



ARTBOOK

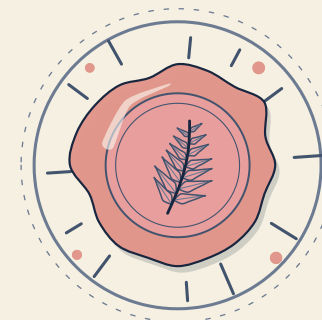
L'Arbre *aux* absents

Gravure et aquarelle

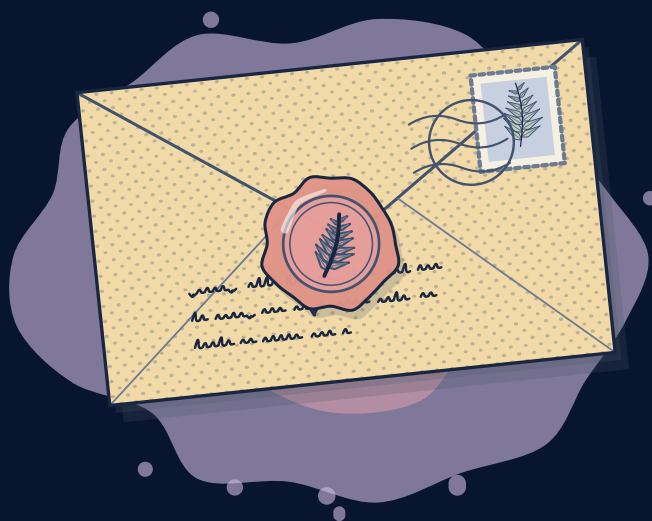
Gravure *et aquarelle*

L'intention	3
L'art clé	4
Couleurs et polices	7
Les matières du bureau	9
La carte de la Velmarche	11
Les vignettes d'aquarelle	13
Les portraits gravés	15
Les documents	17
Ornements et icônes	18

Un trait d'encre bleu-noir gravé, des hachures pour le volume, puis quelques lavis transparents posés par un coloriste. Toute l'illustration du jeu suit ce procédé ancien, dans une interface nette et contemporaine.



« Le bureau sous la lampe »



Il est tard. Sur un bureau d'enquêteur plongé dans le bleu de la nuit, une lampe de laiton éclaire des archives : lettres, registres, photographies, une carte dépliée. Tout ce qui se lit est du papier dans la lumière ; tout ce qui sert d'outil reste dans l'ombre, net et discret.

L'illustration est une **taille-douce à l'encre ferro-gallique**, rehaussée d'**aquarelle**. Le trait hiérarchise : contours appuyés, détails plus fins, ombres et courbes de niveau à peine posées. Les lavis restent transparents, jamais plus de deux couches, et débordent un peu du trait, comme la main d'un coloriste.

Les portraits sont des bustes de trois-quarts, reconnaissables en vignette comme en grand : chaque personne a sa silhouette de coiffure, son accessoire et sa couleur de vêtement.

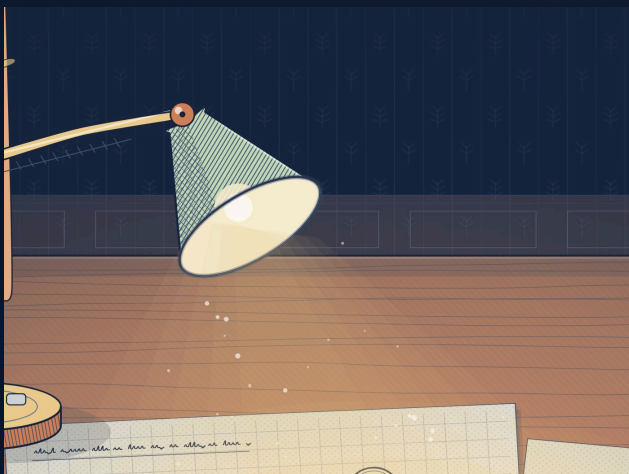
Le pays est imaginaire, la Velmarche, en 1974 : rien n'y renvoie à un lieu réel.



