MARIE BAILLIARD

Je suis une légume

Illustration, BD, graphisme 2D, écriture
communication, storytelling.

jesuisunelegume@gmail.com
www.pumpkincomics.com
jesuisunelegume

TOUT MOU ?

BD pour enfants (à partir de 7 ans), illustrations et scénario.
Paru chez **l'Atelier du Poisson Soluble** en mai 2023.

L'histoire d'un garçon comme les autres

Sur le chemin d'une nouvelle masculinité

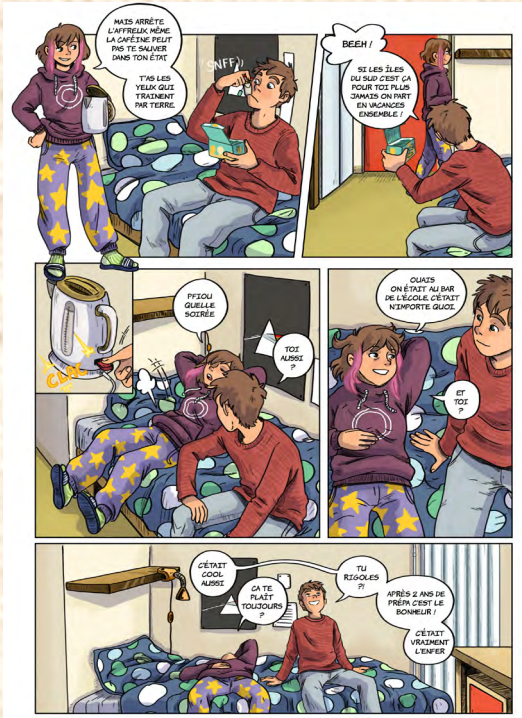
Marie Bailliard

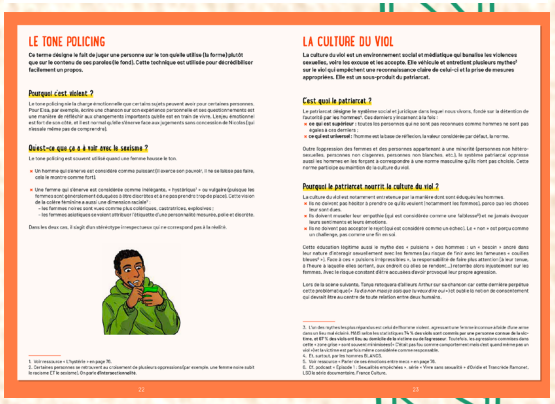
Préface des créateurs de la web-série
Et tout le monde s'en fout

UN RÉCIT ILLUSTRÉ + DES INFOS pour tout comprendre

3E PLACE Prix BD du Pays d'Ancenis 2024

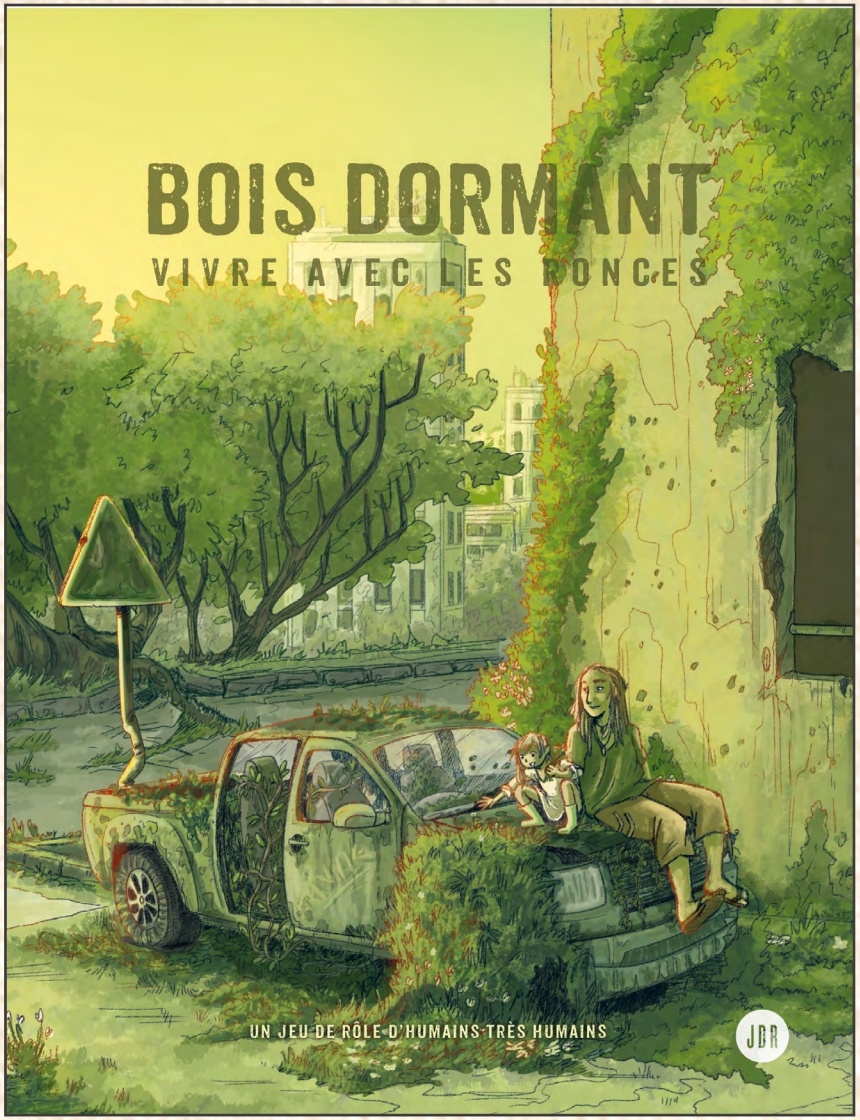
MANGO Society





L'HISTOIRE D'UN GARÇON COMME LES AUTRES

BD pour ado-adultes, illustrations et scénario.
Paru chez **Mango Society** en septembre 2022.



RÔLES

GRAFF

« La première fois que j'ai tagué le sommet de la grand-roue, j'ai vraiment pris la mesure du truc, tu vois ? La ville est complètement bouffée par les plantes, c'est hyper impressionnant. L'ascension a pas été simple. Déjà, pas la peine de prévoir que j'ai pu prendre les escaliers parce que bon, l'ascenseur c'était plus vraiment une option. Alors entre les marches qui te lâchent sous le poid et les snipers de la milice qui peuvent te shooter à n'importe quel moment, j'ai intérêt à faire gaffe. »

Explorateur urbain par nature, tu sautes les murs et redécouvres les territoires perdus de la cité, là où plus aucun humain ne vit. Souvent, c'est dans ces endroits que tu sors tes bombes de peinture pour laisser un dessin, une œuvre forcément éphémère, comme la marque d'une nouvelle frontière repoussée.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- Les merveilles cachées des territoires sauvages.
- Les limites de chacun.
- Ce qui transforme la nature.

