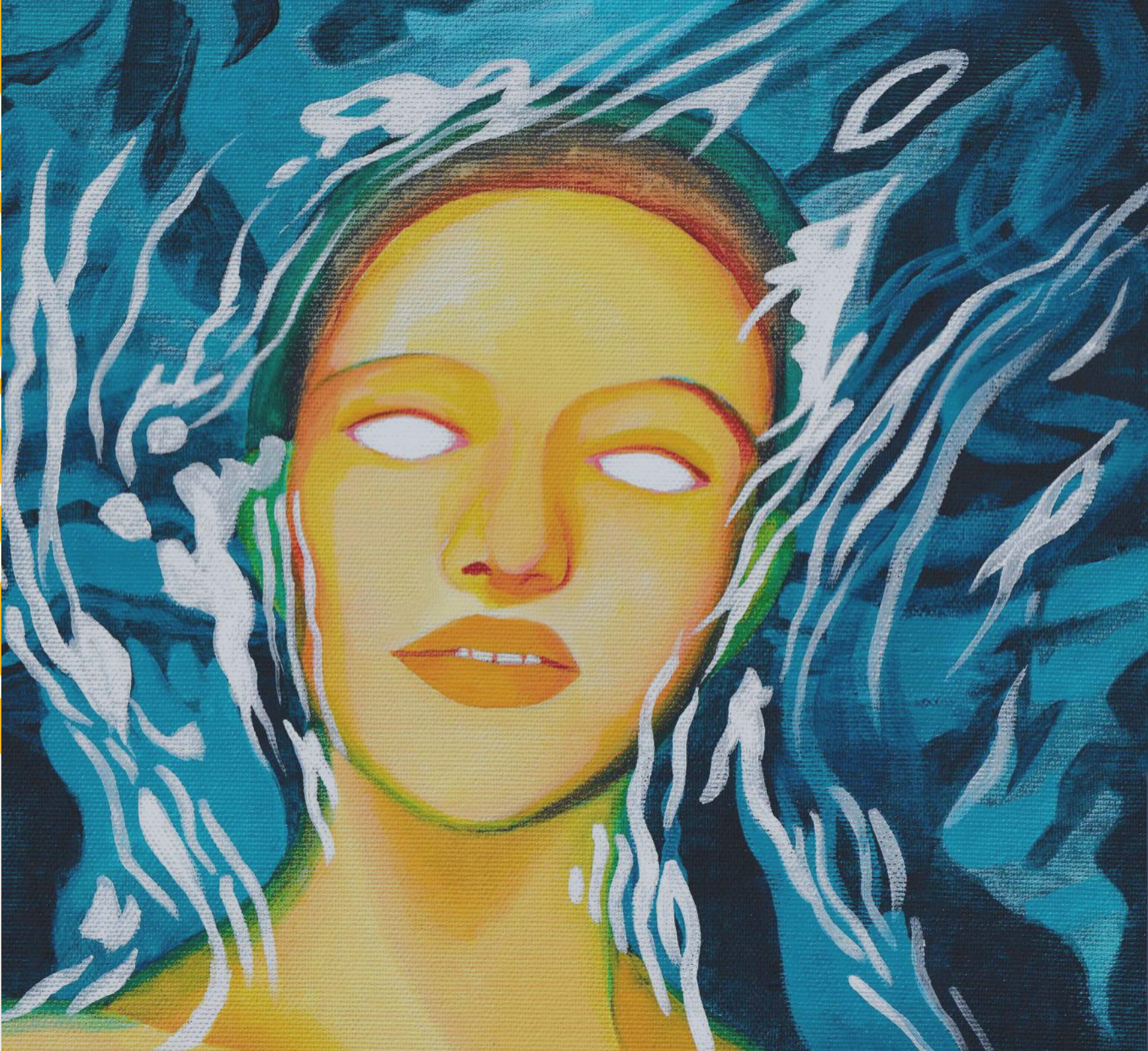


Portfolio



**atelier
volatile**

contact@ateliervolatile.com

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

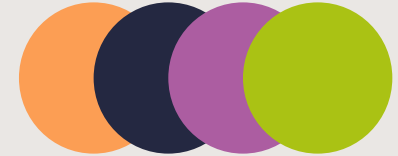
Summary

- 3 COVOLT, Visual identity and motion design
- 6 Random Bazar, Identity and signage
- 9 Escapades pour tous, Micro-edition
- 12 Nos Masques, Large format
- 15 Tu Rêves, Self-publishing
- 17 Juste pour vous... Biography
- 18 WagalaM, Musical branding

COVOLT

Visual identity and motion design

- Client** COVOLT, a fictional electric carpooling company.
- Mission** Motion design, UX/UI, visual identity, vector illustration, desktop publishing.
- Deliverables** Graphic charter, logo and variations, mobile app UX/UI interface, 27-second motion design video, advertising poster, communication tools.
- Objectives** Researched the carpooling market to create a distinctive visual identity and communication materials targeting upper-middle-class professionals aged 30-50.