« Le bureau sous la lampe »

Art clé, écran titre du jeu et héros du site (16:9).

Détails *du bureau*



La lampe de laiton

Le cône de lumière en cinq voiles, la flaque de lavis safran, les poussières dans le faisceau.



La fenêtre au crépuscule

Les toits d'Aubrelieu, le dôme de l'Opéra, la Citadelle sur sa colline et les premières fenêtres allumées.



L'herbier et la loupe

La fougère pressée, la loupe dont le verre grossit le phare d'une photographie.



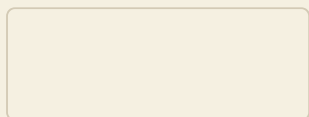
— L'ART CLÉ

Recomposé *pour le téléphone*

Le format 4:5 n'est pas un recadrage : chaque objet est remplacé pour l'écran vertical. La lampe, la tasse et le brouillon d'arbre restent sous la lumière ; la carte, les dossiers et l'herbier glissent vers le bas.

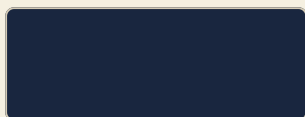
Cinq groupes respirent à l'écran titre : la lumière vacille, les poussières dérivent, la vapeur monte, le rideau ondule, une feuille se soulève. En mouvement réduit, tout se fige ; l'image reste complète à l'arrêt.

Palette *d'encre et de papier*



Encre de nuit

Fond du bureau
#07152e



Vélin

Texte sous la lampe
#f6f1e7



Safran

L'action, la lumière
#ffbe3d



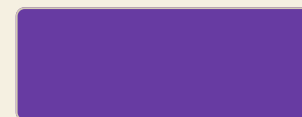
Vermillon

Titres, marque
#fc7754



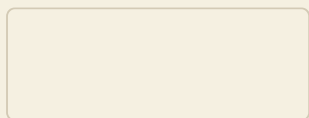
Céladon

Fougère, ornements
#7bceb4



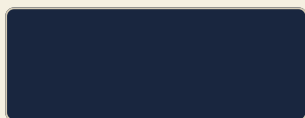
Encre de tampon

Ce qui est établi
#c1a0fb



Papier

Documents, carte
#f5f0e1



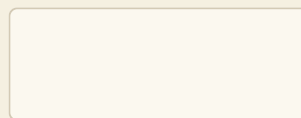
Encre ferro-gallique

Texte sur papier
#19263f



Kraft

Chemises
#d1a978



Bristol

Fiches
#fbf8ef



Bois éclairé

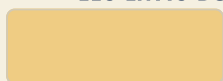
Le bureau sous la lampe
#9e715c



Velours

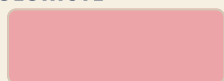
Le rideau
#785560

— LES LAVIS DU COLORISTE



Safran

Lavis
#efcc83



Carmin

Lavis
#eca4a9



Indigo

Lavis
#a8bbe2



Sienna

Lavis
#e9af90



Sauge

Lavis
#bed3aa



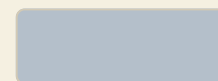
Lilas

Lavis
#d0bae2



Céladon

Lavis
#b1dccc



Ardoise

Lavis
#b4bfca

Des polices *libres*

FRAUNCES
TITRAGE D’AFFICHE

Une famille effacée des registres.

OSWALD
ÉTIQUETTES ET TAMPONS

ORC 74 · DIFFUSION · ARCHIVES

LITERATA
LECTURE

Reconstituez l’arbre d’une famille, pièce par pièce.

COURIER PRIME
MACHINE À ÉCRIRE

OFFICE DE RÉINSCRIPTION CIVILE

CAVEAT
MANUSCRIT

Bons baisers des Bains-de-Mérande...

Le bureau *en matières*

Rien n'est une « carte » abstraite : chaque surface est un objet du bureau, posé, épinglé, scotché.