PRINCIPES

- Perds ton chemin dans les franges abandonnées de la ville.
- Enchante le monde urbain de ton art.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie.
Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse Quand tu dévoiles tes chemins secrets à quelqu'un, gagne un jeton de ton choix.

Choisis un nom Pernelle, Elian, Urbain, Vandale, Magellan, Amelia, Scout, Mirandolina, Nanosh...

Choisis un look Marche vive, boitillement, pas de danseur, pas lourd, jambe prosthétique, pas traînant, pas militaire, pas prudent... Veste pleine de poches, sac banane, sac à dos de randonnée, sacoche en cuir, ceinture multifonction, pantalon de treillis, harnais, salopette short...

Indique deux choses que tu aimes Le bruit du vent dans les arbres, les fleurs qui percent le bitume, faire des bonshommes de neige, tringuer, l'odeur de la peinture fraîche...

Indique une chose que tu n'aimes pas Les repas à heures fixes, les jeux de mots, faire la bise...

Choisis deux spots d'urbex dont tu connais bien les esprits Une ancienne brasserie, un hôpital à l'abandon, une voie de train qui ceinture la ville, le zoo, un supermarché mystérieusement épargné, un bateau pris dans les algues-lianes, un aérodrome bouffé par le lierre, une réserve technique du métro, le muséum d'histoire naturelle...

Décide de ton style Pochoirs géants sur le toit des gratte-ciel, mosaïque dans les endroits passants, projection de peintures sur les symboles de l'ancien monde, tag au coin de la rue, mandala sur le bitume, trompe-l'œil dans les bâtiments historiques, affiches collées sur les portes et fenêtres de la ville...

Choisis deux relations La militaire qui te fournit en bombes de peinture, l'ancien agent au service propreté de la Ville qui te harcèle, la graffeuse concurrente qui recouvre tes œuvres, le gang qui voudrait que tu bosses pour eux, le tatoueur qui te commande régulièrement des œuvres, l'ermite croisée au cours d'une expédition, le chien qui te suit partout, ton meilleur ami narcosé...

RÉPONDS À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- Qu'as-tu découvert de terrible sur moi en me suivant à mon insu ?
- Pourquoi sabotes-tu régulièrement ma réserve de peinture ?
- Pourquoi refuses-tu de m'adresser la parole depuis une saison ?

ATTRIBUTION DES DOMAINES

Maintenant que tout le monde a choisi son rôle et créé son personnage, il faut répartir les domaines. Ally choisit « Les narcosés si nombreux ». Elle passe la main à Camille, qui a décidé de s'occuper, pour le début de partie, du domaine « La nature foisonnante ».

Pour rester en cohérence avec les éléments déjà évoqués dans la partie, Camille choisit comme menace « la ronce toxique envahissant les passages ». Elle se tourne alors vers Billie, sa voisine de droite, pour lui poser une des questions proposées. « Qu'avons-nous découvert au sujet des ronces que nous nous efforçons de cacher aux autres communautés ? »

Billie suggère que Janis et Janet ont découvert des propriétés psychoactives à la sève des ronces pourpres, ressource maudite qui pourrait bien attirer la convoitise malvenue des gangs du coin.

Les autres joueuses choisissent aussi leurs domaines, définissent les menaces en les précisant au gré des interventions, puis posent les questions mentionnées sur les livrets. Une fois cette étape résolue, tout le monde trépigne d'impatience. La création de contexte est finie, on va pouvoir enfin raconter l'histoire des Veilleuses d'Héliopolis.

LES NARCOSÉS SI NOMBREUX

LA NATURE FOISONNANTE

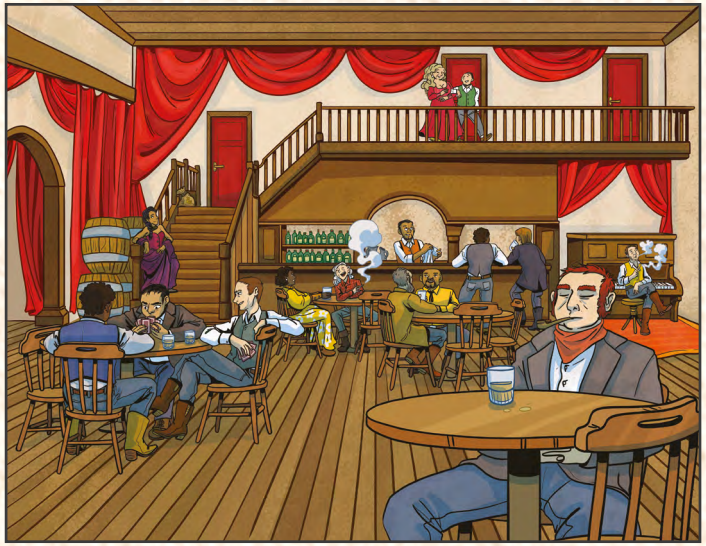
LES GANGS EN GUERRE

LA VILLE QUI S'ÉVEILLE

BOIS DORMANT

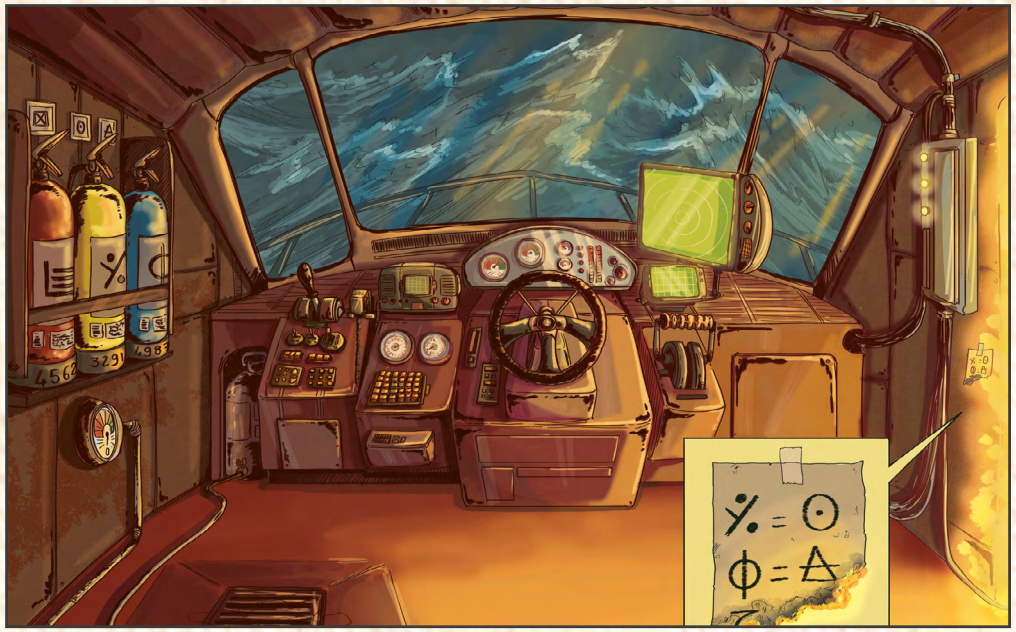
Livre de jeu de rôle.
Illustration, couverture et maquettage.
Publié chez **Dystopia** en 2021.