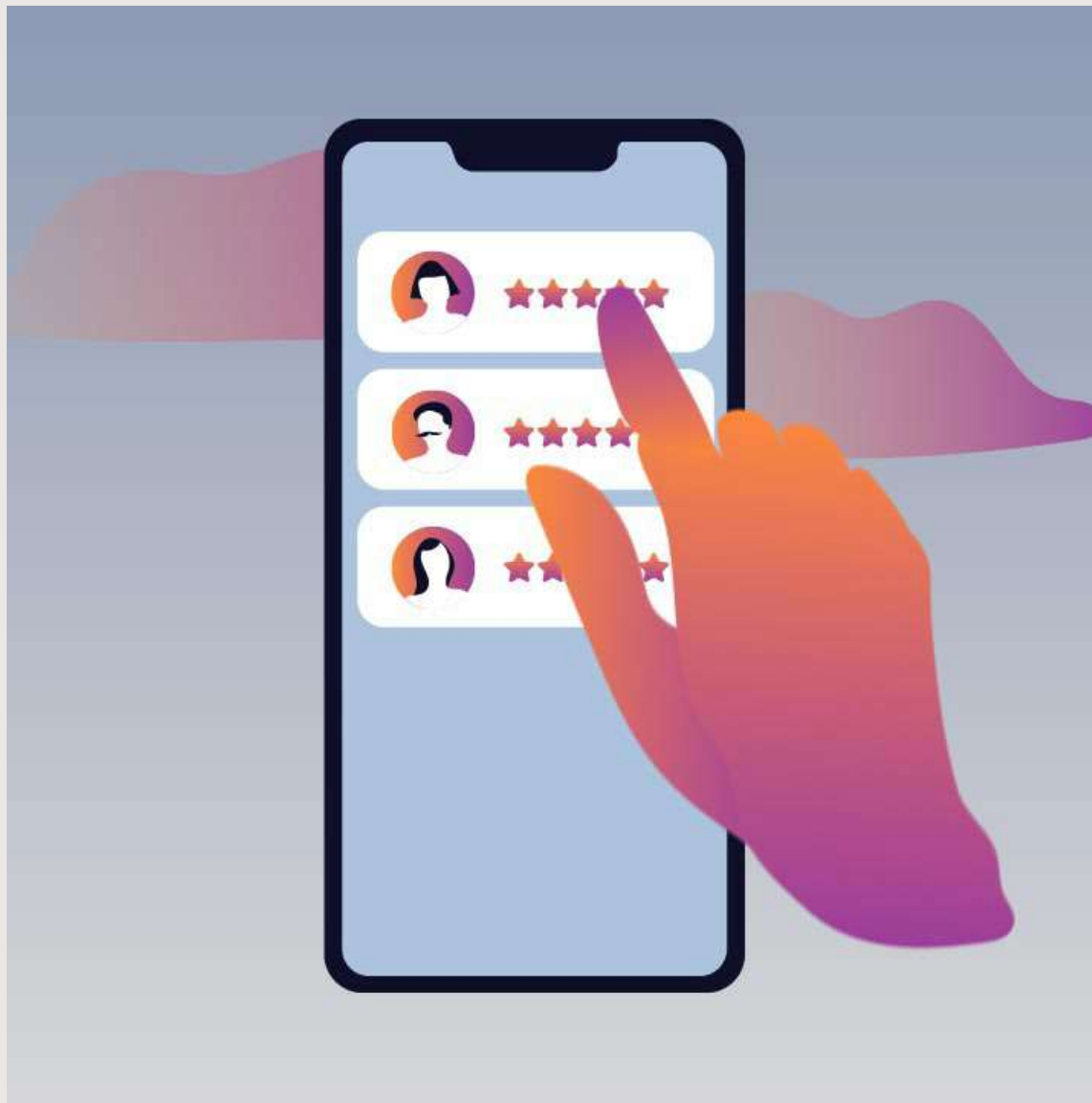




UX/UI mockup preview
[Figma Link](#)



