

Portfolio



**atelier
volatile**

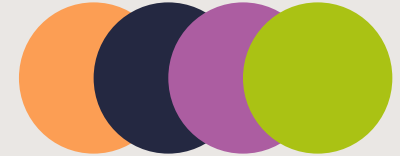
contact@ateliervolatile.com

[!\[\]\(c3d993ca47bfe2a953c700506ce31fa0_img.jpg\)](#) [!\[\]\(c468cde8f04e2e2a6ba3c2a373e05c45_img.jpg\)](#) [!\[\]\(bb556800b100164a948e6987b050d670_img.jpg\)](#) [!\[\]\(3cc1da747298690f15ddc84b775791a4_img.jpg\)](#) [ateliervolatile](#)

Sommaire

- 3 COVOLT, identité visuelle et motion design
- 6 Random Bazar, identité et cartels
- 9 *Escapades pour tous*, micro-édition
- 12 *Nos Masques*, grand format acrylique
- 15 *Tu Rêves*, auto-édition
- 17 *Juste pour vous...* biographie
- 18 WagalaM, branding musical

COVOLT



identité visuelle et motion design

Client COVOLT, entreprise fictive de covoiturage électrique.

Mission Motion design, UX/UI, identité visuelle, illustration vectorielle, PAO.

Livrables Charte graphique, logo et variantes, interface d'application mobile UX/UI, motion design de 45 secondes, affiche publicitaire, outils de communication.

Objectifs J'ai étudié le marché du covoiturage afin de créer une identité visuelle et des supports de communication distinctifs, qui s'adressent aux actifs de classe moyenne supérieure de 30 à 50 ans.

