



Alternative Reality 3.1

Psychee

Le destin est ce que l'on en fait

Press-Book 2008

Axelle "Psychee" Bouet

Axelle «Psychee» Bouet

Illustratrice professionnelle

directrice artistique

chef de projet en communication visuelle

Expérience Professionnelle

Octobre 2007 à Juin 2008 : **Les clefs du succès/les Editions du Val** (Producteur et éditeur de solutions éducatives)
Illustratrice pour un livret de révisions mathématiques pour enfants nommé *Multiplicator*.

Avril 2006 à Janvier 2007 : **Nevrax/Gameforge** (Créateur et éditeur de jeux vidéos MMORPG, Paris)
Chef de Projet & Illustratrice d'une bande dessinée basée sur l'univers de *Saga Of Ryzom*.

Février 2005 à Février 2006 : **2DSF** (éditeur, Genève)
Directrice Artistique & Illustratrice pour le jeu de rôle *Tigres Volants*.

Février à Mai 2002: **Netologie** (gestionnaire de portail internet de rencontre, Sète) & **MAD Multimédia** (Paris)
Directrice de Rédaction & Webdesigner pour le webzine: *Troisième Sexe*.

Juin à Décembre 2001 : **Ciber-services**, (fournisseur de services via bornes intranet, La Défense)
Chef de projet du département interface, et direction d'une équipe d'infographistes 3D.

Janvier à Mai 2001 : **Chambre de Commerce des métiers de la fleur** (Paris)
Webdesigner & Webmistresse.

Septembre à Octobre 2000 : **EuropelnLive** (gestionnaire de portail internet politique, Sophia-Antipolis)
Directrice artistique du département Internet & Designer graphique.

Août 1999 à Août 2000 : **GIT** (Progiciels, Genève)
Chef de Projet du département Internet & Designer graphique.

Formation

1993-1994 – Ecole des Beaux-Arts d'Angoulême pour le Diplôme National des Beaux-Arts (bande-dessinée).

1991-1992 – Niveau baccalauréat, section A3 (lettres et art)

Compétences

Langues

Anglais : lu, écrit, parlé (pratique courante).

Logiciels

Logiciels PAO : Photoshop, Illustrator (conception de logotypes).

Mise en page : Quark Xpress, InDesign, Word.

Création Internet : Dreamweaver, InDesign, LiveMotion,

Langages de Description/Programmation : HTML4, DHTML, Javascript et CSS.

Graphisme

Story-boards et croquis préparatoires, formation à la bande dessinée, au découpage cinématique et à la scénarisation visuelle.

Communication

Communication visuelle, packaging de produits informatiques, connaissance des contraintes d'imprimerie. Conception de logos, d'identité graphique et d'icônes.

Illustration

Technique traditionnelles, illustration assisté par ordinateur, dessin d'art, et bande dessinée.

Gestion humaine

Gestion et direction de studio de concepteurs, graphistes et designer. Expérience dans le domaine de la gestion financière et le suivi de projet.

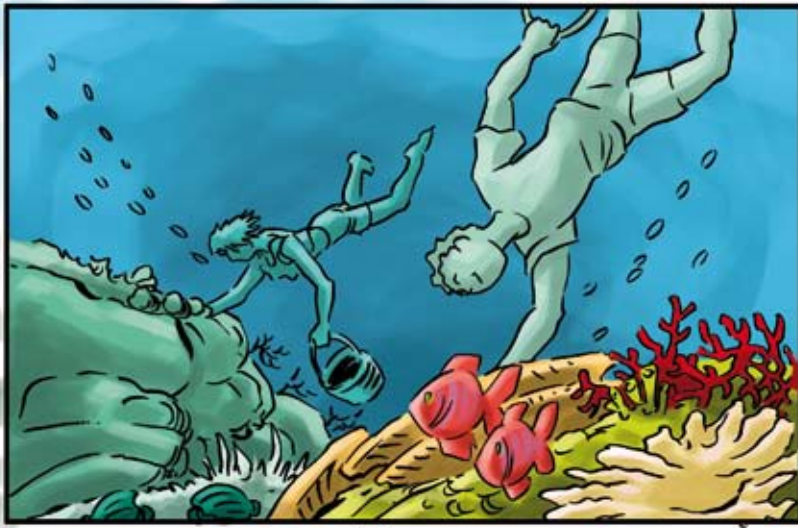
Activités Diverses

Membre fondatrice de la « Virtual Citizenship Association », aidant à la promotion des MMORPG dans le monde du logiciel libre (<http://www.virtualcitizenship.org/>)

Création et animation d'une communauté de jeu de rôle sur le support d'un serveur de MMORPG : World of Warcraft (Magazine Magnus : http://epee.ishara.free.fr/Magnus_06-WOW.pdf)

Créatrice et pratiquante de jeux de rôles sur table.