Public advertising posters (A1, A0 formats)



Motion design video
720x720p, 27 seconds.
[Youtube link](#)



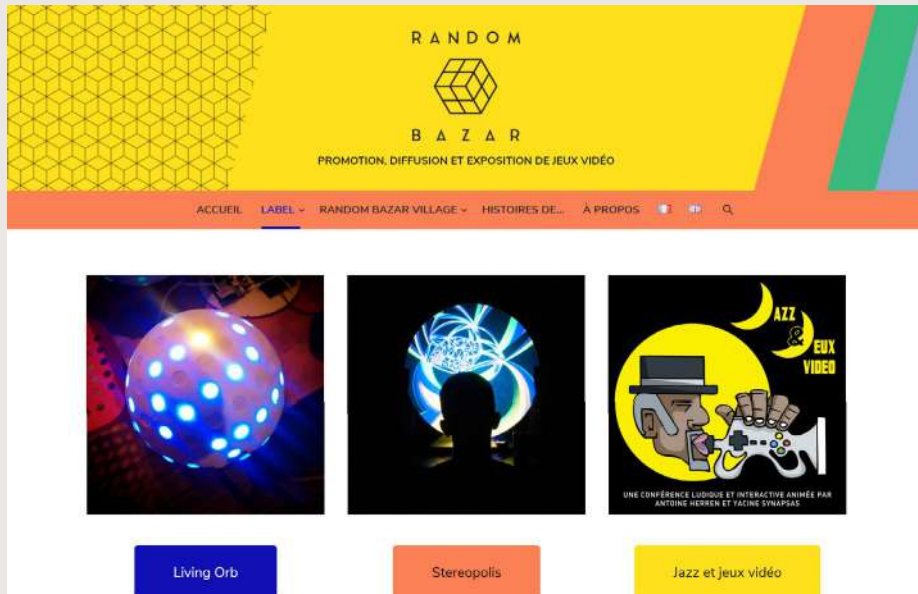
Examples of communication tools and
merchandise

Random Bazar

Identity and signage

- Client** Random Bazar, an association organizing events and activities around alternative video games, including game conferences, workshops, and indie game exhibitions
- Mission** Web design, vector illustration, exhibition signage, visual identity
- Deliverables** Website, roll-ups (banners), graphic charter, business cards, stickers, posters, desktop publishing of mediation documents
- Objectives** Adapt designs to the unique gaming themes of each exhibition. Collaborating with Random Bazar since 2017





Website redesign
[Current site link](#)

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...

Mediation material for games like Line Wobbler by Robin Baumgarten

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)

Placez votre feuille dans la règlette
- Animez votre personnage grâce aux touches

PROJET : PAPER TRONICS

CRÉATION : Roman Mileitch, Jérémie Cortial

DIFFUSION : RANDOM BAZAR

[yojün] cercle(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 : M A M A ~ T U S