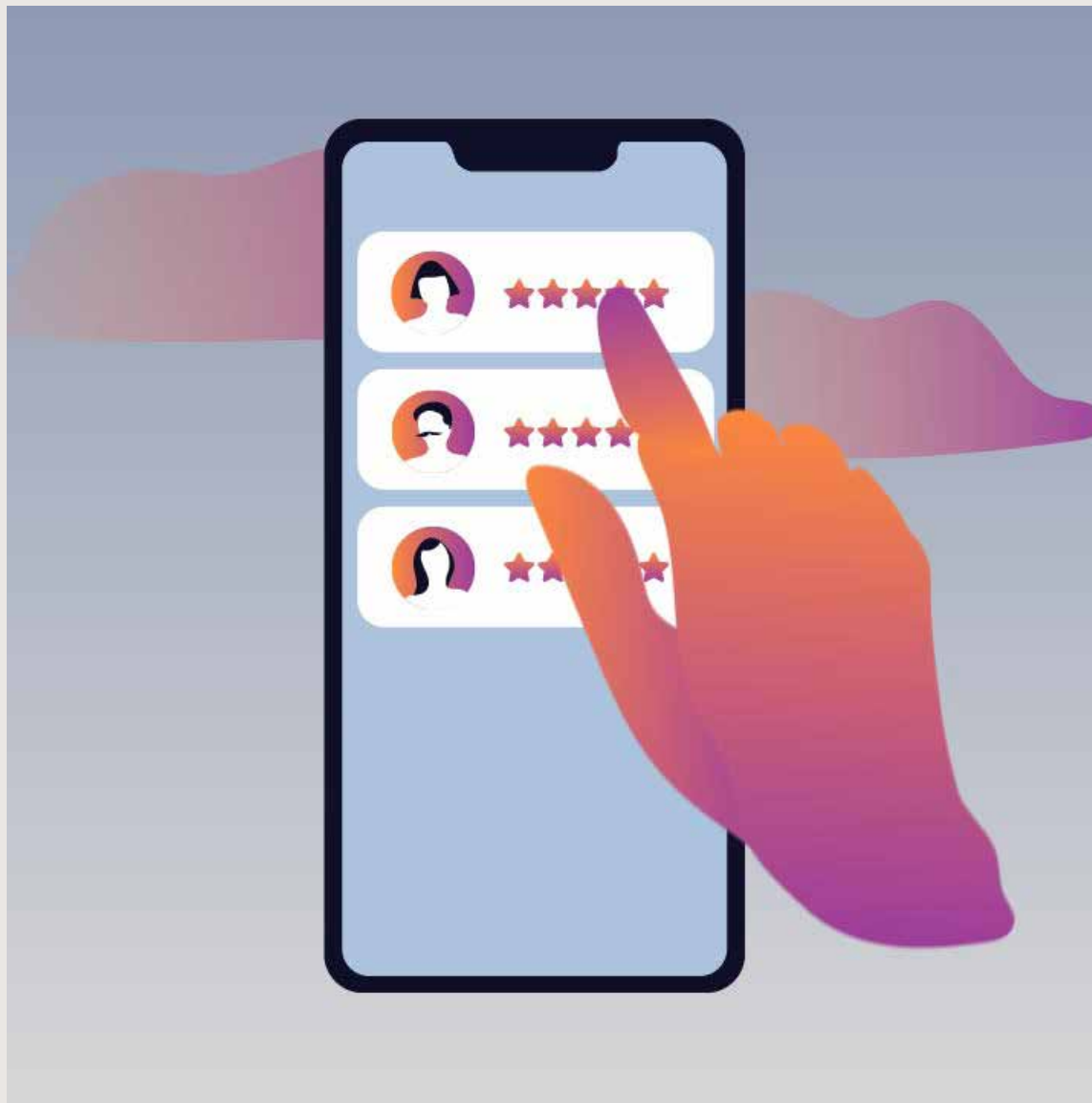




Aperçu de la maquette UX/UI
[Lien du Projet Figma](#)



Affiches publicitaires format A1, A0, destinés à l'espace public.



Aperçu de la vidéo en motion design
720x720p, 27 secondes.
[Lien de la vidéo](#)



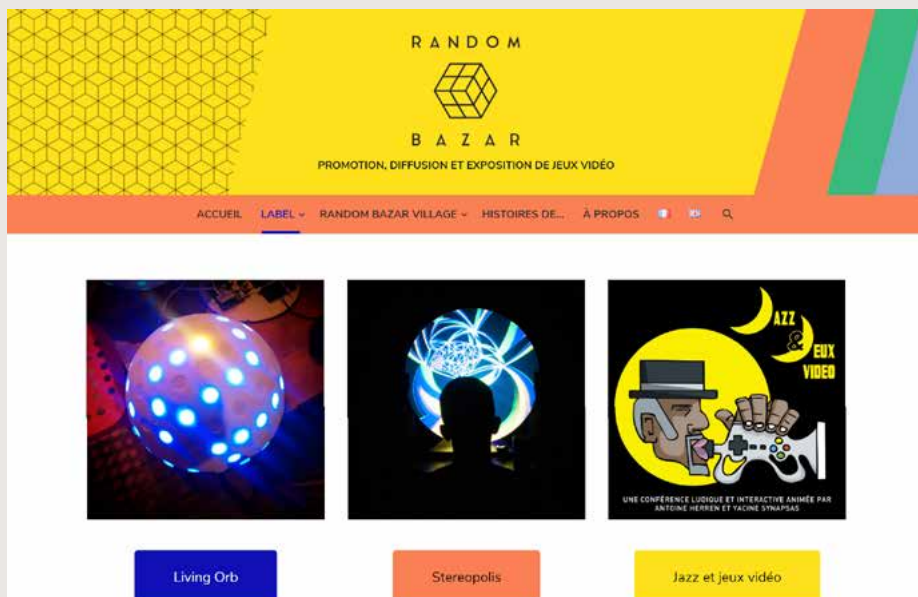
Exemples d'outils de communication et
de merchandising

Random Bazar

identité et cartels

- Client** Random Bazar, association organisant divers événements et animations autour du jeu vidéo alternatif. Elle propose notamment des conférences-jeu, des ateliers de création et des expositions de jeux indépendants.
- Mission** Webdesign, illustration vectorielle, signalétique d'exposition, identité visuelle.
- Livrables** Site internet, roll-ups (Kakémonos), charte graphique, cartes de visite, stickers, affiches, PAO de dossiers de médiation.
- Objectifs** Random Bazar rassemble de nombreuses influences de l'univers gaming et chaque exposition a un visage un peu différent. Je collabore avec l'association depuis 2017 en m'adaptant à l'univers des jeux présentés.





Aperçu du site web au moment de la refonte
[Site web actuel](#)

Autour du Line Wobbler

PRÉSENTATION DU DÉVELOPPEUR

Robin Baumgarten est allemand et vit actuellement à Londres. Avant de créer le Line Wobbler, Robin développait des jeux pour téléphones portables. Dès 2009, il s'attelle à éprouver des concepts de jeux vidéo jouables aux traditionnels claviers/manettes/souris. Après avoir conçu le Line Wobbler, Robin continue d'expérimenter des jeux et expériences similaires jusqu'à prolonger la gamme Wobbler. Après avoir fait naître le Wobble Garden, expérience ludique et suite du Line Wobbler, Robin Baumgarten travaille actuellement sur la Wobble Sphere.



