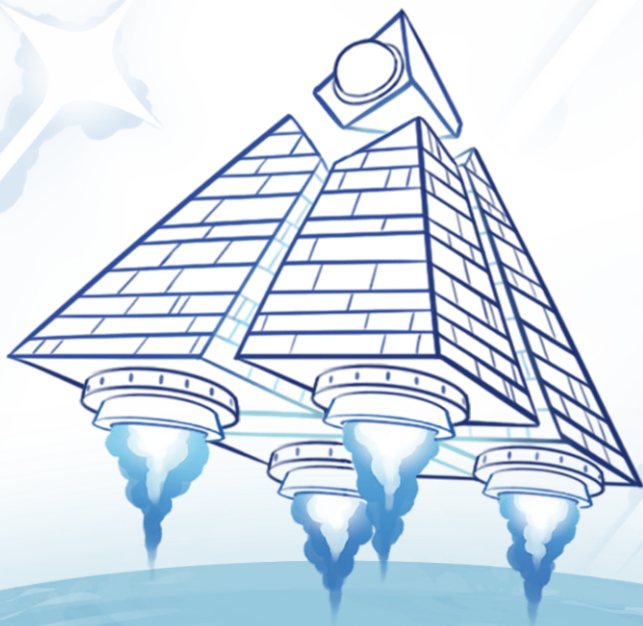


# PYRAMIS

## ARTBOOK





## Léane Loubere

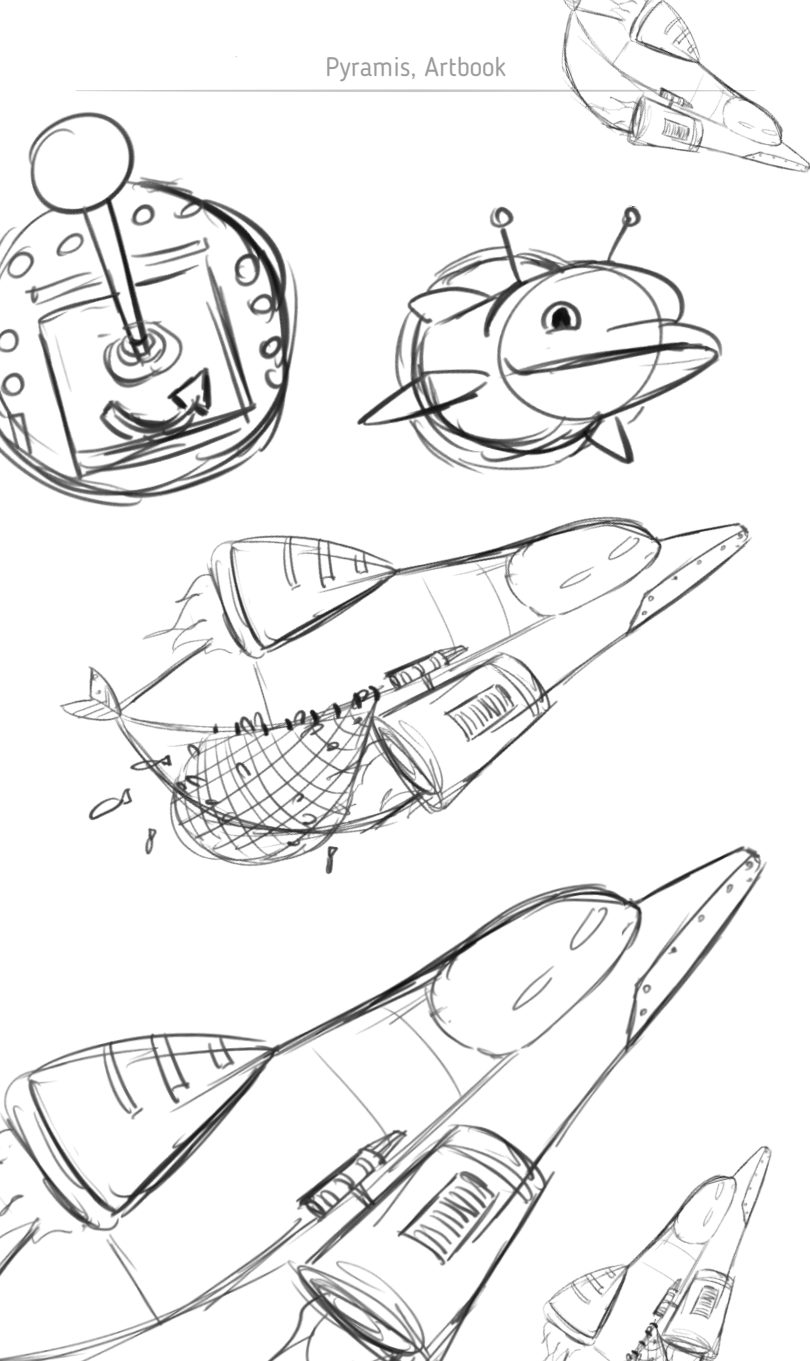
Illustratrice du jeu de société PYRAMIS

Jeune illustratrice basée à Toulouse depuis la fin de mes études d'Arts Graphiques. Je suis passionnée de littérature jeunesse et j'ai des projets pleins la tête.

