



## Loisirs Les cartes d'un monde imaginaire à explorer et... à jouer en famille



Pierre Clément a travaillé pendant deux ans pour mettre au point son jeu de cartes inspiré de ses dessins et de son imaginaire. Photos Hervé Kielwasser

Pierre Clément a imaginé le dessin et les règles d'un nouveau jeu de cartes inspiré d'un monde imaginaire qu'il explore depuis très longtemps.

« Ce jeu, c'est deux ans de travail et la clé d'un monde que j'explore depuis longtemps. Je suis parti du jeu des sept familles pour le concevoir. J'ai fait une première série d'images mais elles étaient trop proches de l'illustration, pas assez abstraites. »

Pierre Clément est architecte. Mais aussi fou de dessin. Ce Strasbourgeois passe des heures penché sur sa planche à dessin, à imaginer des histoires qui se déroulent dans un monde imaginaire qu'il s'est construit patiemment depuis des années. Et fait volontiers l'analogie avec les moines copistes et enlumineurs du Moyen-Âge.

« Des ruptures d'échelle fascinantes »

« Ce qui m'intéresse dans cette tâche, c'est d'explorer un monde que je ne connais pas, de comprendre les logiques qui mettent en forme ce monde et la technique qui va me permettre de le réaliser. J'ai cette curiosité pour les systèmes vivants, en tant qu'architecte, mais aussi comme illustrateur. » Le dessinateur a déjà illustré des livres pour enfants parlant de zoologie ou de biologie. Ce qui le fascine, « ce sont les ruptures d'échelles, les métamorphoses, mais aussi les aberrations ».

Ses techniques de travail sont un mélange de méthodes traditionnelles, « voire anachroniques », selon Pierre Clément, et de modernité technologique, avec l'utilisation de l'informatique pour numériser les images et les travailler. « Mais avant tout, je fais le dessin à la main. »

L'artiste dessine les morceaux de ses personnages sur des planches grand format. Il réalise également ses décors à partir d'une grille qu'il a réalisée lui-même, pour éviter toute erreur dans ses perspectives. « Grâce à quoi, il me suffit après d'insérer les différents éléments dans ce décor... »

Comme un enfant qui se raconte une histoire tout en empilant des cubes sur le tapis, Pierre Clément voit ses histoires se construire au fur et à mesure qu'il dessine. « Du coin de l'œil, je vois apparaître un personnage dans un coin du dessin. Et je vois qu'il se précise et s'accroche à cet endroit. S'il s'incruste assez longtemps, je comprends que je dois le dessiner là. »

De deux à quatre joueurs ou plus

L'idée du jeu de cartes est venue de la suggestion d'une amie ancienne condisciple des Beaux-Arts. « Elle m'a suggéré de faire des cartes à partir de mes dessins. Moi, je ne joue pas mais j'aime les cartes en tant qu'objets. » Il imagine des sortes de blasons, réversibles, intemporels et stylisés. « Les cartes sont comme des énigmes flottantes qui donnent l'illusion de la 3D. »

En partant de trois critères, appartenance à une famille, numérotation et couleurs, il croise ces signes distinctifs pour arriver à des séquences différentes. Il introduit dans la règle du jeu des jokers qui peuvent remplacer des cartes. Et invente un « joker ultime », Jahal, qui donne aussi son nom au jeu et qui est capable de remplacer toutes les cartes.

Avec ses amis, il teste le jeu à deux, à trois, à quatre et plus, et ça fonctionne : « Plus il y a de familles ouvertes sur la table et plus il y a de possibilités. Manipuler les cartes sur la table en fonction de celles qu'on a en main devient vraiment amusant ! »

Geneviève Daune-Anglard

### Le dessin dans tous ses états

Pierre Clément a eu, en 1985, la Minerve de l'animation pour un spot publicitaire en forme de dessin animé qu'il avait réalisé pour une marque de stylo. « À l'époque, je l'avais fait de façon traditionnelle. Aujourd'hui, j'utilise les images de synthèse ». Dans les années 90, il a également fait un petit film pour la chaîne Canal + intitulé « Silencio et tralala ».

Aujourd'hui, il se verrait bien se lancer dans la conception d'un jeu vidéo, en s'appuyant toujours sur ses dessins. Une de ses particularités est de réaliser ses dessins en négatif de l'illustration finale car il a longtemps travaillé en sérigraphie. Il aime le plaisir et la surprise de voir le rendu des couleurs après l'inversion de ces dernières.

Son jeu Jahal de 56 cartes a été imprimé sur les presses de France Cartes et est vendu au prix de 12 €. Il est disponible à la librairie Kléber à Strasbourg, mais aussi sur le site internet que Pierre Clément a spécialement créé pour son jeu : [www.jahal.fr](http://www.jahal.fr) (à saisir directement dans la fenêtre de navigation).

### Services



Flux RSS



Guide TV



Galerie vidéos



Le blog

### LIENS SPONSORISÉS

### La Météo

**Mulhouse**  
Faible Neige

Min : 1 °C  
Max : 1 °C

>> voir les prévisions

Recherche une autre localité

### Derniers commentaires

trallala998 | 24/12/2010 | 10h00

car depuis toujours, les long courriers seraient assures de partir. PAR CONTRE, IMPOSSIBLE DE TENIR LA CADENCE avec le...

Caliméro1 | 24/12/2010 | 09h56

Pas un média ne dit que les problèmes d'approvisionnement en glycol des aéroports sont dus ... à une grève dans la...

trallala998 | 24/12/2010 | 09h56

justement, quand la glace du Pastic fond, le verre remplis au préalable à ras-bord, NE DEBORDE PAS. Pourtant les ONG à la...

Cairote | 24/12/2010 | 09h55

"trallala999" Encore une contre-vérité de plus émanant de votre part... Ces journalistes étaient certes en Afghanistan...

elsasser | 24/12/2010 | 09h53

999, 3/4 des avions en atelier... hein hein vous avez l'air bien renseigné.... mais je vous affirme sans peur de me tromper...

### A lire aussi

■ Météo : 7 à 15 cm de neige attendus d'ici

### Publicité