La feuille

Papier, bords droits, déchirés ou perforés ; ruban, trombone, punaise.

La chemise

Kraft ou manille, une cote à l'étiqueteuse, un onglet.

La fiche

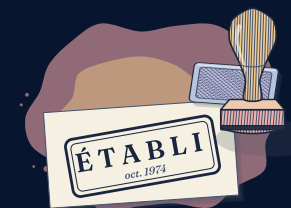
Bristol, réglure bleue, ligne de tête vermillon.

La coupure

Papier vieilli des annuaires et des journaux.

ÉTIQUETEUSE

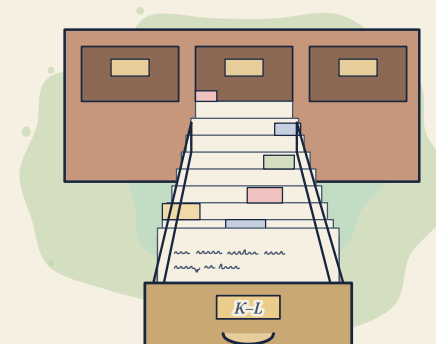
ANNONCE

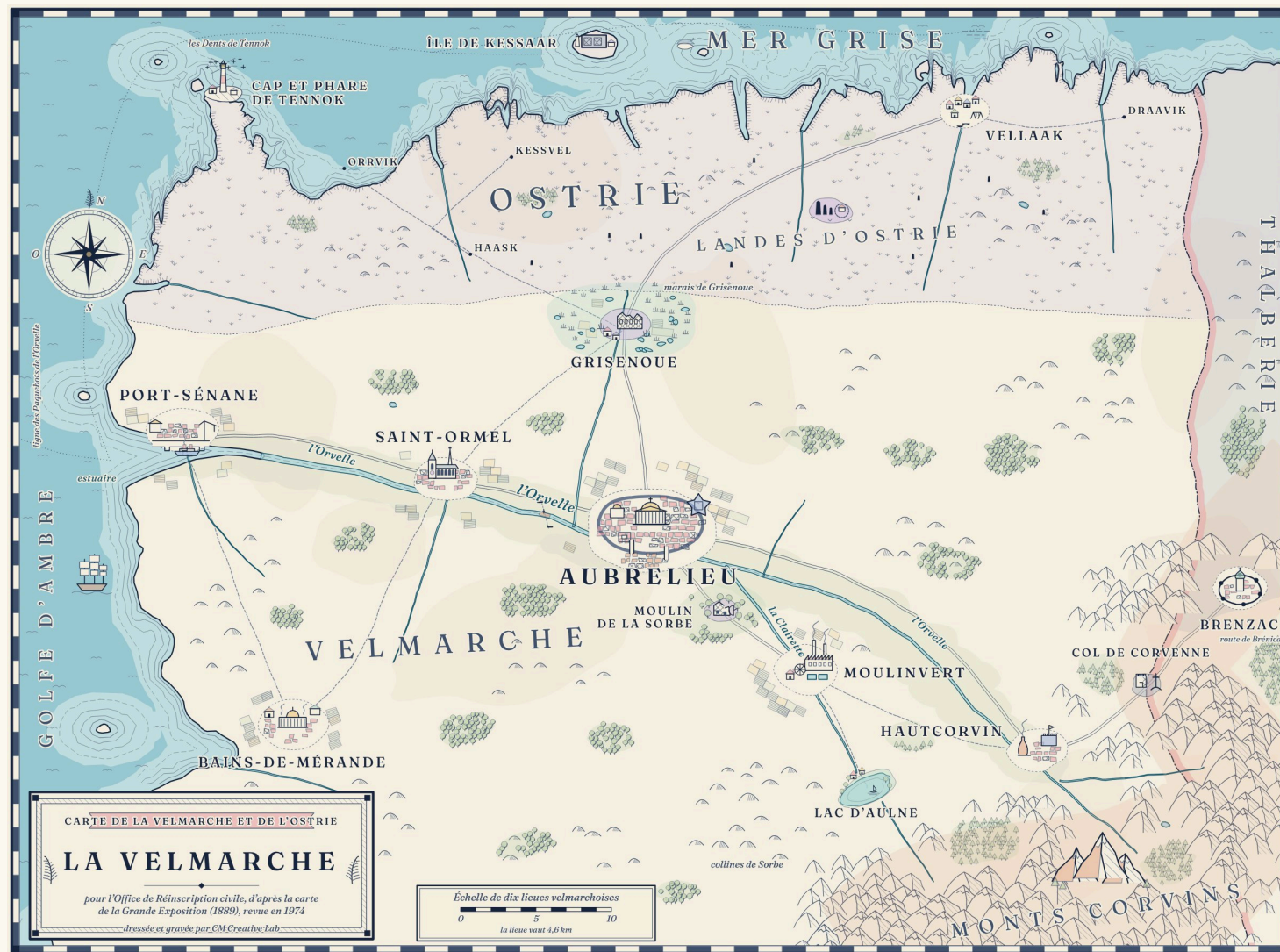


Gravure *rehaussée d'aquarelle*

Un trait d'encre ferro-gallique bleu-noir, des hachures pour le volume, puis des lavis transparents qui débordent un peu, comme la main d'un coloriste. Les documents du jeu sont du papier dans la lumière ; l'interface autour reste sombre, nette et discrète.

Les couleurs de l'art ne sont jamais écrites à la main : chaque trait et chaque lavis porte une classe du système de design, ce qui permet au jeu de redessiner toute l'illustration pour la nuit ou en contraste élevé.





— LA CARTE

La Velmarche

Une seule grande planche, découpée en couches : fond, relief, eaux, lieux et toponymes. Dans le jeu, chaque lieu s'éclaire quand on le visite.

Taille-douce rehaussée d'aquarelle : lavis des provinces, routes en double trait, monts en profils gravés, cartouche de graveur.