Auteur de bande dessinée.



MULTIPLICATOR

Livret de révisions des tables de multiplication, pour les Editions du Val.
Maquette et dessins.
Scénario et histoires, Sabina Dallariva.



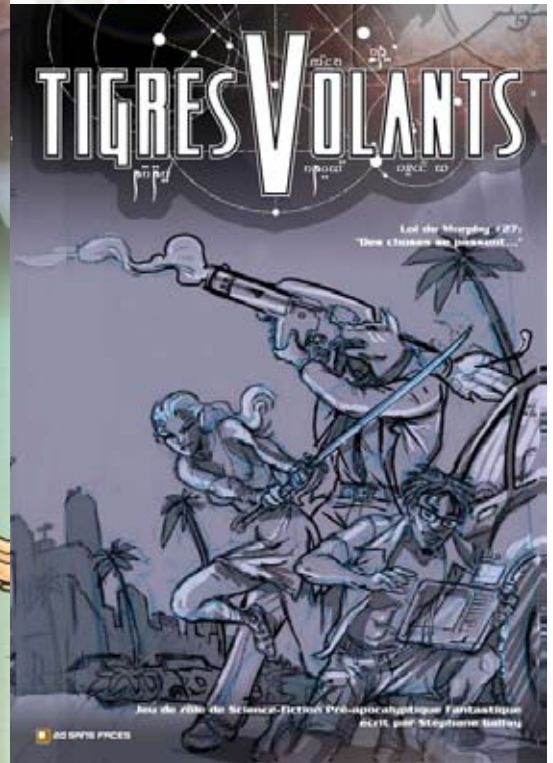
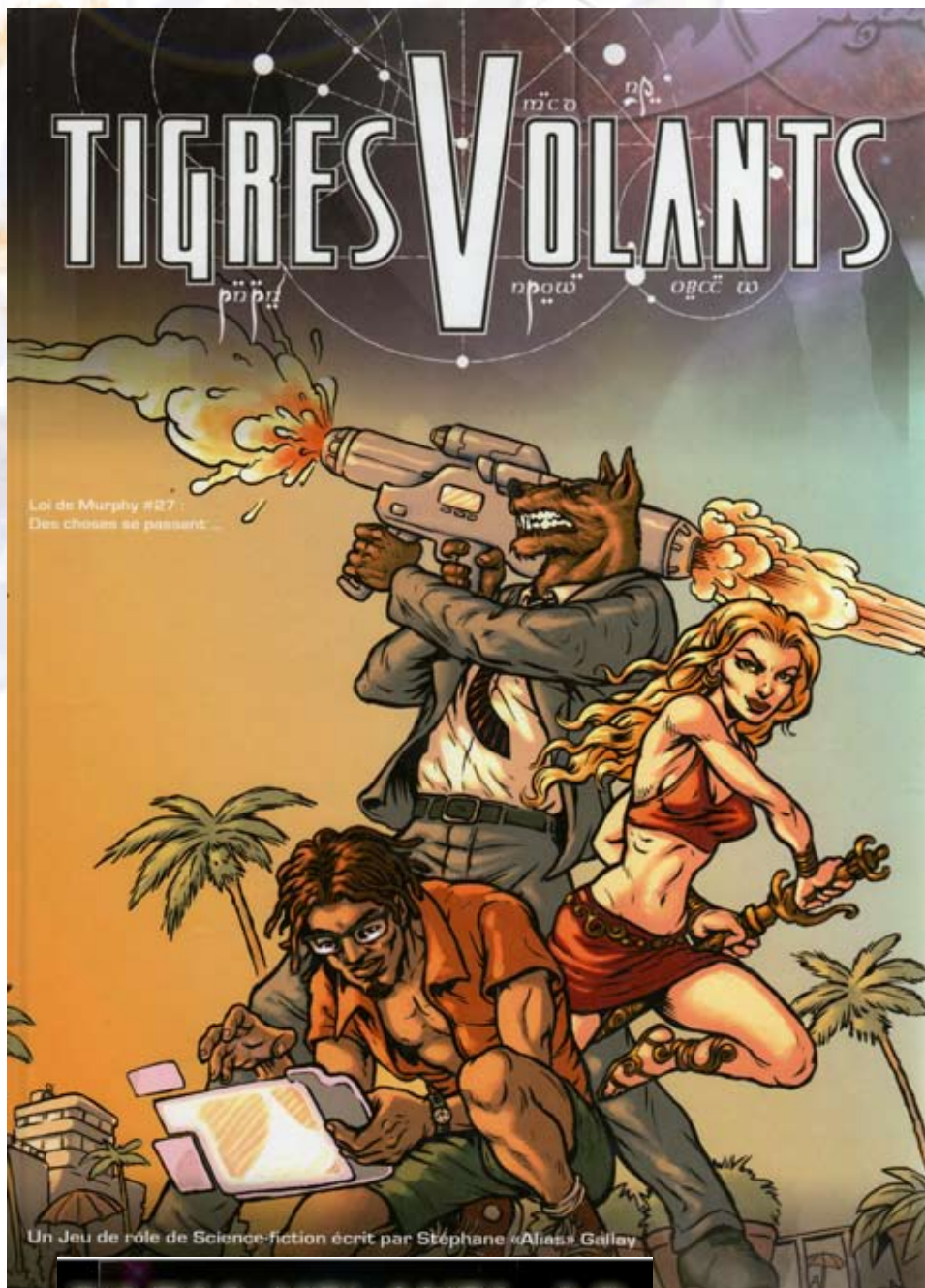
MULTIPLICATOR