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

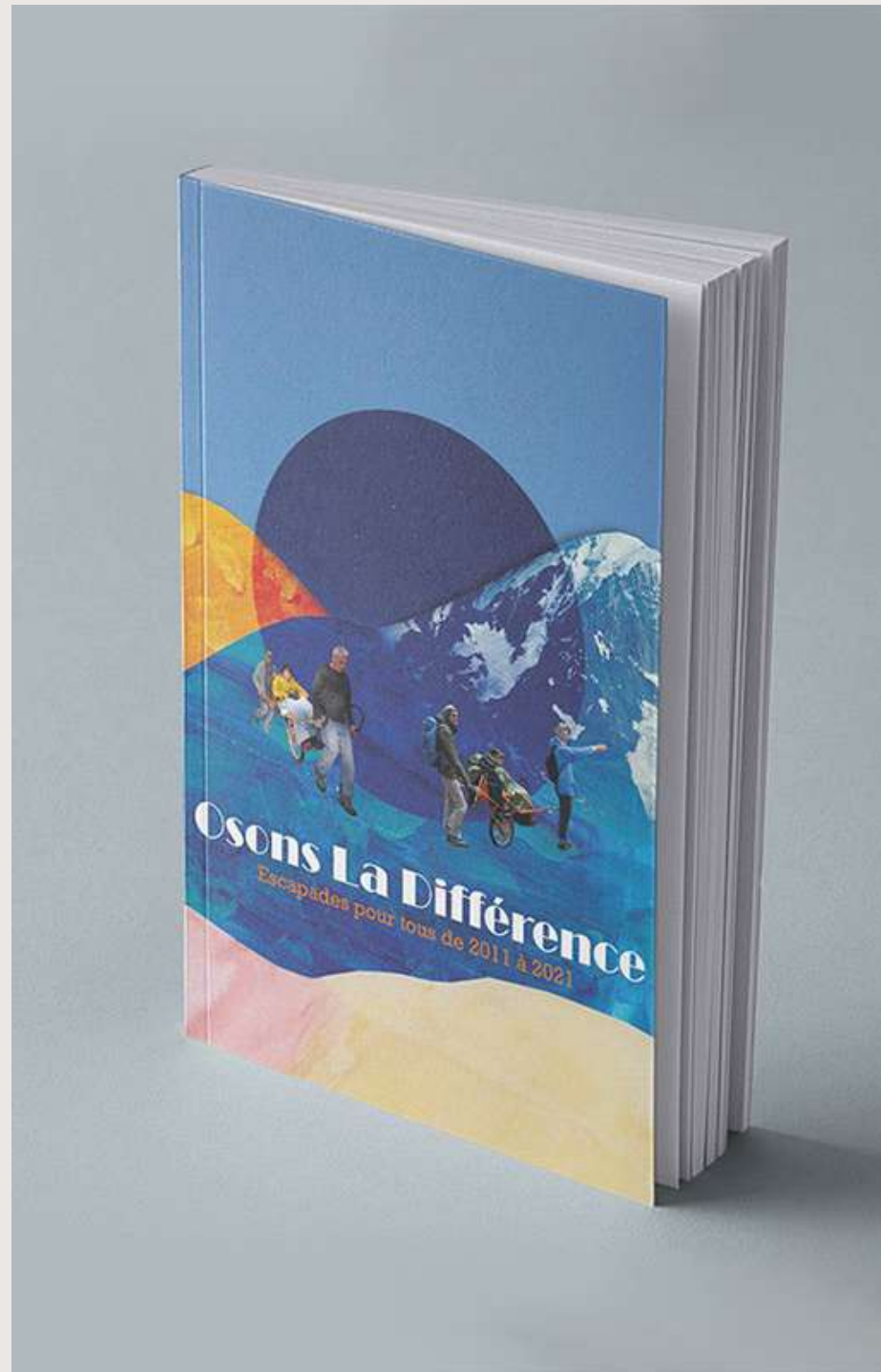
DIFFUSION : RANDOM BAZAR

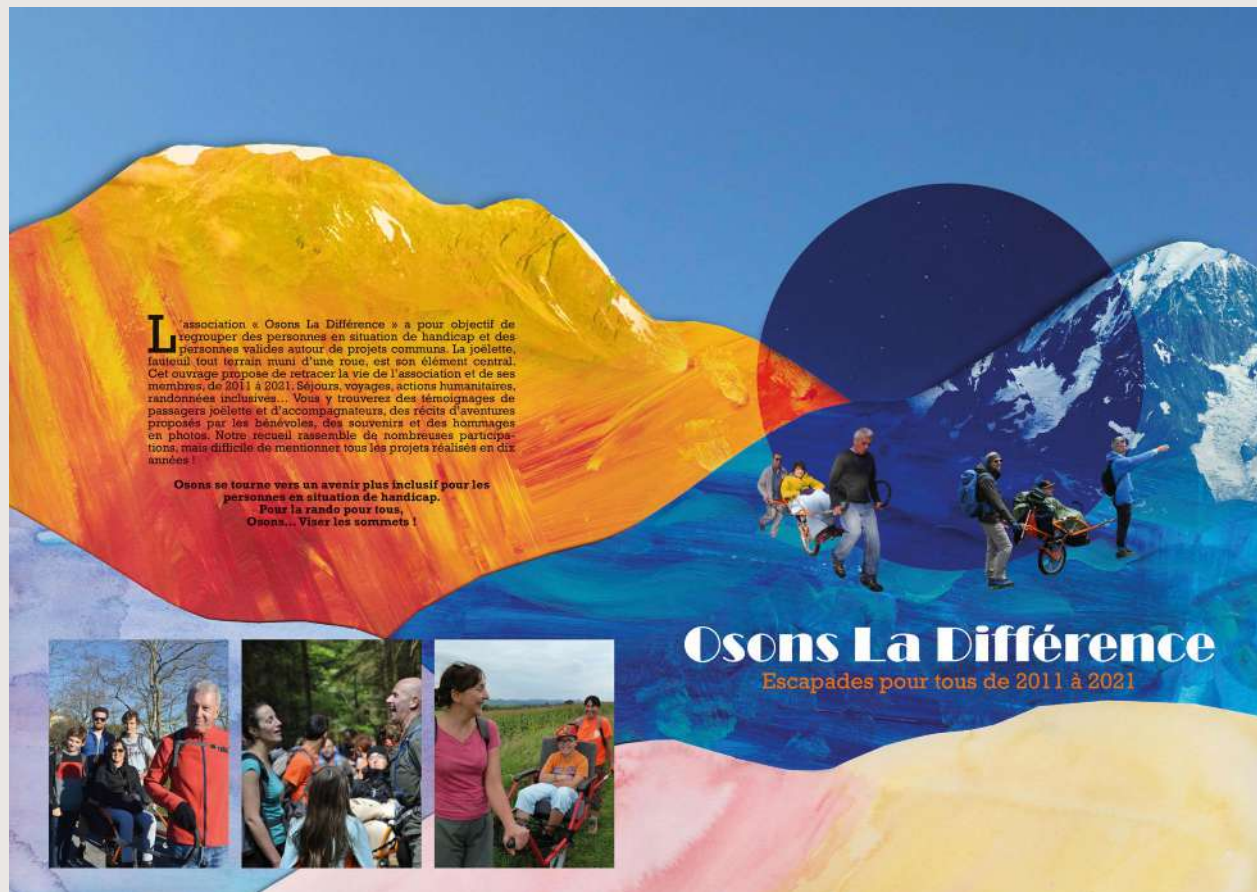
Exhibition roll-ups and banners (various dimensions)
 118x206 cm, 60x165 cm, 85x206 cm
 100 % polyester and PVC 450 g/m²