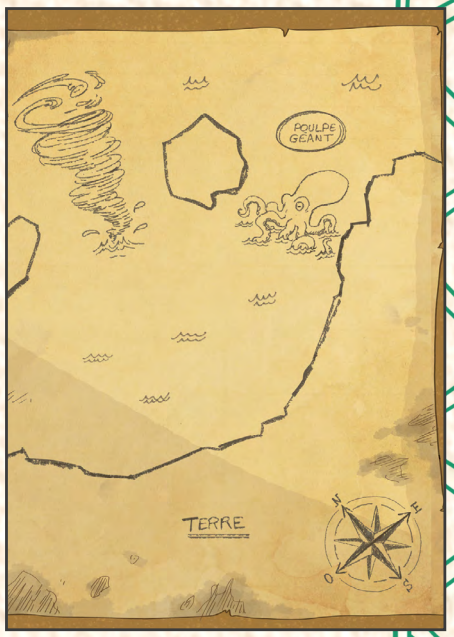
Autrice : Melville



TRAQUE AU FAR WEST - MANGO ÉDITIONS

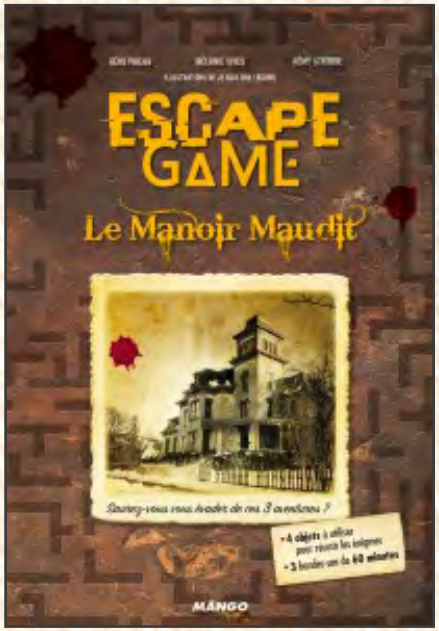
Coffret d'escapte game party.
Illustrations. Paru chez **Mango Editions** en 2023.





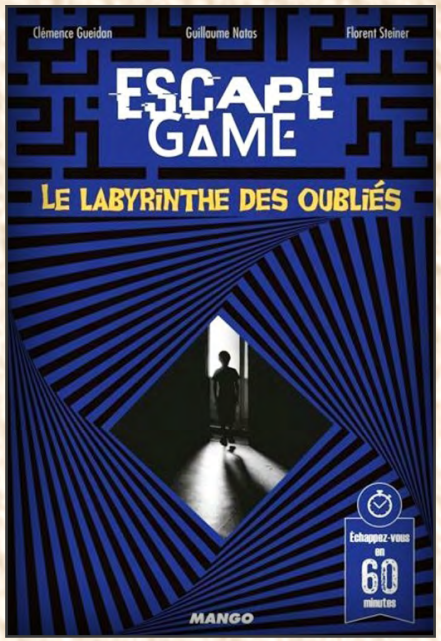
ÉCHOUÉ DANS LES BERMUDES - MANGO ÉDITIONS

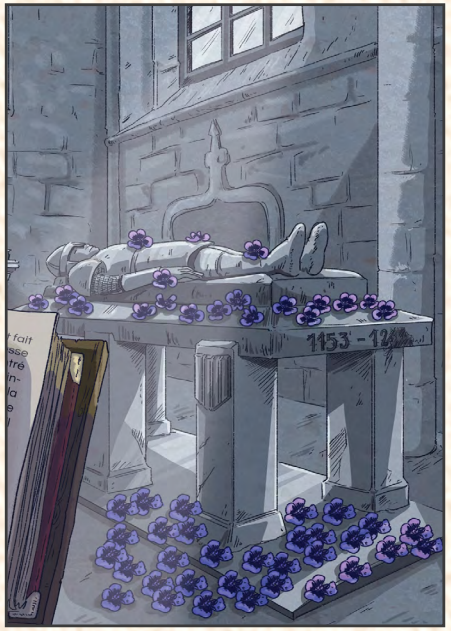
Livre d'escape game
Illustrations et maquettage. Paru chez **Mango Editions** en 2019.

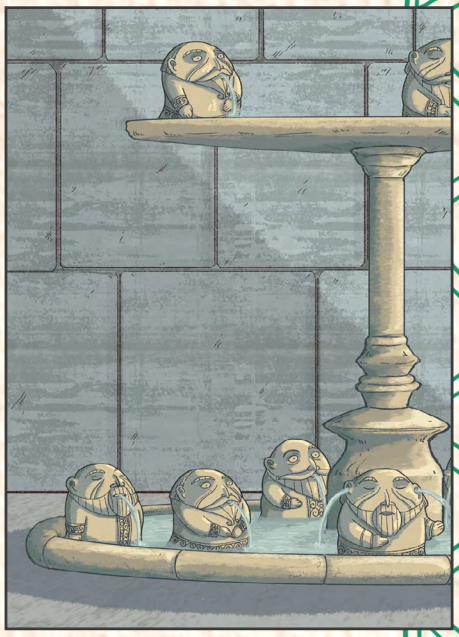


LE MANOIR MAUDIT - MANGO ÉDITIONS

Livre d'escape game
Illustrations et maquettage. Paru chez **Mango Editions** en 2018.