ET LES TABLES DE MULTIPLICATION

Apprends les tables en suivant les aventures du Dragon !

Livre 1:
Tables de 3-5-7-9
et 11

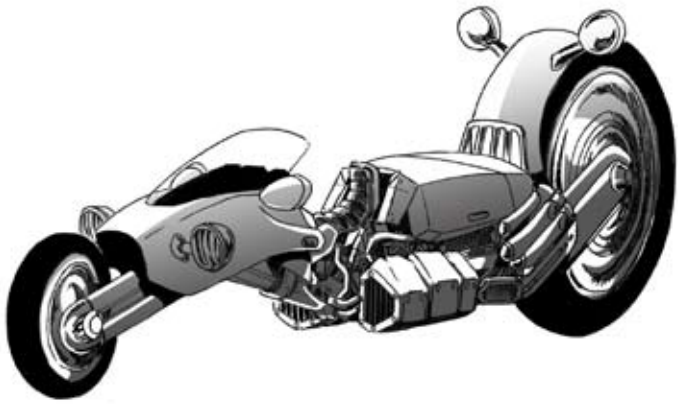
Une méthode d'apprentissage ludique qui entraîne aussi la division



TIGRES VOLANTS

jeu de rôle crée par Stephane «Alias» Gallay, et édité par Deux Dés Sans Face, Lausanne.
 Direction artistique pour l'ensemble des douze collaborateurs, concept, design visuel, et illustrations.