Détails *de la Velmarche*



Le cartouche

Double filet, titre en capitales, mention du graveur : la carte se présente comme un document officiel de 1974.



La rose des vents

Cercles à la plume, aiguille pleine au nord : le seul ornement de la marge ouest.



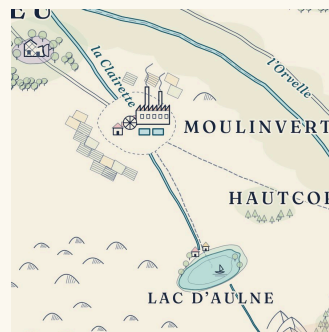
Le cap de Tennok

Un phare blanc à bande rouge sur la pointe nord-ouest, et les courbes de niveau de la mer Grise.



Aubrelieu

La capitale en vignette : dôme, remparts et toits au lavis carmin, l'Orvelle en ruban céladon.



La Clairette et le lac d'Aulne

Cheminées, roues à aubes et un lac aux eaux claires : la vallée de la Clairette au pied des collines.



Les monts Corvins

Le relief est gravé à la hachure, la frontière thalbare tracée en lavis carmin.

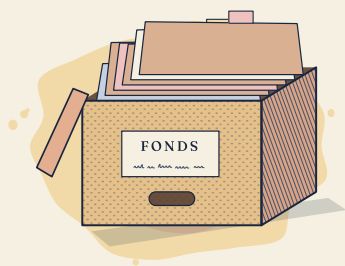
Les objets *du bureau*

Dix vignettes peintes pour l'interface : chacune ouvre un geste du jeu, sur une tache de lavis.



L'arbre aux médaillons

L'arbre vide, ses médaillons dorés en attente d'un visage.



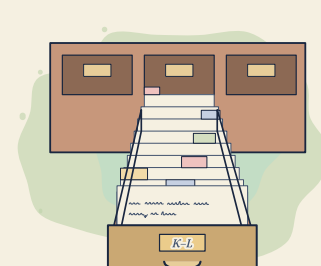
Le carton d'archives

Couvercle de biais, dossiers à onglets, étiquette « Fonds ».