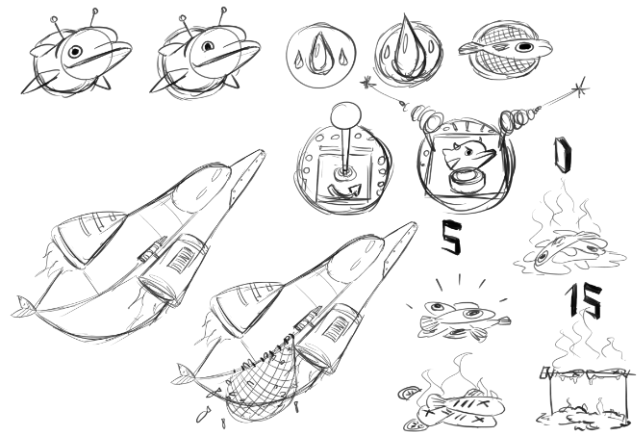
Mon univers est coloré, chaleureux et poétique, j'espère qu'il vous plaira !

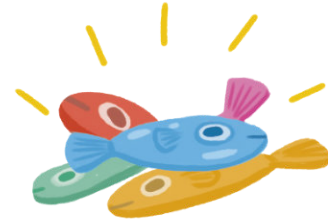
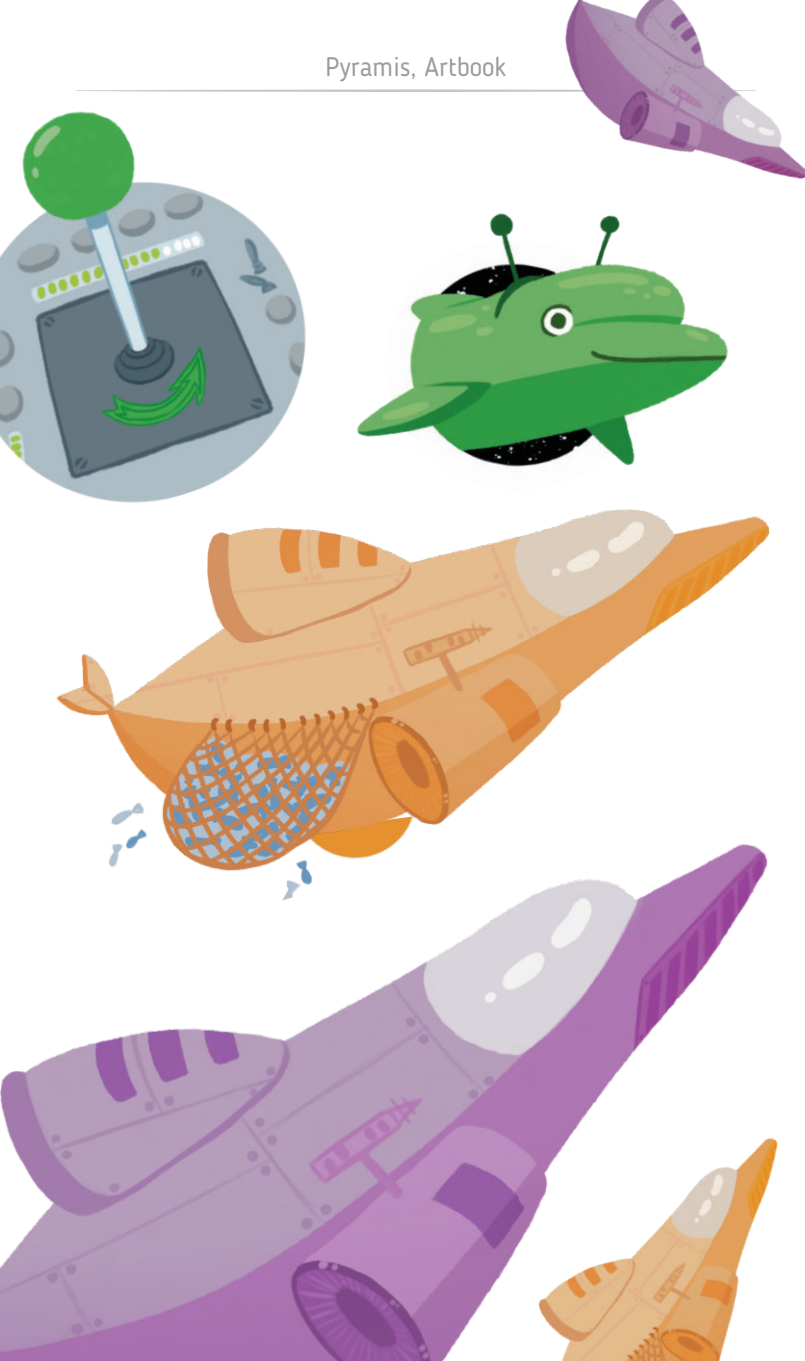
Découvrez dans cet artbook la création de l'univers visuel du jeu.