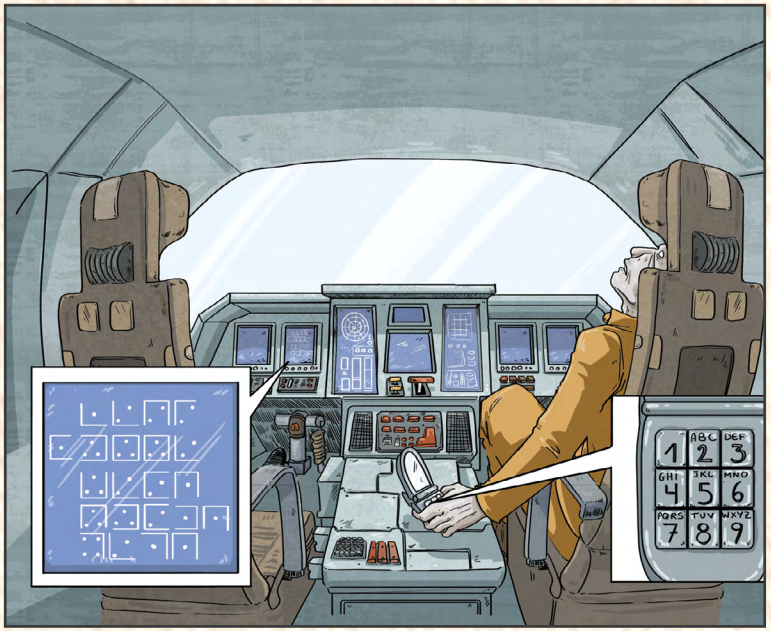


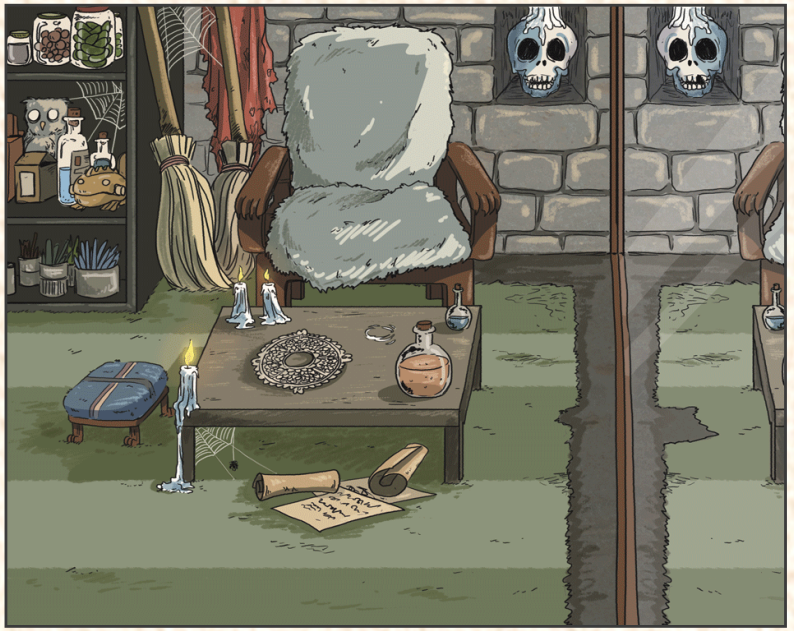




LE LABYRINTHE DES OUBLIÉS - MANGO ÉDITIONS

Livre d'escape game et coffret.
Illustrations et maquettage. Paru chez **Mango Editions** en 2018.



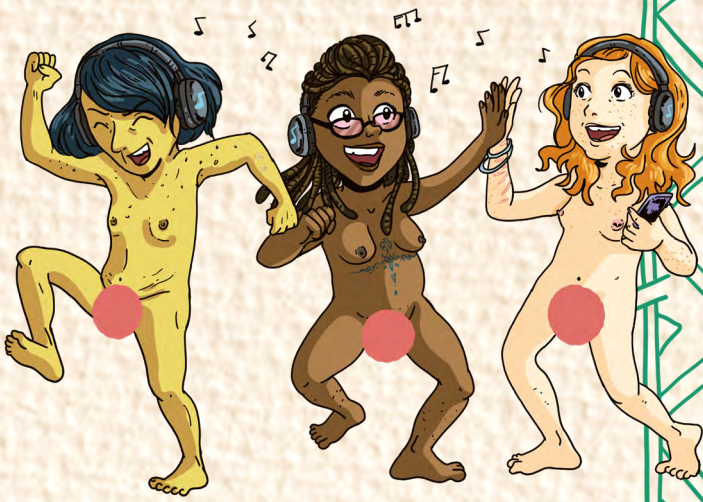


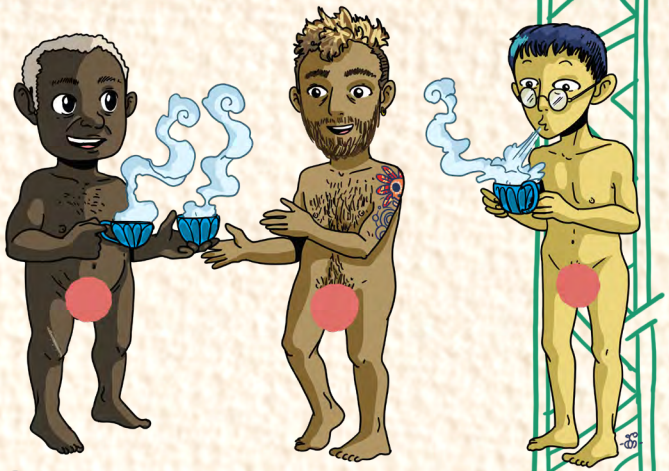
UNE NUIT À LA BIBLIOTHÈQUE - MANGO ÉDITIONS

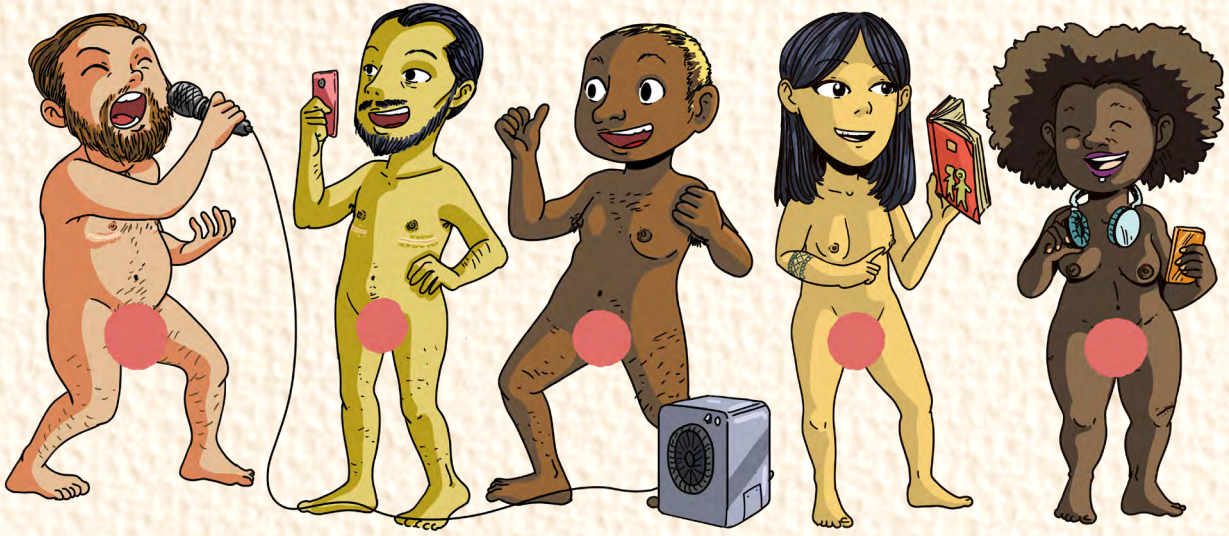
Livre d'escape game « Une nuit à la bibliothèque ».
Illustrations et maquettage. Paru chez **Mango Editions** en 2018.