GENÈSE

Le projet débute en août 2014, durant la Exile Gam Jam, à Vallekilde au Danemark. Habituellement, une game jam demande aux participant.e.s de créer un jeu en 48 heures, en équipe, sur un thème donné, sans concepts pensés préalablement. Pour participer à la Exile Game Jam, il vous faut arriver avec une idée en tête et des coéquipiers. Sur place, vous serez invité à la développer en 5 jours.



En vue de la jam, Robin Baumgarten avait à l'esprit la vidéo d'un chat tripotant un butoir de porte sur ressort vibrant sous les coups répétés de la bête. Fasciné par l'objet, Robin expérimente un prototype ludique en utilisant, avec le ressort, un accéléromètre pour mesurer son mouvement.

L'idée du fil de LED vint de Matthias Maschek qui travailla avec Robin Baumgarten pendant l'événement pour accoucher de la toute première version du Line Wobbler...

PAO pour des dossiers de médiation

MICRO-GAME FACTORY

Dessinez et jouez à votre propre jeu vidéo inspiré des jeux électroniques des années 80

- Dessinez les différentes positions de votre personnage en bleu, les bonus en vert, les malus en rouge, et les obstacles en jaune (labyrinthe, décor...).
- Le jaune peut couper une trajectoire

Malus et Bonus se déplacent vers le bleu le plus proche
- SCAN : scannez votre feuille

START : lancez votre jeu et retirez la feuille

DEBUG : vérifiez que tous vos éléments sont détectés (facultatif)
- Animez votre personnage grâce aux touches

PROJET : PAPER TRONICS

CRÉATION : Roman Mileitch, Jérémie Cortial

DIFFUSION : RANDOM BAZAR

[yojün] cerce(s) de jeux

Jusqu'à 12 joueurs

Cognez les étoiles puis maintenez le bouton pour créer vos constellations

Tournez le bouton gris pour changer de jeu

[Constellations]

[Poggo]

Occupez la zone centrale pour faire gagner votre équipe

PRODUCTION : MAMATUS

CRÉATION : Romain Enselme, Samy Barras

DIFFUSION : RANDOM BAZAR

MOSAÏQUE

Votre téléphone devient la manette !

- Scannez ce premier QR code pour vous connecter au Wi-Fi MOSAÏQUE

Vous devez être connecté·e au wifi MOSAÏQUE pour pouvoir jouer
- Une fois connecté·e, scannez ce second QR code pour accéder au jeu

Ou tapez cette adresse dans la barre de votre navigateur

192.168.1.100:8090
- Pilotez votre vaisseau pour retourner les tuiles et faire apparaître l'image

PIVOTER À GAUCHE

OÙ SUIS-JE

BALAYER POUR ATTAQUER

PIVOTER À DROITE

BON À SAVOIR : Chaque exposition de ce jeu comporte des visuels créés pour l'occasion.

CRÉATION : Simon Chauvin, Romain Enselme

DIFFUSION : RANDOM BAZAR

Aperçus de roll-ups destinés aux expositions de jeux indépendants
 De gauche à droite : 118x206 cm, 60x165 cm, 85x206 cm
 Impression 100 % polyester avec revêtement en PVC 450 g/m²