Escapades pour tous

Micro-edition

- Client** Osons La Différence, an association promoting inclusive hiking and travel for people with reduced mobility and able-bodied individuals using all-terrain wheelchairs.
- Mission** Desktop publishing, traditional and digital illustration, editing and proofreading, photo selection and processing
- Deliverables** Printed book (300 copies, A4 size, 60 pages), featuring a collage and digital painting cover
- Objectives** Organized testimonial collection, harmonized texts, designed layout, created illustrations, and developed a retro-planning schedule for client reviews





Book cover
Acrylic paint and digital painting

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, Matrat 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

Interior page



Work in progress



Double interior page

Nos Masques

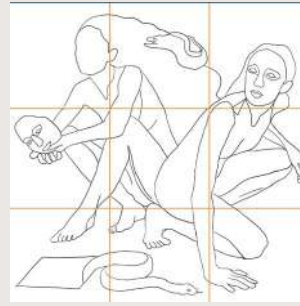
Large format

Partner Le Lézard, a cultural organization in Colmar

Mission Acrylic painting during a week-long residency as part of ephemeral workshops

Deliverables Nine canvases (40x40 cm each, total format 120x120 cm)

Objectives I gave myself the constraint of being able to transport the work easily, while working on a large format. The idea of a polyptych came to me, and with it the desire to stage four human and animal protagonists. This composition evokes dualities and contradictions, facets of identities in search of meaning. The imperfect alignment makes you want to move or steal a piece of the puzzle





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

[Interview by le Lézard](#)

[Article in DNA \(Dernières Nouvelles d'Alsace\)](#)



Exhibited at Le Local bar,
Strasbourg (Feb. 2024)

Nos Masques



Work in progress

Tu Rêves

Self-publishing

Projet personnel

«Tu rêves» (You're such a dreamer)

Mission

Writing, traditional and digital illustration, self-publishing

Deliverables

Children's book (21x21 cm, 24 pages)

Objectives

This gentle story, illustrated in watercolor and acrylic, is for anyone who wonders about fears and imagination. "Tu Rêves" is a poetic tale for young and old alike. For me, the unknown is the starting point for imagination, and closing your eyes is the beginning of Elsewhere. With this book, I wanted to express the importance of curiosity as a response to fear. It's a solo project that has allowed me to experiment with self-publishing and writing.