[leaneloub.wixsite.com/leaneloub](https://leaneloub.wixsite.com/leaneloub)



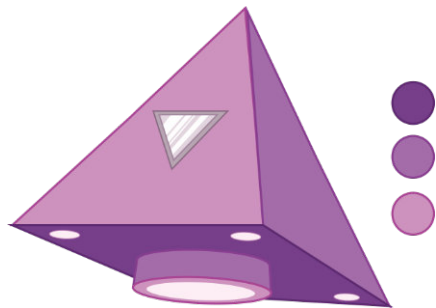
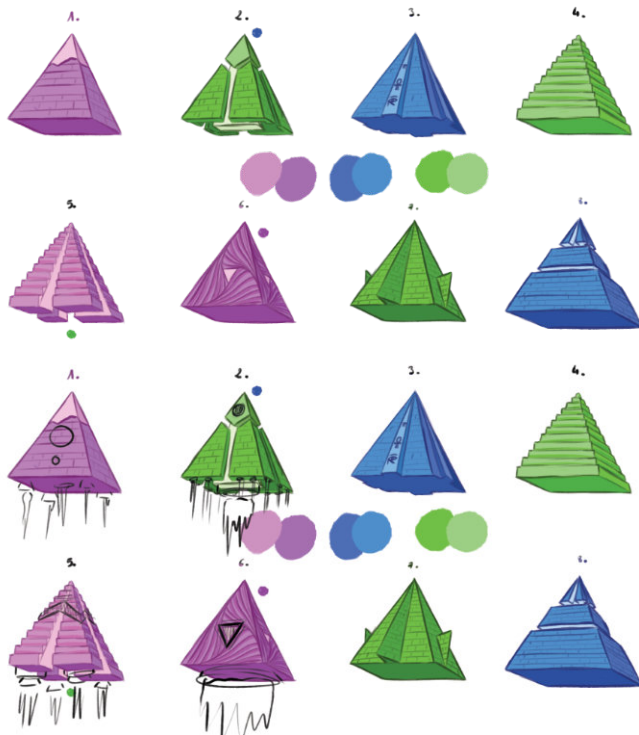
Dès le début du projet, nous avons eu envie d'**explorer le thème spatial** sous un angle un peu décalé. Au fil de nos discussions, nous nous sommes vite rendu compte que nous partagions une même vision : celle d'un **jeu léger, coloré et accessible**, évoquant une science-fiction un peu rétro. Nous aimions l'idée de retrouver l'esprit de certaines oeuvres de SF des années 80, avec leur côté légèrement kitsch et plein de charme, tout en modernisant cette esthétique pour lui donner une identité graphique actuelle.