Escapades pour tous

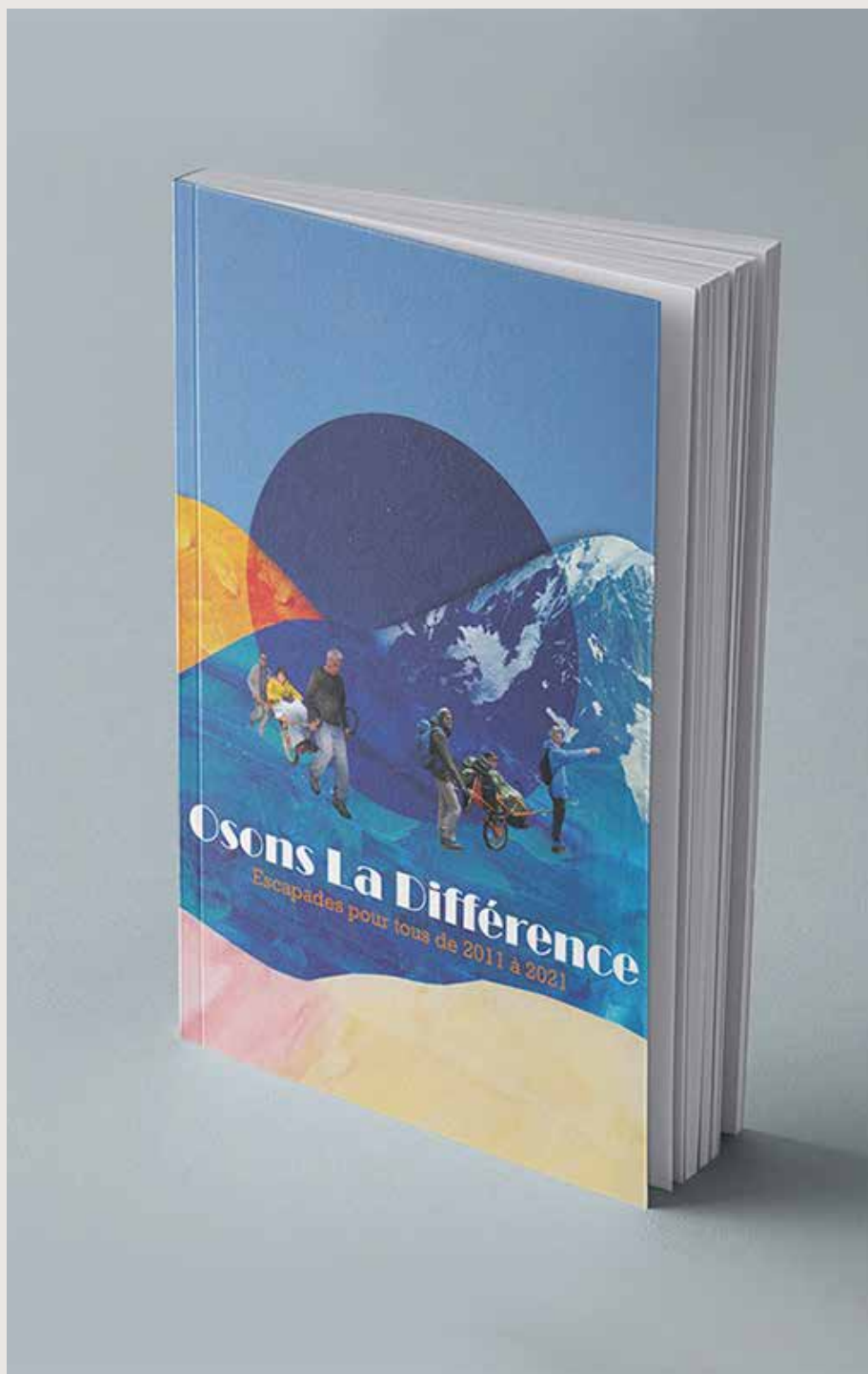
micro-édition

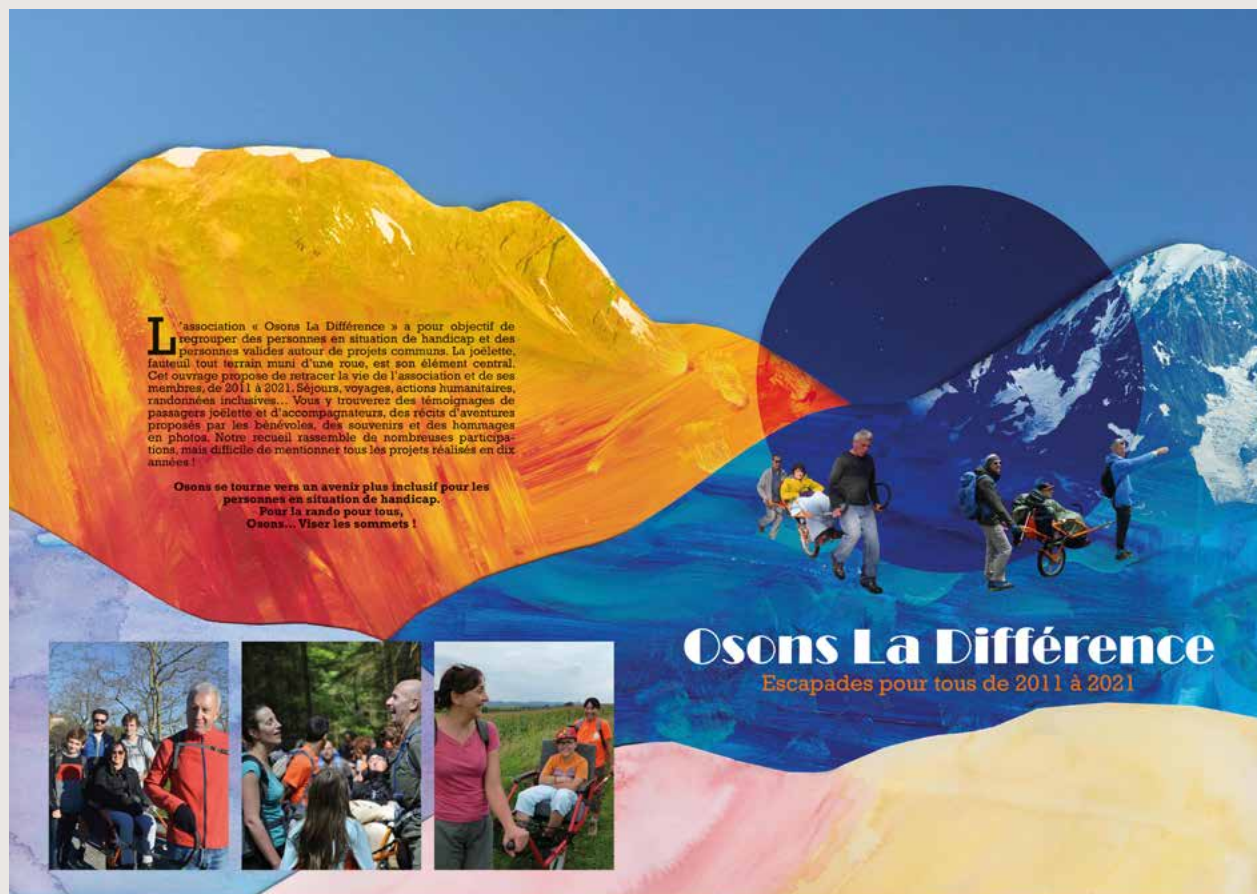
Client Osons La Différence (06, 67), association de randonnées et voyages entre personnes à mobilité réduite et personnes valides, grâce à la [joëlette](#) (fauteuil-brancard tout terrain).

Mission PAO, illustration traditionnelle et digitale, rédaction/correction, sélection et traitement des photographies.

Livrables Livre imprimé en 300 exemplaires. Dos carré collé, A4 fermé / A3 ouvert, 60 pages, 135g couché mat, couverture premium 300g pelliculage mat de protection. Couverture A3 paysage réalisée en collage + digital painting.

Objectifs J'ai organisé le recueil de témoignages, harmonisé et corrigé les textes, créé la maquette et la mise en page de l'ouvrage ainsi que quelques illustrations, notamment la couverture. Pour donner le jour à ce symbole de dix années de défis sportifs, je me suis adaptée à la charte existante et réalisé un rétroplanning avec des points de contrôle clients.