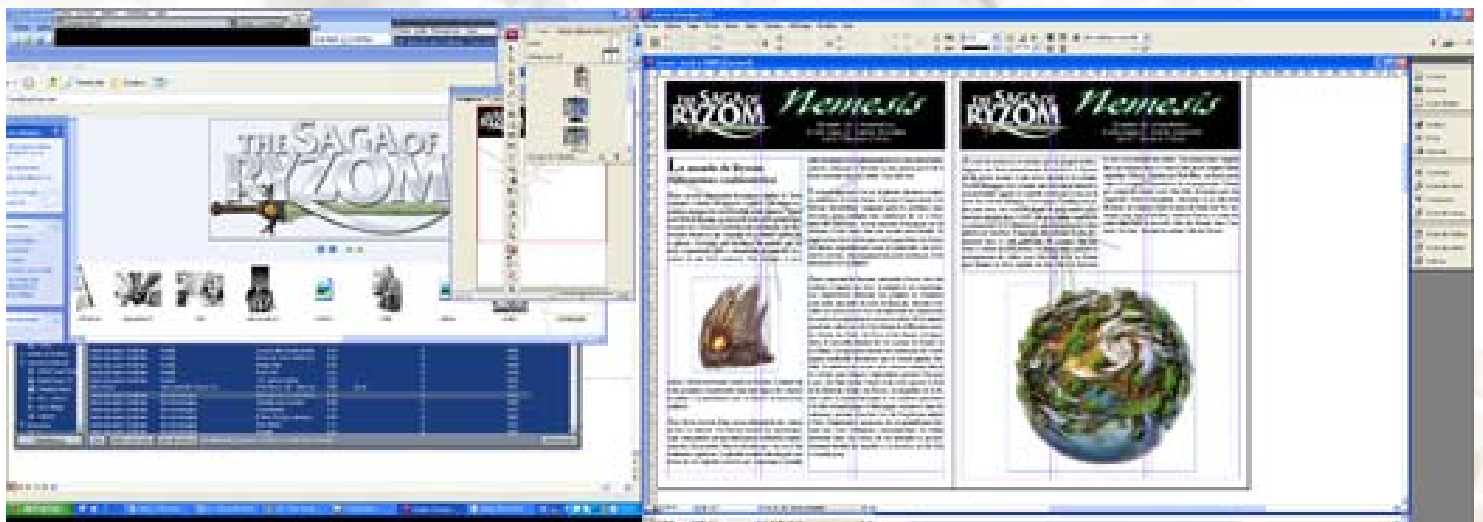
THE SAGA OF RYZOM

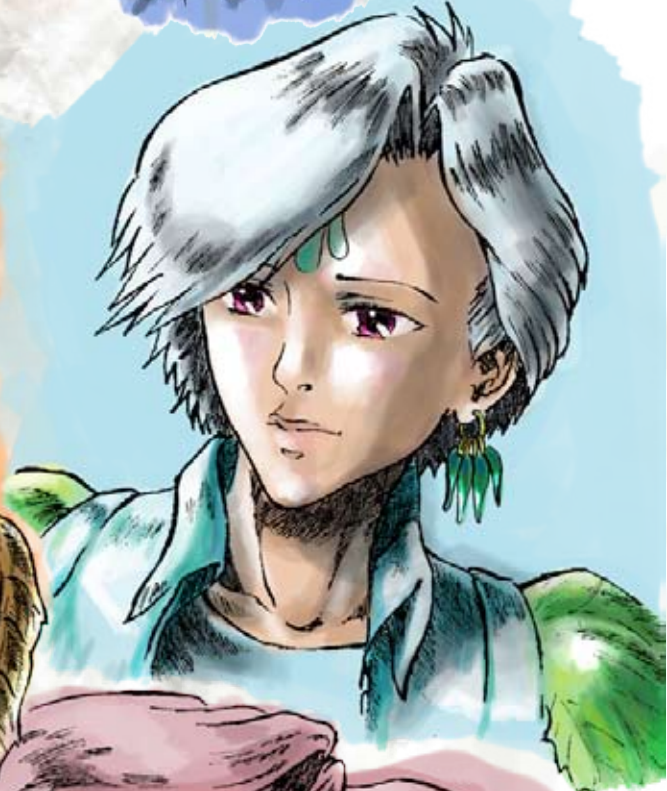


SAGA OF RYZOM NEMESIS

Projet de bande dessinée basée sur le monde et le concept de jeu vidéo MMORPG développé par la société NevraX France.

Développement graphique pour le jeu vidéo, recherche conceptuelle et scénario, étude pour le projet de bande dessinée sous licence.