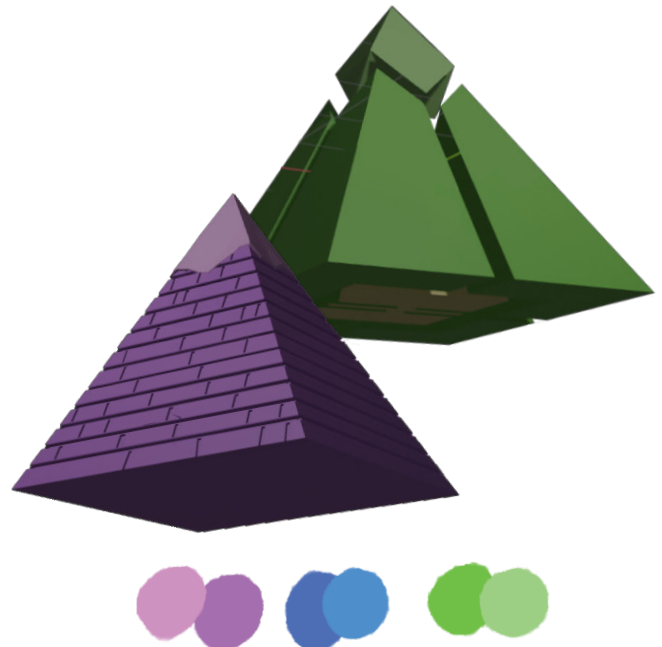
À l'origine, nous imaginions un jeu mettant en scène des **dauphins aliens partis de la Terre** et cherchant à survivre dans l'espace. Les premières planches réalisées autour de cette idée ont permis de poser les bases du style graphique.