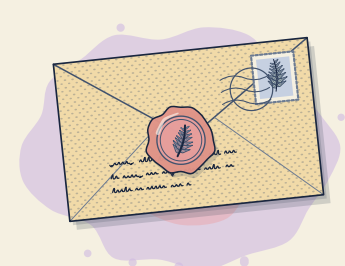
Le phare de Tennok

Phare blanc à bande rouge, maison du gardien et récif des Dents.



Le meuble à fiches

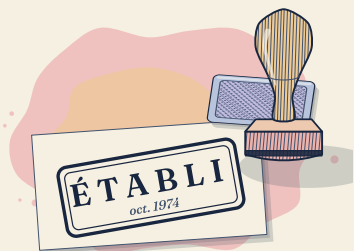
Tiroir tiré, fiches à onglets de couleur, porte-étiquette.



La lettre à la fougère

Enveloppe, cachet de cire à la fougère, timbre oblitéré.

Les objets *du bureau*



Le tampon de bois

Tampon, boîte d'encre et fiche « Établi ».



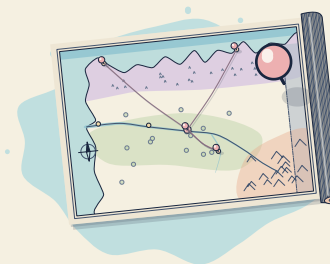
La loupe

Une loupe sur une photographie de maison, sans visage.



Le registre cadenassé

Cuir à coins de laiton, chaîne et cadenas.



La carte épinglée

La Velmarche roulée, épingles et fil rouge.



La fougère d'herbier

Le motif de l'histoire, pressé sur une planche.

Galerie *des visages*

Quelques planches parmi la trentaine de portraits du jeu. Les noms restent dans les archives : à vous de les y retrouver.



Planche I

Cheveux blancs tressés en couronne, col de dentelle, broche. Lavis carmin.



Planche II

Casquette de marin, barbe pleine, vareuse à boutons. Lavis indigo.

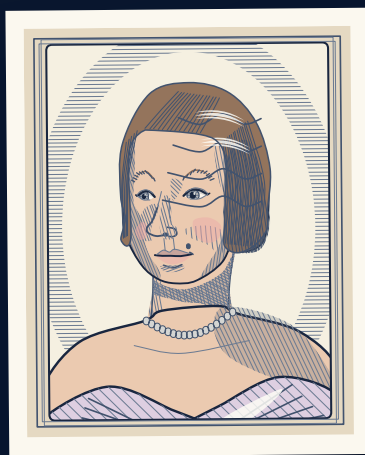


Planche III

Carré court, collier de perles, épaules nues. Lavis lilas.



Planche IV

Casque de cuir et lunettes d'aviateur relevées. Lavis sienne.



Planche V

Chapeau à plume, lorgnon pendu au cou. Lavis carmin et indigo.

Galerie *des visages*



Planche VI

Chandail ostrien à zigzags, cheveux gris nattés. Lavis céladon.



Planche VII

Feutre à larges bords, barbiche, lavallière. Lavis safran.



Planche VIII

Turban noué, anneaux d'oreille, gants. Lavis sauge.

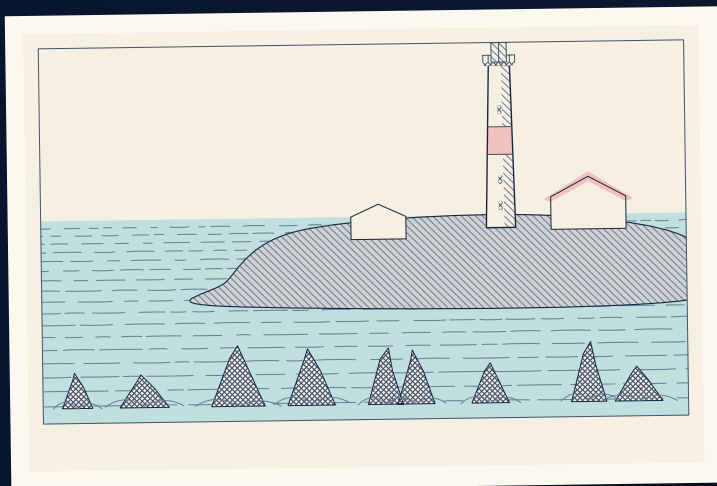


Planche IX

Barbe rousse, chandail à zigzags. Lavis indigo et carmin.