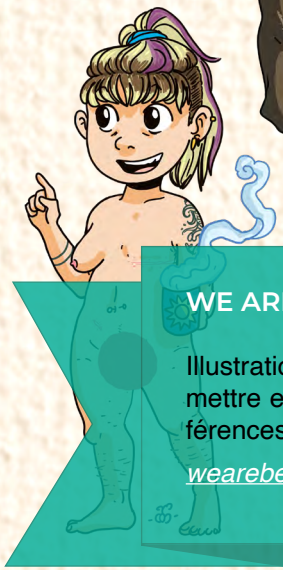
SÉRIE KIMAMILA - NATHAN

Illustration des ouvrages «Kimamila et les abeilles», «Kimamila : au loup !», «Kimamila au temps des Romains», «Kimamila en Inde», «Kimamila au Pôle Nord», «Kimamila : une souris dans la classe», «Kimamila et le train fantôme», «Kimamila et le trésor englouti», parus chez **Nathan**.









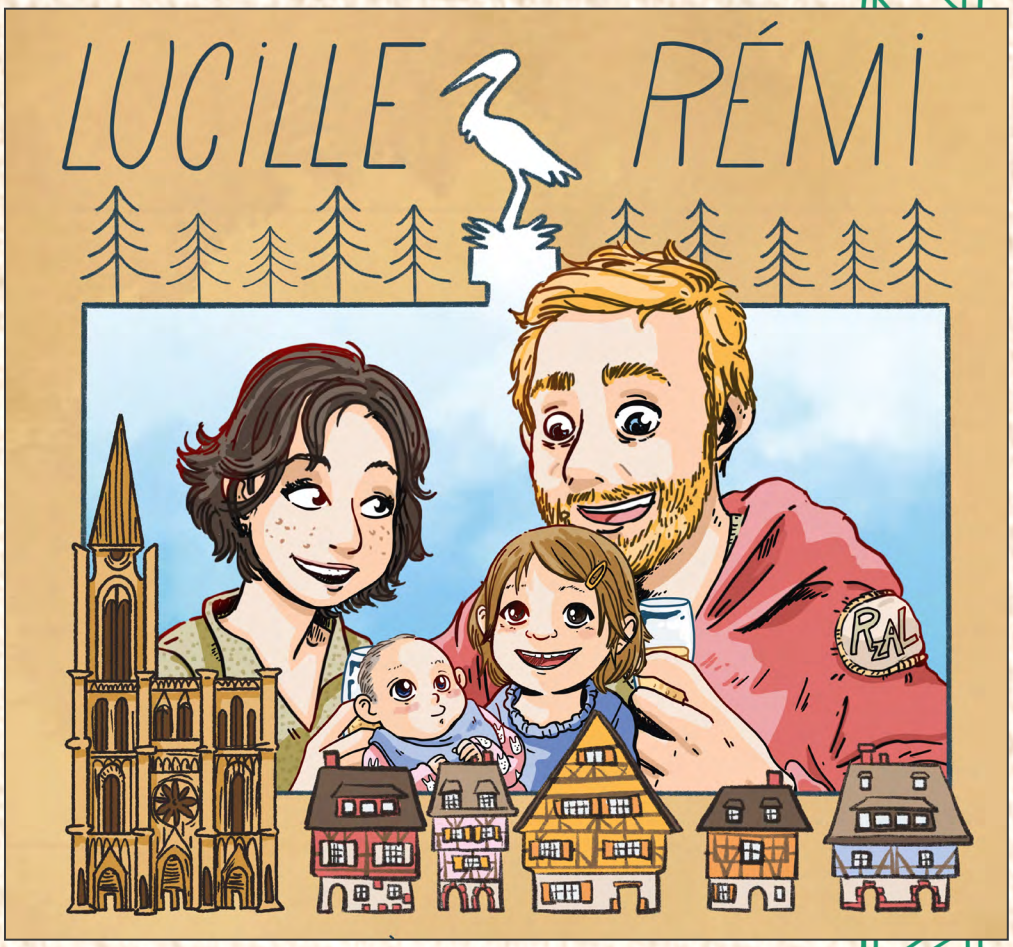
WE ARE BEAUTIFUL !

Illustrations réalisées pour un site bodypositif destiné à mettre en valeur tous les corps, leur diversité et leurs différences. Le site est rédigé en anglais.

wearebeautiful.info

AFFICHE DU FESTIVAL TEL QUELS - 2021

Visuel réalisé pour l'affiche du festival LGBTQA+ «Tels Quels» en Belgique.



FAIRE-PART DE MARIAGE - 2020

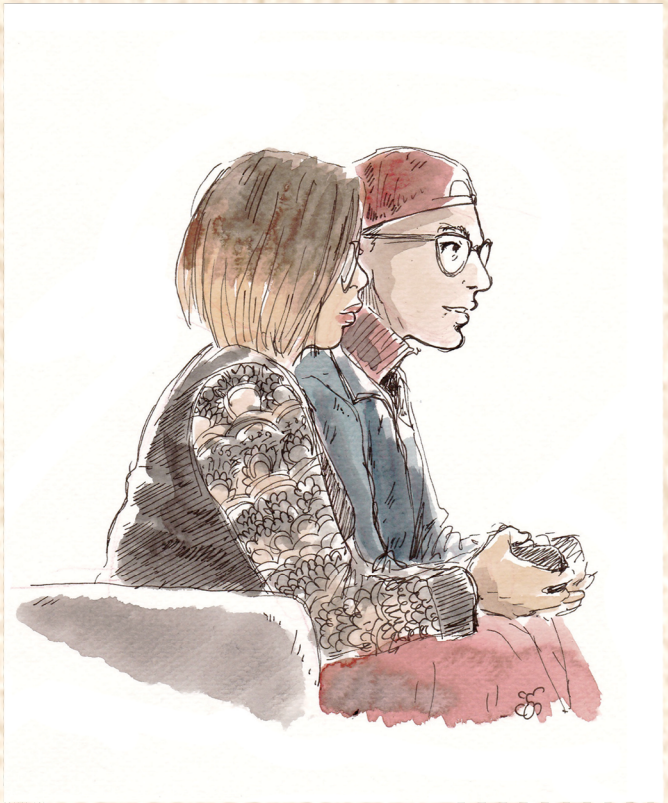
Visuel réalisé pour un faire part de mariage en Alsace.