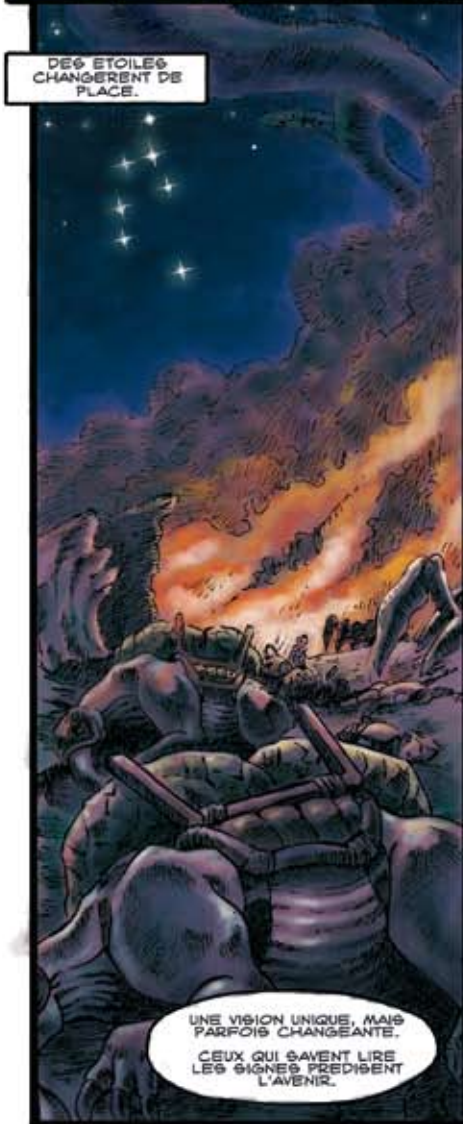


IL Y A QUELQUES TEMPS, SUR
ATYS, DEUX CHOSES
INSIGNIFIANTES SE PRODUISIRENT



LES KAMIS
MONTRENT LA
VOIE.
LE CHEMIN EST
SEMÉ
D'EMBÛCHES.

DANS LE CIEL SE
REFLETTENT LEURS
PENSÉES, LEURS
PASSIONS.



DES ÉTOILES
CHANGÈRENT DE
PLACE.

UNE VISION UNIQUE, MAIS
PARFOIS CHANGEANTE.
CEUX QUI SAVENT LIRE
LES SIGNES PRÉDISENT
L'AVENIR.



UNE FILLETTE
ÉCHAPPA
MYSTÉRIEUSEMENT
À UN MASSACRE...



QUELQUE CHOSE QUI
NE PASSA PAS
INNAPÉRÇU AUX YEUX
DE TOUS...



JE PRÉDIS QUE
TRÈS BIENTÔT...
CELA NE VOUDRA
PLUS RIEN DIRE...



DANS QUELQUES ANNEES, DIX ANS PEUT-ETRE, CE NOUVEAU CHEMIN SERA DE POURPRE, TANDIS QUE L'HISTOIRE M'AURA OUBLIE...

ALLONS, EISEENA MON ENFANT, CE N'EST QUE MOL.



J'AI CAUCHEMARDE, MAITRE LEETO.



C'EST LA FIEVRE. CELA N'EST RIEN. TU N'ES PAS ENCORE REMISE.

MAIS, J'AI LA GOO, N'EST-CE PAS ?

TU ES FORTE EISEENA. TU TEN REMETTRAS.



TACHE DE TE RENDORMIR. LA NUIT NE FAIT QUE COMMENCER.

BIEN, MAITRE.



DORS BIEN EISEENA. QUE J'ENA VEILLE SUR TES REVES.



Q'IL NY AVAIT PAS LES CRIS DE CETTE FILLE, LA NUIT SERAIT TRANQUILLE.

C'EST SUR.



TU SAIS CE QU'ON DIT ? ELLE EST MALADE. LA GOO.

D'AVOIR TROP TRAINÉ CHEZ LES ZORAS, SUREMENT. CE SONT DES SAUVAGES.

TAIS-TOI ! LEETO POURRAIT TENTENDRE.

ET ALORS ?

LES JUNGLES DE GANAÏL
Jeu de rôle en projet.
Etude de design et logo pour affiche.



LES JUNGLES DE
GANAÏL



*«Depuis quarante générations, ils attendent.
Nous ne le voyons pas.
Aveuglés, pour reconquérir ce que nous avons détruit, nous les avons affrontés.
Et perdu. Ne reste que nous mourrons tous.
Nous pensons que, venus des étoiles, cette planète serait à nous.
Mais nous avons refusé de voler. Nous n'avons rien appris...
L'espoir a été balayé. Il n'y a pas de demain pour ce qui rampe sous le ciel et cherche juste à vivre.
Nous avons tournés nos armes contre nous-même dans la lutte qui consiste à grappiller chaque jour
un jour de plus de survie.*

*Et eux attendent...
Nous ne savons pas si, quand nous mourrons, ils mourront à leur tour.
Ou seront vainqueurs. Ce mot a-t-il un sens pour eux ?*

*Mais ne reste qu'une chance, qu'une voie, possible.
Dans les vents du monde, frêle le murmure.
Un quaière en trouvera un, un autre se livrera, ils viendront tous. En leur sein, une réponse.
La clef que nous avons oublié de chercher, dans notre avidité à grandir et conquérir.
Celle que nous avons tué, avec l'Ancien Peuple.*

Et une âme, une seule, à la fin, pour décider.