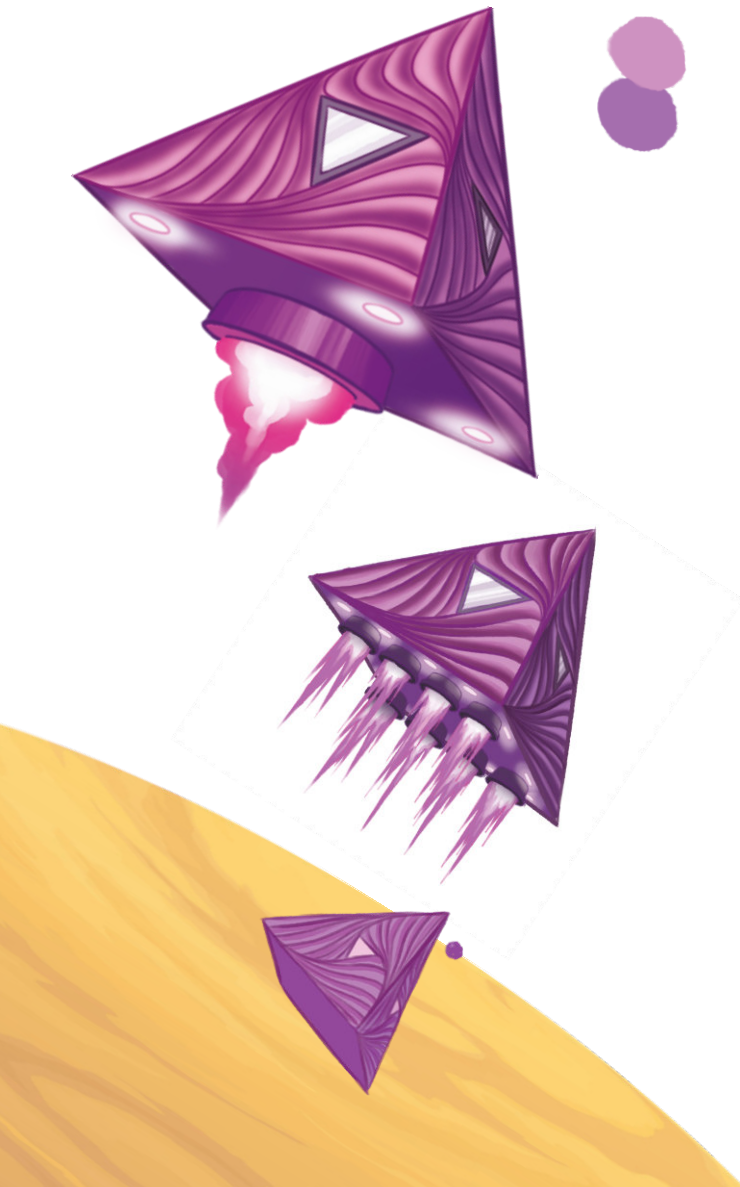




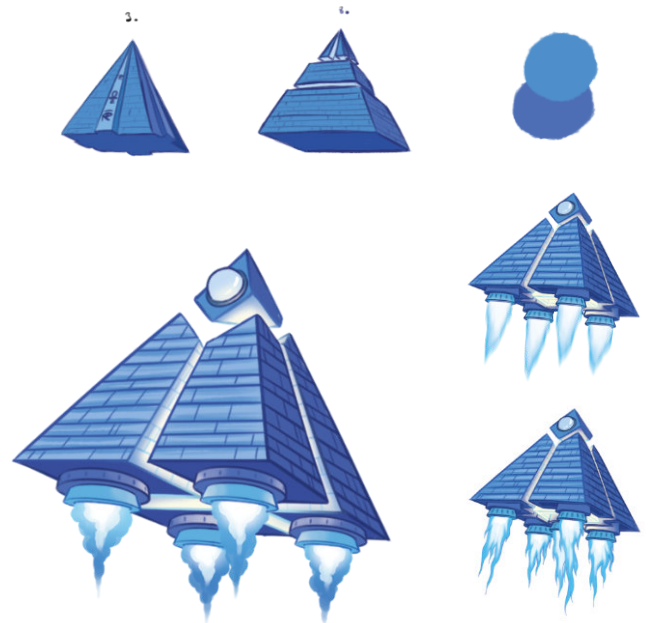
Dès ces premières recherches, je souhaitais travailler avec des couleurs vives et dégradés, et des lignes douces teintées, afin de créer un univers à la fois **dynamique et chaleureux**.

Lorsque l'idée des pyramides spatiales est apparue, j'ai commencé à explorer un grand nombre de designs possibles. Je me suis **inspirée à la fois des pyramides égyptiennes et des temples mayas**, en cherchant à trouver un équilibre entre l'idée de monument ancien et d'une dimension plus technologique.