MOUTONS NINJAS - JEU DE PLATEAU - 2019

Illustrations réalisées pour un jeu de plateau créé par Thomas Claret.

TERRA - TALES OF PI - 2016

Illustrations réalisées pour les saisons 1 et 2 de Terra (jeu de rôle filmé), diffusées sur la chaine youtube Tales of Pi.

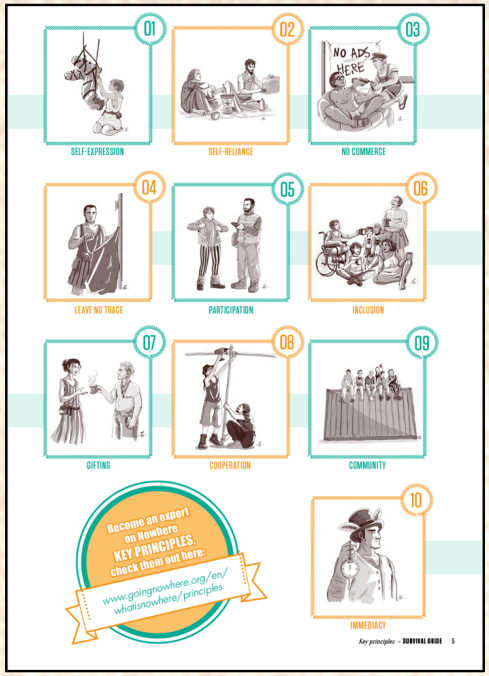


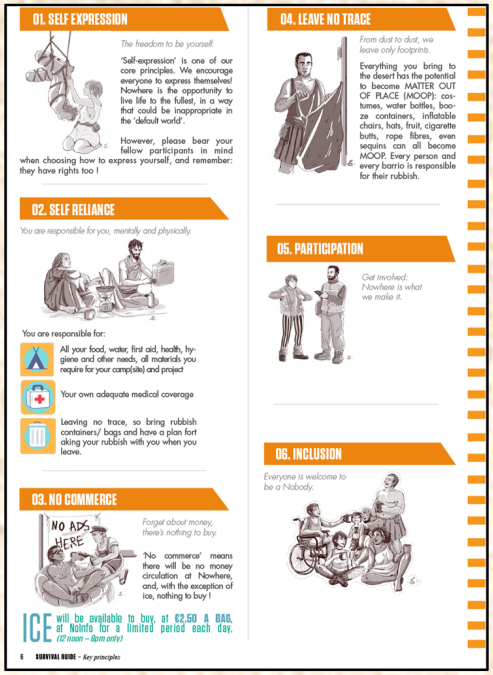
PARIS GAMES WEEK 2016 ET 2017

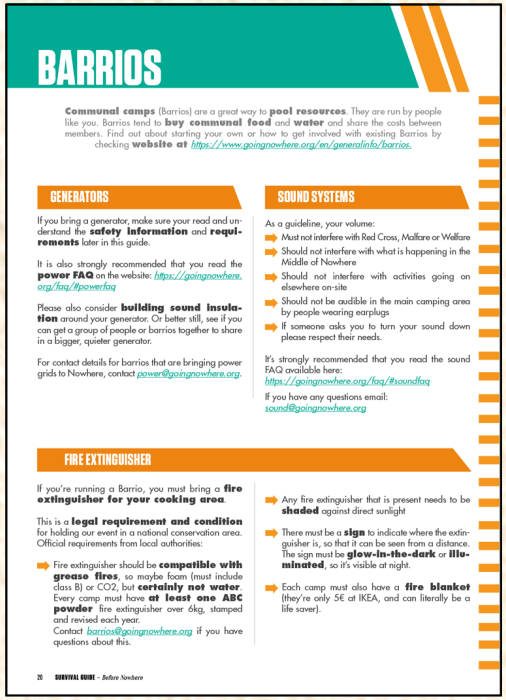
Illustrations réalisées pour Orange sur leur stand, lors des PGW 2016 et 2017.

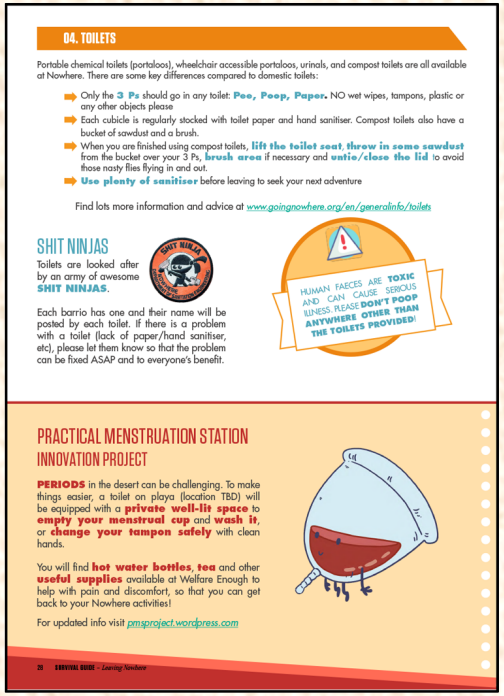
PRODUITS DE COMMUNICATION - AFCA

Design du dépliant et de la décoration du stand officiel de l'Association Française du Cinéma d'Animation, pour le Marché International du Film d'Animation d'Annecy 2017, 2018, 2019, 2022, 2023









LIVRET D'INFORMATION - NOWHERE 2018

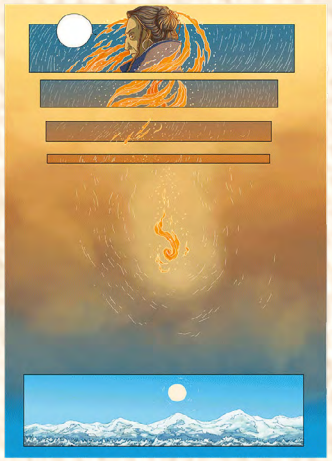
Illustrations de couverture et d'intérieur + maquettage et design du Guide de Survie, un livret d'information d'une vingtaine de pages destiné aux participant.es du burn régional espagnol Nowhere.