La seule innocente est... qui décidera ? Et quel ?

Séance de jeu avec Profhémère et Nicolas

**Jeu de Rôle écolo-post-apocalyptique fantastique,
dans un monde étranger et mourant.**

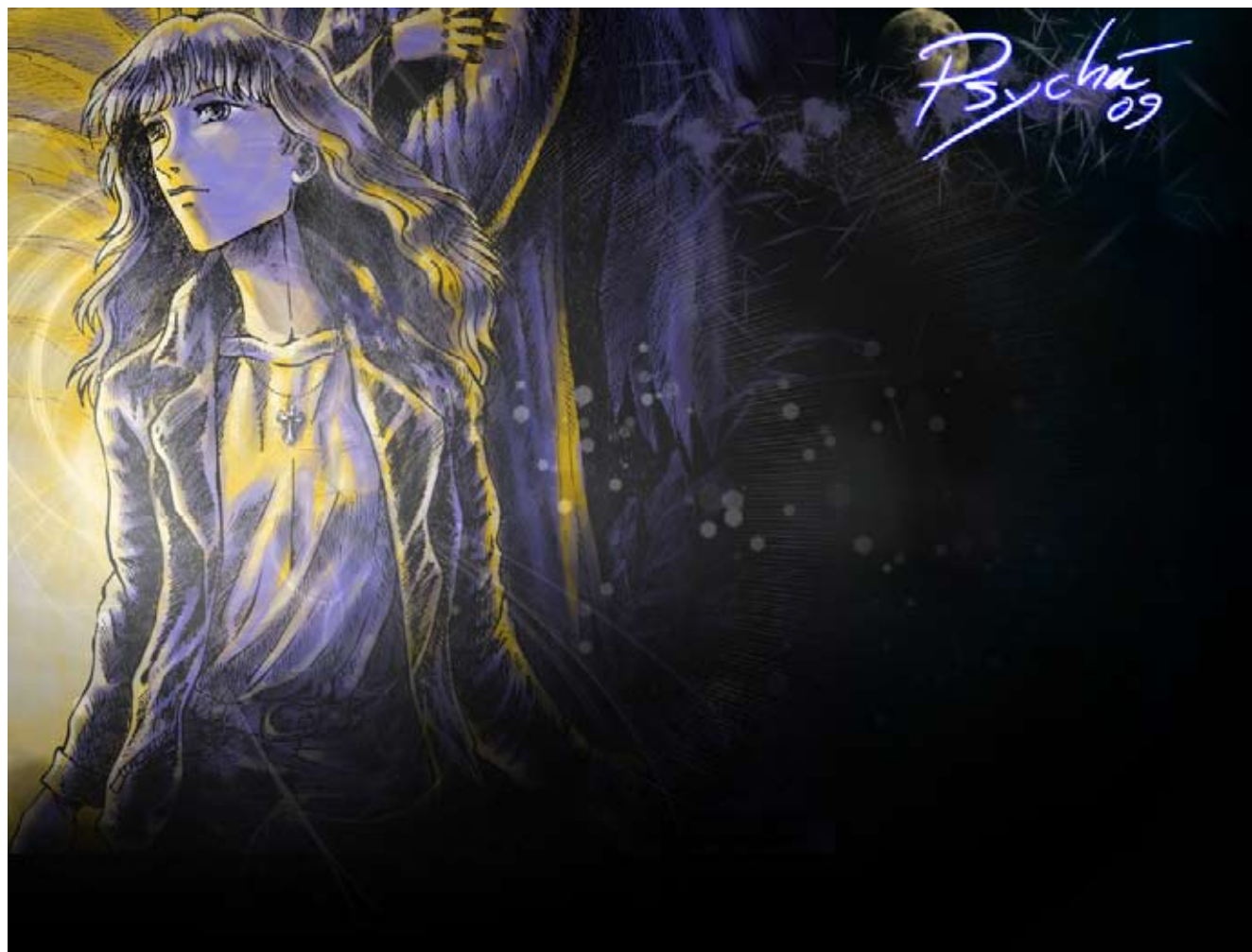


LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SERIES D'ACTION