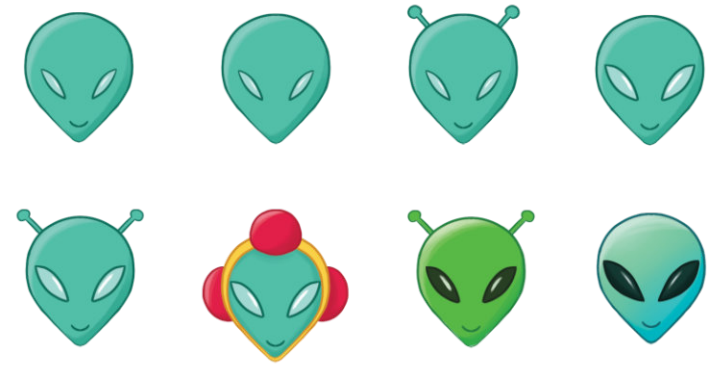




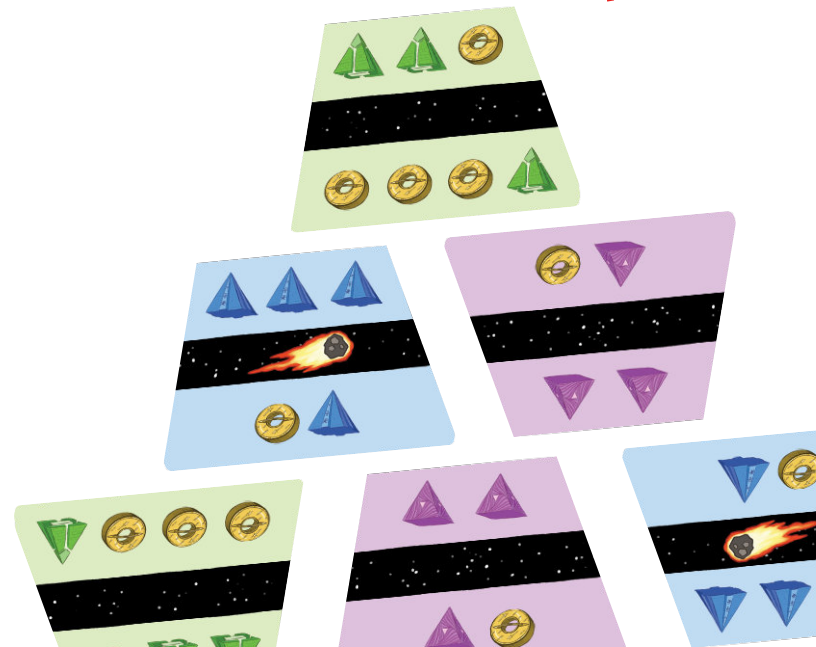
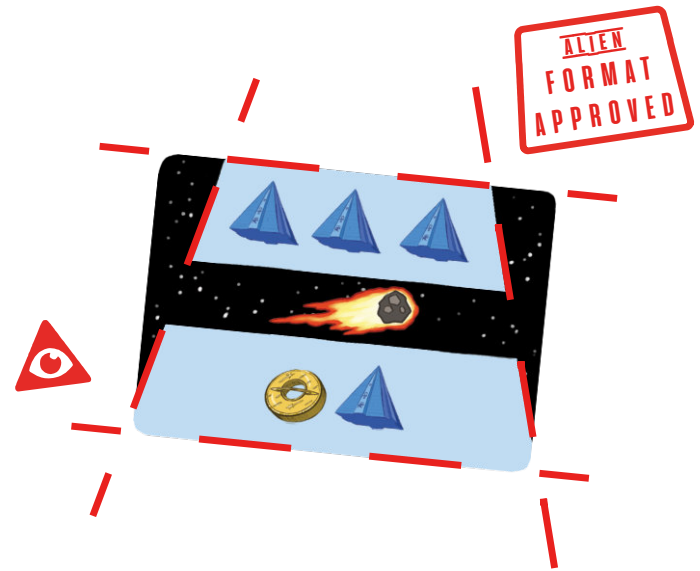
Comme les pyramides apparaissent sur des cartes de petit format, il était **important que leur silhouette soit immédiatement lisible**. L'objectif était que leur design évoque à lui seul un **mélange d'architecture ancienne et de technologie avancée**, sans avoir besoin d'ajouter trop de détails mécaniques qui seraient de toute façon difficiles à voir à petite échelle. J'ai donc privilégié des fenêtres et des ouvertures lumineuses, qui donnent l'impression que ces structures lévitent grâce à une énergie inconnue.



La recherche autour des aliens a, quant à elle, été plus axée sur les détails. Nous avons longtemps **hésité entre représenter les extraterrestres sous forme de médailles ou bien utiliser directement leur visage**. Finalement, nous avons choisi la seconde option, ce qui impliquait de créer une forme simple, expressive et immédiatement reconnaissable.