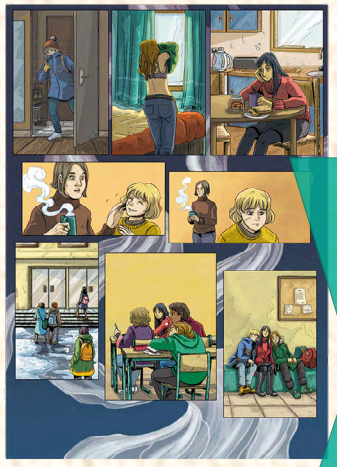
BRACELETS - NOWHERE 2018

Bas : dessin et design des bracelets officiels du Nowhere.

AFFICHE ET FLYERS BAL POPULAIRE - COMMUNAUTÉ DE COMMUNES CARLADÈS - 2016

Dessin et design de l'affiche et des flyers pour le bal populaire de la Caneta.

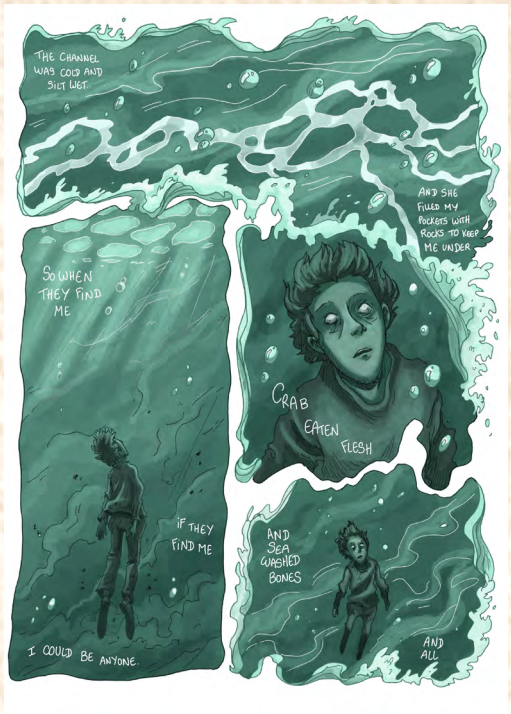


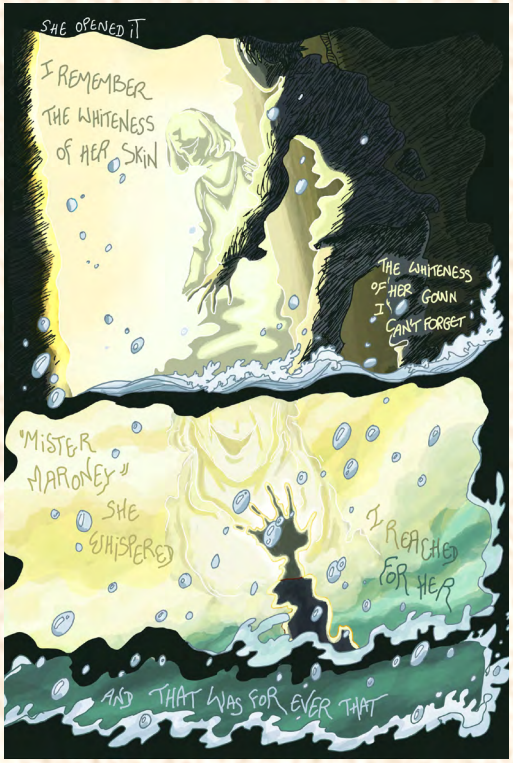


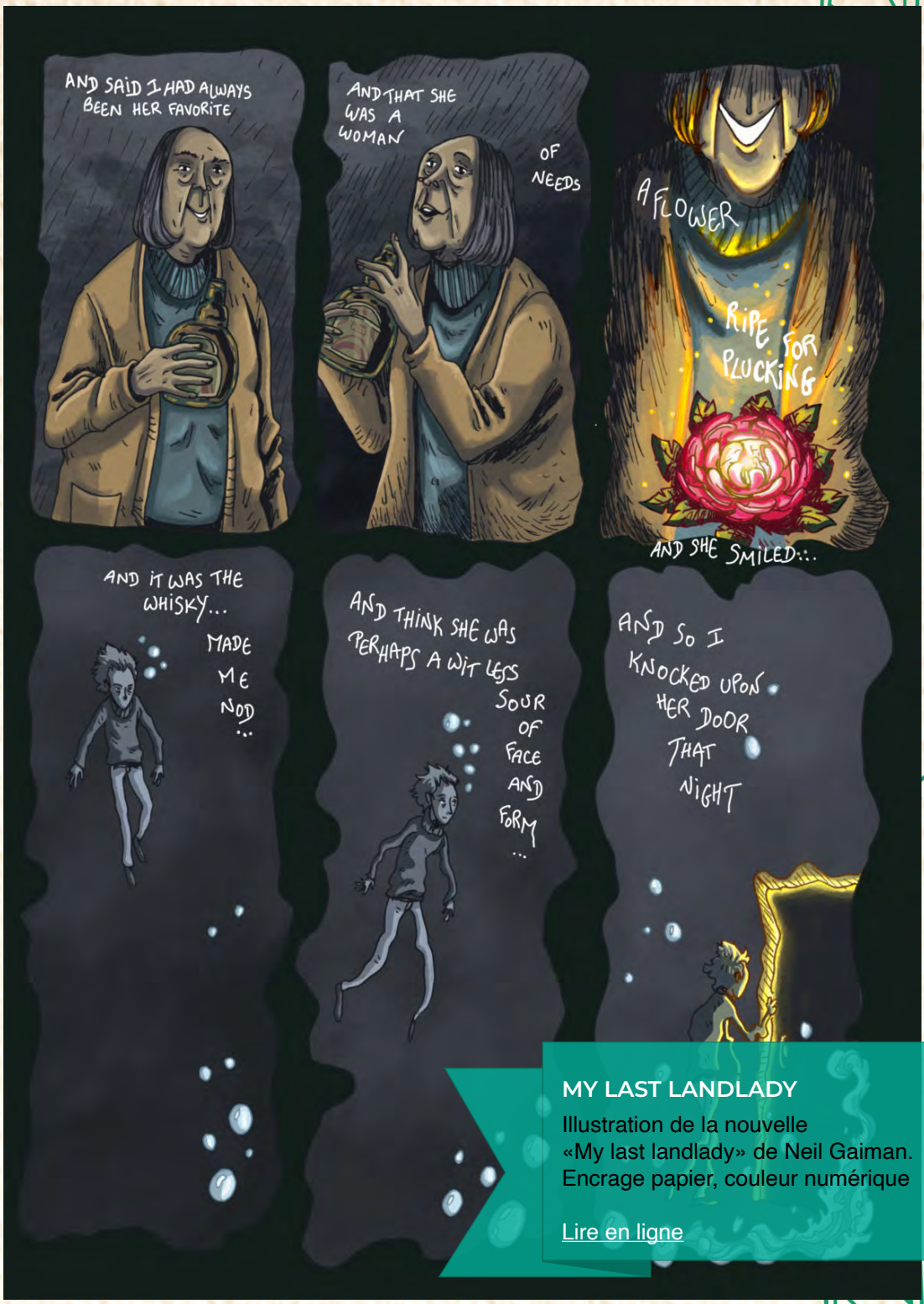
SECONDES VIES

Fanfiction de 53 pages de la série « Midnight Tales » de Mathieu Bablet publiée chez Ankama.
Scénario, storyboard, encrage et colorisation.