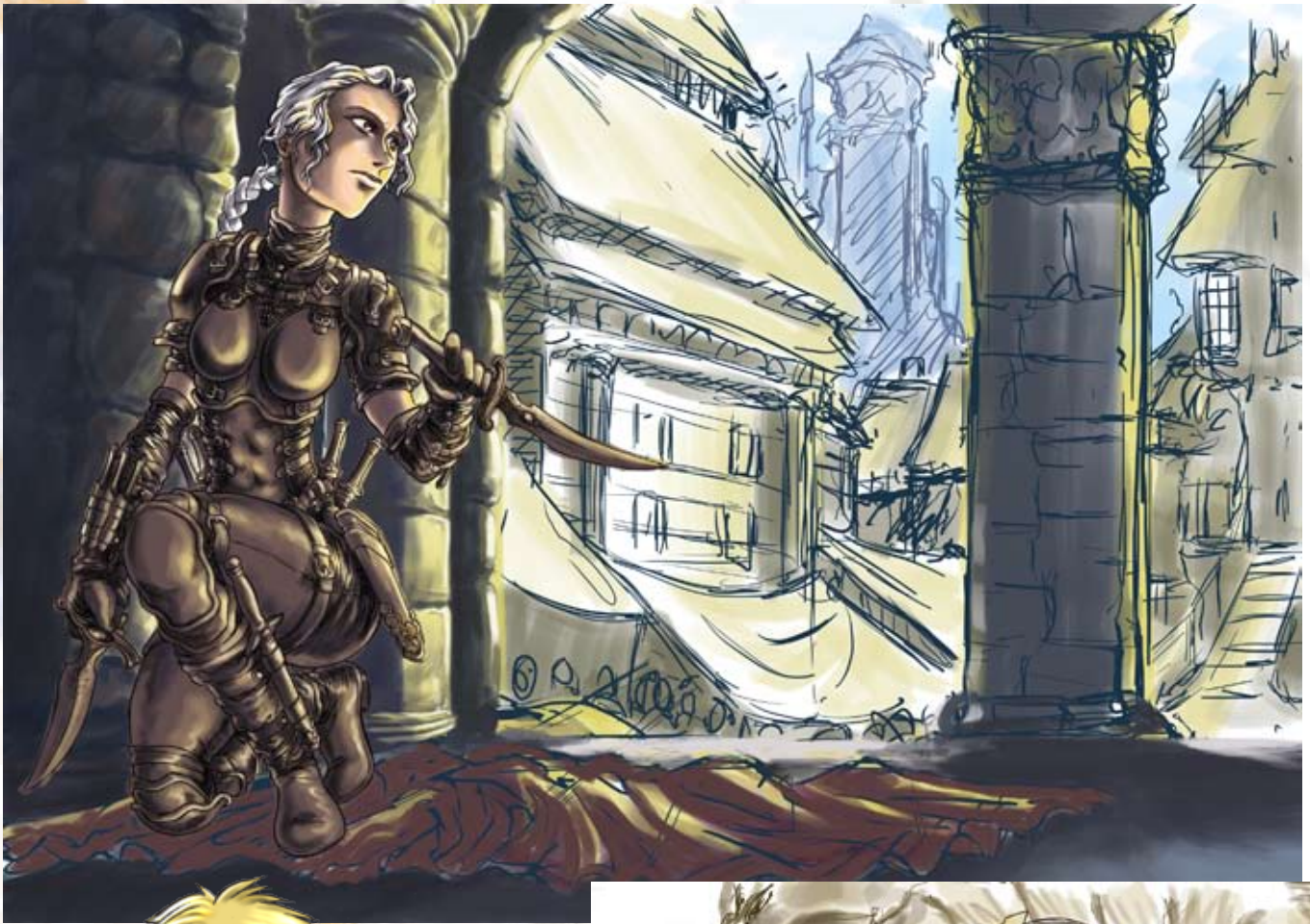
PAR AXELLE "PSYCHEE" BOUET

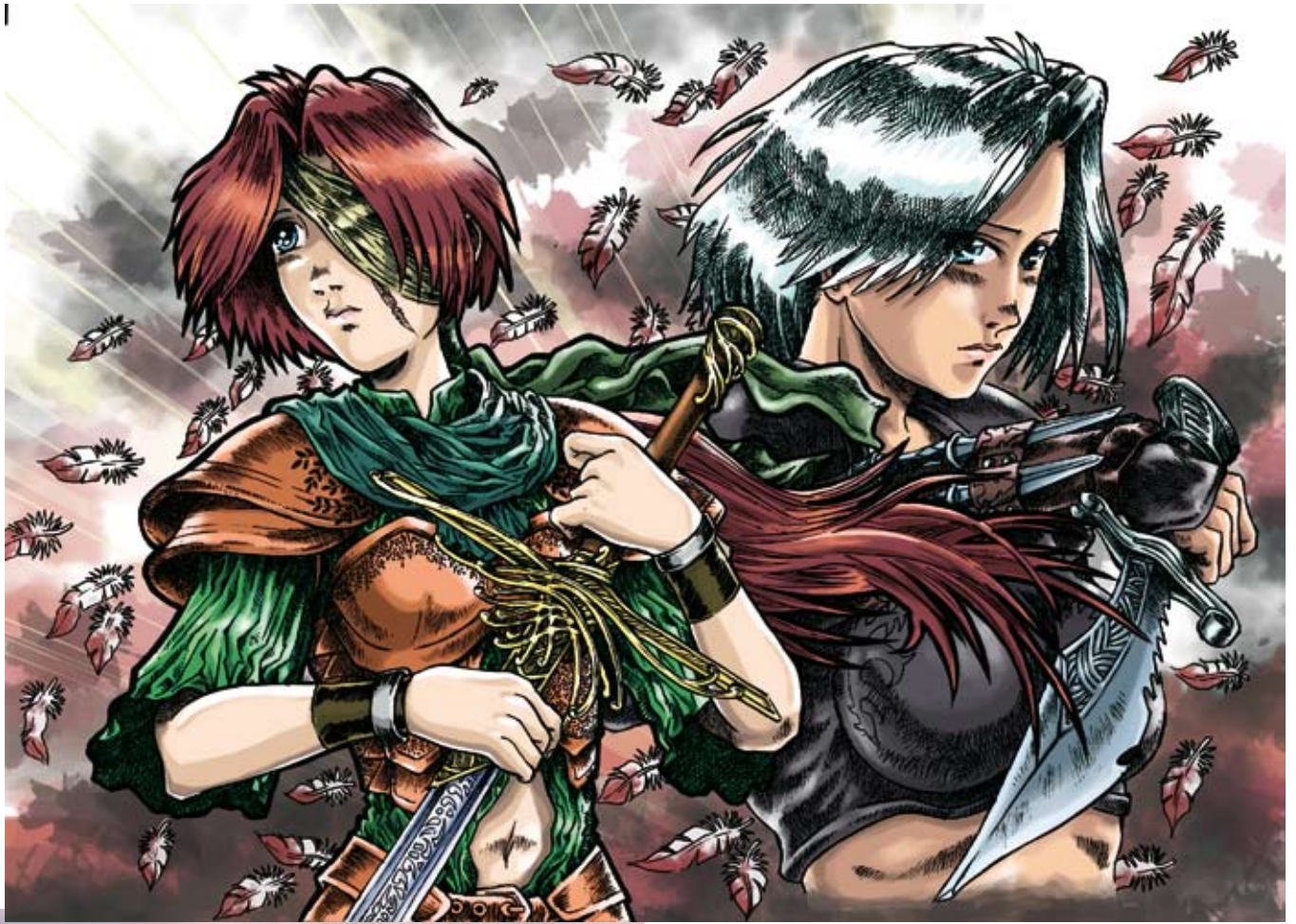
Copyright © 2000,2008 Axelle Bouet, Jean-Sebastien Grinneiser, Stéphane Gallay











Axelle «Psychee» Bouet

Illustratrice professionnelle
directrice artistique
chef de projet en communication visuelle

Contact

C/o Décombaz Yann
Route de Choëx, 13,
1870 Monthey

Téléphone:
024 471 25 24

Email:
[psychee @ psychee.org](mailto:psychee@psychee.org)

Site internet:
www.psychee.org