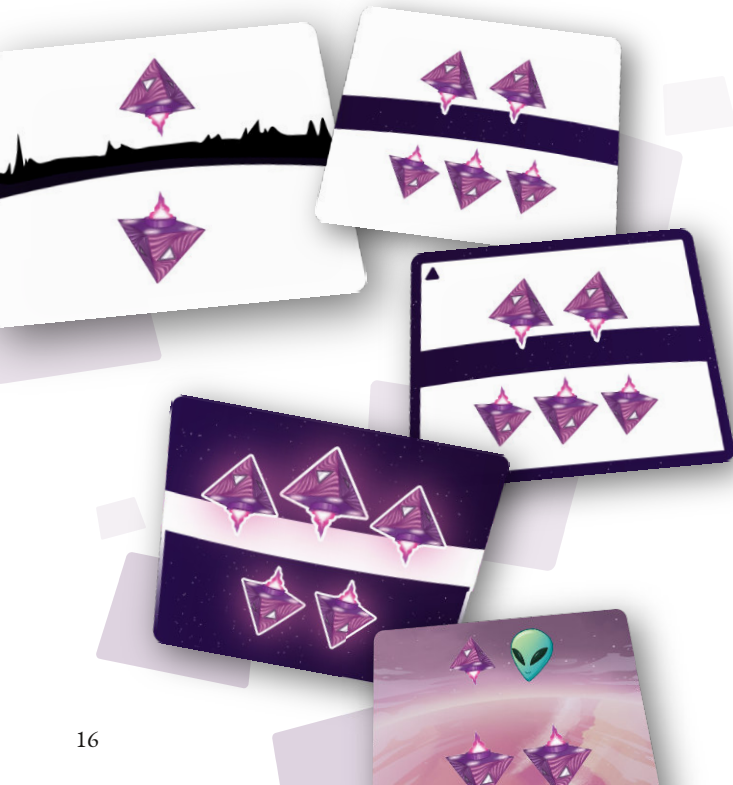


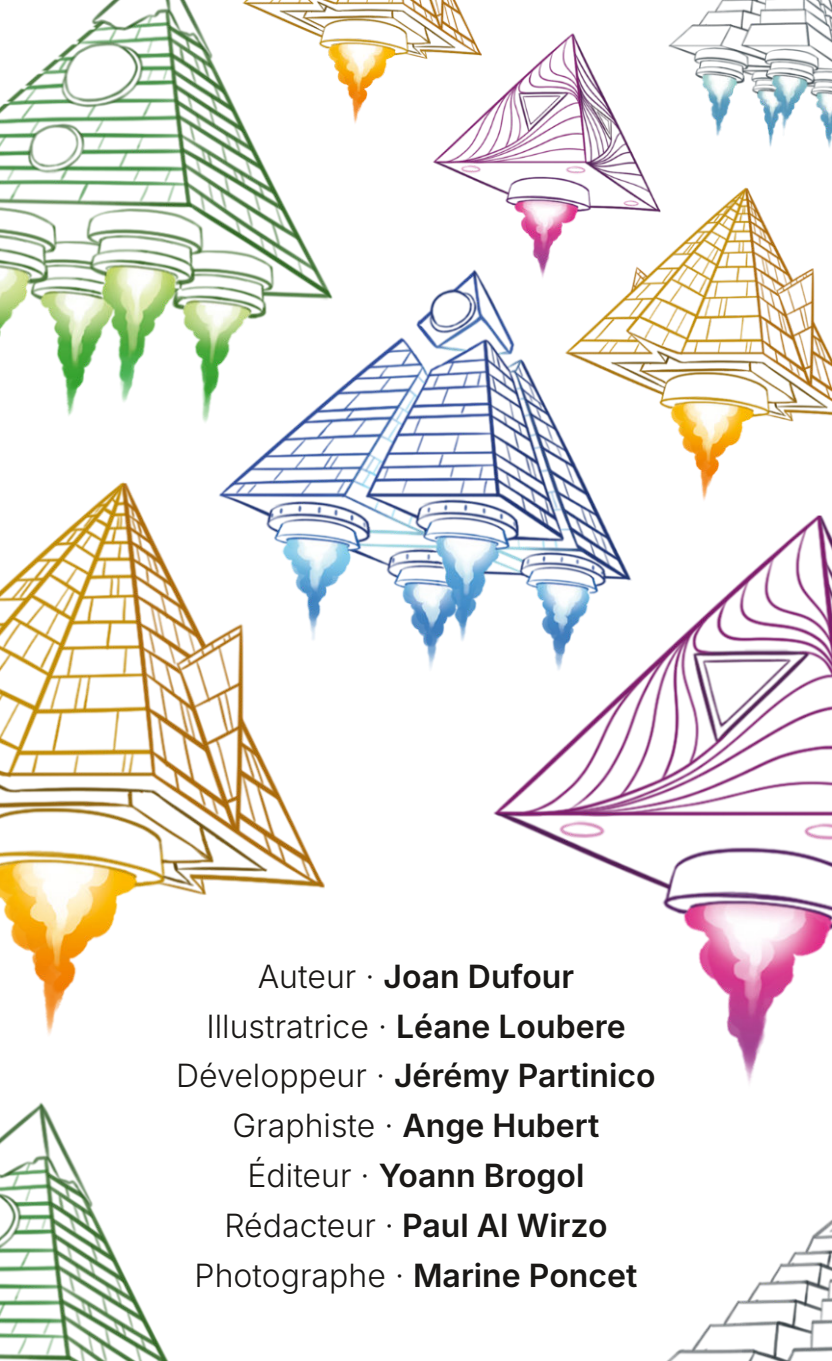
Une fois tous ces éléments définis, le travail du graphiste a permis de réunir l'ensemble dans la mise en page finale du jeu. C'est à ce moment-là que **toutes les pièces du puzzle se sont assemblées** et que la magie a opéré.



Je trouve que la collaboration de toutes nos idées et nos travaux a permis de **donner vie à un jeu à la fois accessible et stratégique**, capable de créer des moments de tension et d'excitation autour de la table.

Pour moi, ce projet a été une aventure particulièrement importante. En tant que jeune illustratrice, **voir mes dessins passer du stade de croquis à celui d'un véritable jeu de société est une grande source de fierté.**





Auteur · **Joan Dufour**

Illustratrice · **Léane Loubere**

Développeur · **Jérémy Partinico**

Graphiste · **Ange Hubert**

Éditeur · **Yoann Brogol**

Rédacteur · **Paul Al Wirzo**

Photographe · **Marine Poncet**