Couverture A3 ouvert
Peinture acrylique et peinture digitale

Une roue, des passionnés

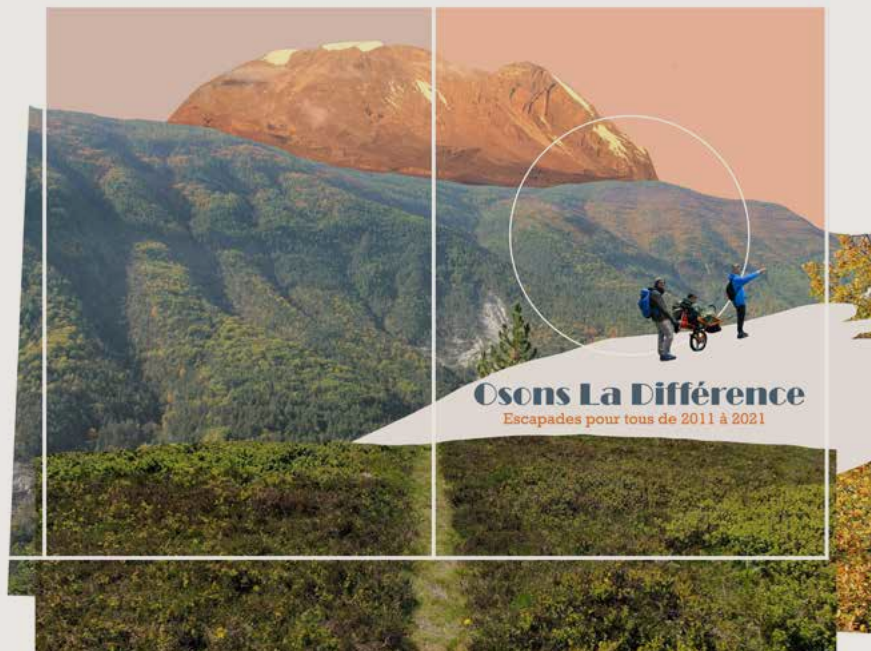
Les joëlettes sont ces fantastiques « fauteuils tout terrain » munis d'une roue qui permettent de partager la rando avec des passagers à mobilité réduite.

En mai 1988, Joël Claudel, accompagnateur en montagne, conçoit ce qui deviendra la joëlette, pour emmener à La Réunion son neveu Stéphane atteint de myopathie. Il se rend compte qu'un fauteuil à 2 roues était bien limité sur un chemin accidenté. Fin bricoleur, Joël Claudel commence par fabriquer lui-même des joëlettes. Il cherche par la suite un fabricant pour les commercialiser (Ferrol-Marat aujourd'hui). Fondateur de Handi Cap Evason, il est heureux de voir de plus en plus de joëlettes parcourir la France et l'Europe... La passion de la rando pour tous est contagieuse !



10

Page intérieure



Recherches sur la couverture, collage digital
Piste non retenue



Double page intérieure

Nos Masques

grand format

Partenaire Le Léopard, «agitateur de la vie culturelle colmarienne depuis 1987». L'association organise entre autres des concerts, expositions et actions culturelles.

Mission Peinture traditionnelle acrylique, résidence d'une semaine dans le cadre des ateliers éphémères (février 2021).

Livrables Neuf toiles de 40x40cm (format total 120x120 cm).

Objectif Je me suis donné comme contrainte de pouvoir transporter l'oeuvre facilement, tout en travaillant sur grand format. L'idée du polyptique m'est apparue, et avec elle l'envie de mettre en scène quatre protagonistes humains et animaux. Cette composition évoque des dualités et contradictions, des facettes d'identités en quête de sens. L'alignement imparfait donne envie de déplacer ou dérober une pièce du puzzle.





Marion Amand est l'artiste invitée pour cette troisième semaine de résidence au Lézard. Photo DNA /Nicolas PINOT

[Interview réalisée par le Lézard](#)
[Article des DNA \(Dernières Nouvelles d'Alsace\)](#)



Exposition au bar Le Local
Strasbourg, février 2024

Nos Masques



Étapes de travail
Reproduction du dessin digital sur grand
format grâce à un quadrillage

Tu Rêves auto-édition

Projet personnel

«Tu rêves»

Mission

Écriture, illustration traditionnelle et digitale, auto-édition.

Livable

Album jeunesse 21x21 cm, papier 80g, 24 pages couleur, reliure agrafée.

Objectifs

Cette histoire toute douce illustrée à l'aquarelle et à l'acrylique s'adresse à tous ceux qui se posent des questions sur les craintes et l'imagination. "Tu Rêves" est un conte poétique à destination des petits et grands enfants. L'inconnu est pour moi le point de départ de l'imagination, fermer les yeux est le début de l'Ailleurs. Je souhaitais avec cet ouvrage exprimer l'importance de la curiosité comme réponse à la peur. C'est un projet en solo grâce auquel j'ai pu toucher à l'auto-édition et à l'écriture.