Lire sur :
secondes-vies.tumblr.com



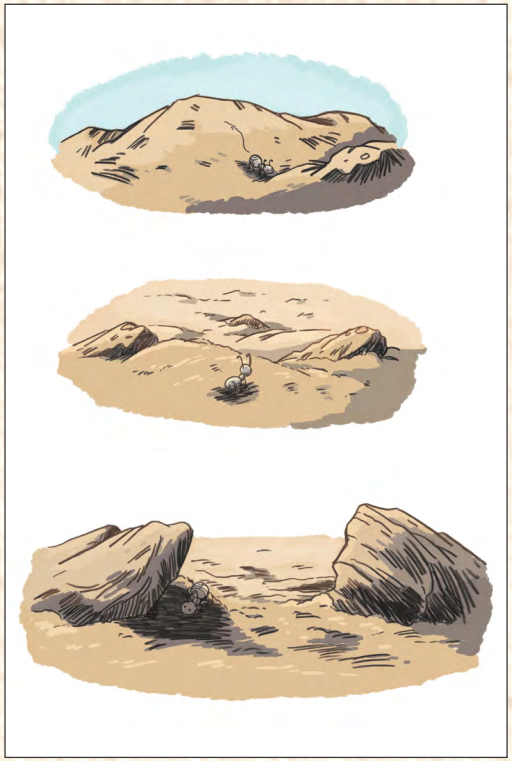


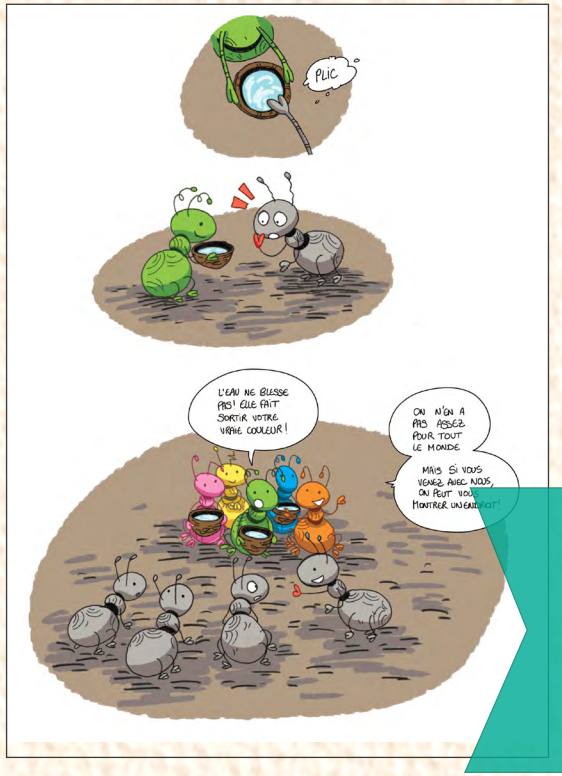


MY LAST LANDLADY

Illustration de la nouvelle «My last landlady» de Neil Gaiman.
Encrage papier, couleur numérique

Lire en ligne

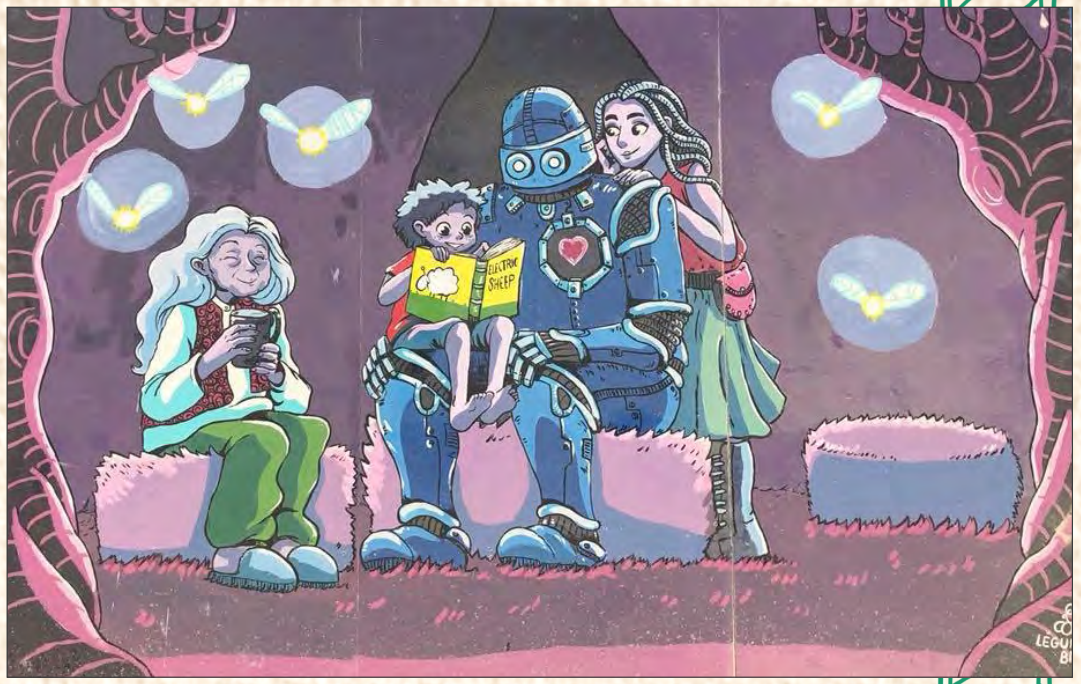




PLUS D'UN SOLEIL (HAUT) PLUS D'UNE COULEUR (BAS)

Projet personnel de recueil de bande dessinée pour enfants comprenant 2 histoires : « Plus d'un soleil » et « Plus d'une couleur ».

Lire en ligne



FRESQUES

Fresques à l'acrylique réalisées à Burning Man 2017 (haut gauche) et 2018 (haut droite), et à Nantes (bas).

PROJETS PERSONNELS

Illustrations digitales.

PROJETS PERSONNELS

Illustrations traditionnelles.