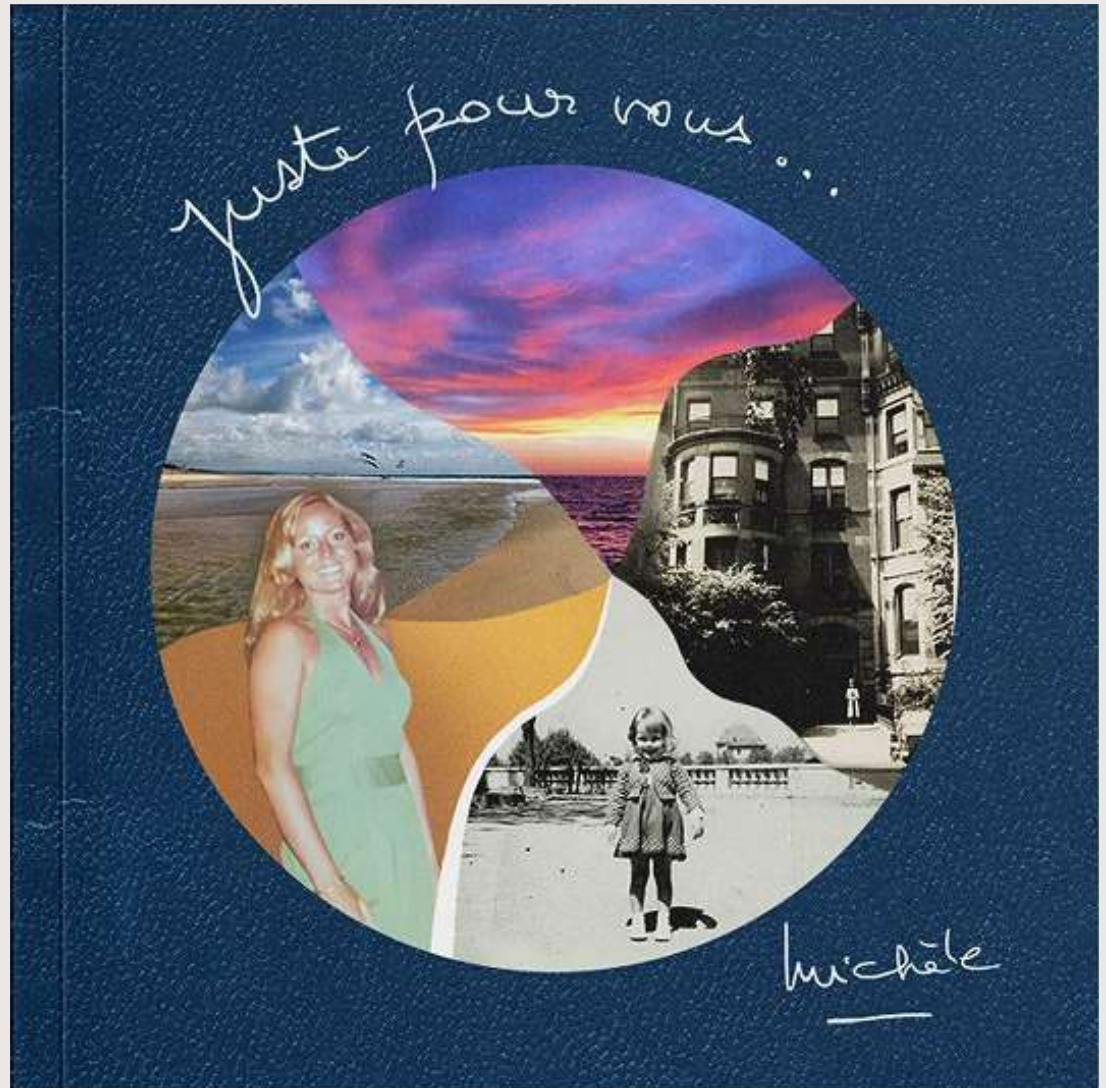
Interior page



Juste pour vous...

Biography

- Client** Michèle S.
- Mission** Audio-to-text transcription, layout design, self-publishing, illustration
- Deliverables** Staple-bound book (24 pages, fewer than 10 copies)
- Objectives** Using my client's memoirs in the form of voice memos, I retraced the main chapters of her life and laid out this personal work dedicated to her family.



WagalaM

Musical branding

Personal Project

WagalaM

Mission

Visual identity, digital illustration

Deliverables

Logo, graphic charter, 16:9 illustrations, stickers

Objectives

For my own musical project, I imagined a feminine, enigmatic identity suited to the stage, choosing complementary colors widely represented in lighting design. The logo is an ambigram, a graphic figure readable from different points of view.