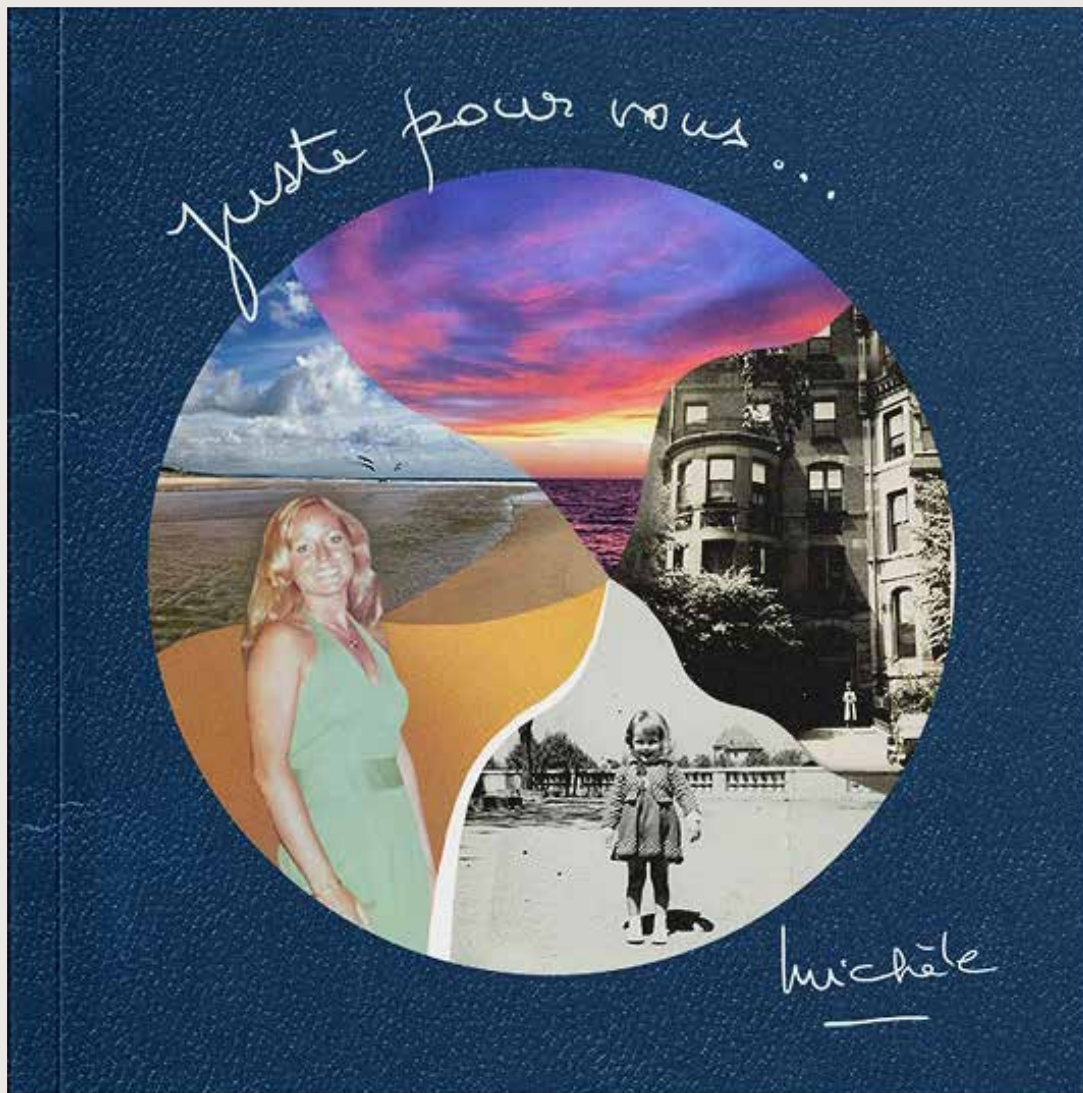


Page intérieure



Juste pour vous... biographie

- Ciente** Michèle S.
- Mission** Transcription audio/écrit, mise en page, autoédition, illustration
- Livrables** Livre à reliure agrafée, 24 pages, 21x21 cm, papier bouffant 90g crème, pelliculage couverture mat, moins de 10 exemplaires.
- Objectif** À partir des mémoires de ma cliente sous forme de mémo vocaux, j'ai retracé les chapitres principaux de sa vie et mis en page cet ouvrage personnel dédié à sa famille.



WagalaM

branding musical

Projet personnel

WagalaM, poésie chantée sur fond d'electro-pop

Mission

Identité visuelle, illustration digitale

Livrables

Logo, charte graphique, illustrations format 16/9, stickers

Objectif

Pour mon propre projet musical, j'ai imaginé une identité féminine, énigmatique et adaptée à la scène, en choisissant des couleurs complémentaires largement représentées en régie lumière. Le logo est un ambigramme, une figure graphique lisible selon différents points de vue.