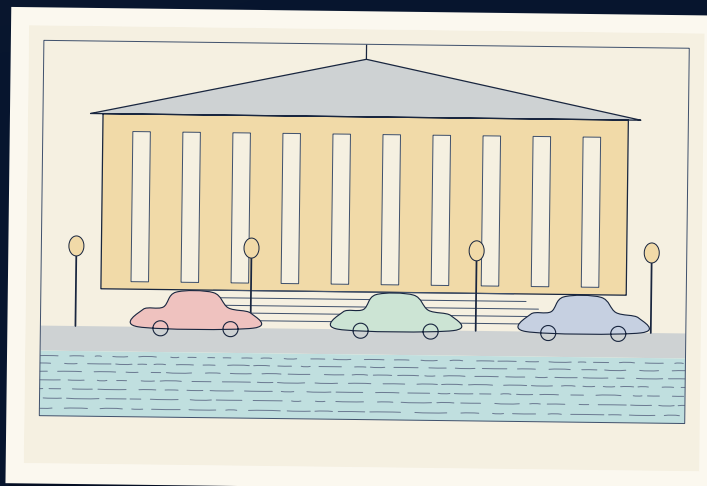
Cartes postales *et affiches*

Photographies, cartes postales, coupures de presse : chaque document du jeu a sa technique d'époque. Trois exemples, sans rien de l'affaire.



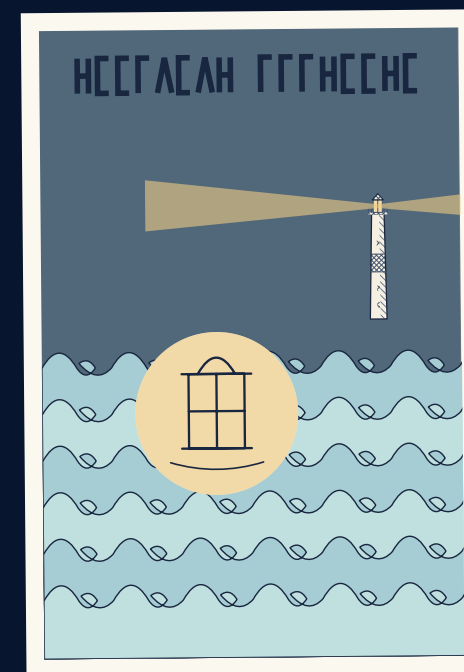
Carte postale, 1930

Le phare et les Dents de Tennok : carte photographique, lavis d'eau sur la mer.



Carte postale, vers 1970

Un palais administratif d'Aubrelieu au bord du fleuve, couleurs « passées ».

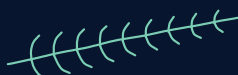


Affiche, années vingt

Aplats stylisés : une lanterne de marin sur la mer sombre, un phare au loin.

Encre à la plume

Un tracé principal irrégulier, un second passage d'encre fin, et parfois un lavis d'aquarelle derrière.
Les mêmes formes, nettes, sous 14 pixels.



L'Arbre *aux* absents



Un jeu d'enquête généalogique en solo, dans un pays imaginaire. Gratuit sur itch.io :
cardorinteractive.itch.io/arbre-aux-absents · arbre.cardormedia.com



Un jeu CM Interactive · Écrit et illustré par CM Creative Lab · Une production CARDOR Media

© 2026 CARDOR Media. Polices sous licence SIL Open Font License.