

[2025]

PORTFOLIO

↳ NATHAN MACÉ



SIGNES & SAVOIRS

Édition - mémoire imprimé

Janvier 2025/ DN3

Projet scolaire

[1]



Un mémoire explorant la vulgarisation scientifique, où une clé de lecture rend des données accessibles.

↳ Dans le cadre de ma troisième année de DNMADE, la réalisation d'un mémoire constituait le projet central du premier semestre.

J'ai choisi d'orienter mes recherches autour de la vulgarisation scientifique, en mettant particulièrement l'accent sur l'astronomie comme domaine d'application.

La rencontre avec deux experts du domaine a été déterminante et m'a aidé à identifier les enjeux majeurs à aborder. Ces réflexions ont ensuite pris forme à travers un objet éditorial où la typographie et la mise en page servent le propos scientifique.

↳ Un parti pris graphique fort vient enrichir l'expérience de lecture : certaines données sont volontairement inaccessibles sans l'utilisation d'une clé de lecture, placée sur la première de couverture. Ce procédé engage le lecteur dans une démarche active, illustrant ainsi les enjeux de la vulgarisation scientifique et de l'accessibilité de l'information.





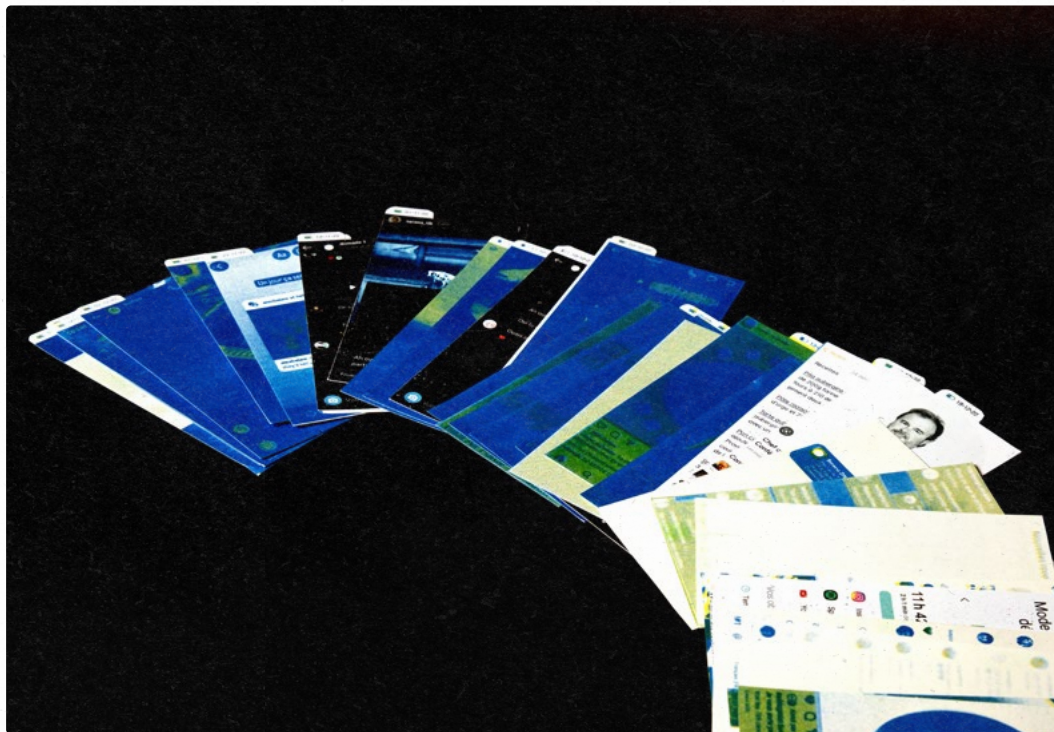
@CESARSALADE

Édition risographique

Mars 2023/ DN1

Projet scolaire

[2]



Une édition en risographie retraçant l'ascension d'un cuisinier confronté à la réalité des réseaux sociaux.

↳ Ce projet avait pour objectif de concevoir une édition où la narration occupe une place centrale. Nous devons imaginer un camarade fictif dont les péripéties se dévoilent à travers une édition.

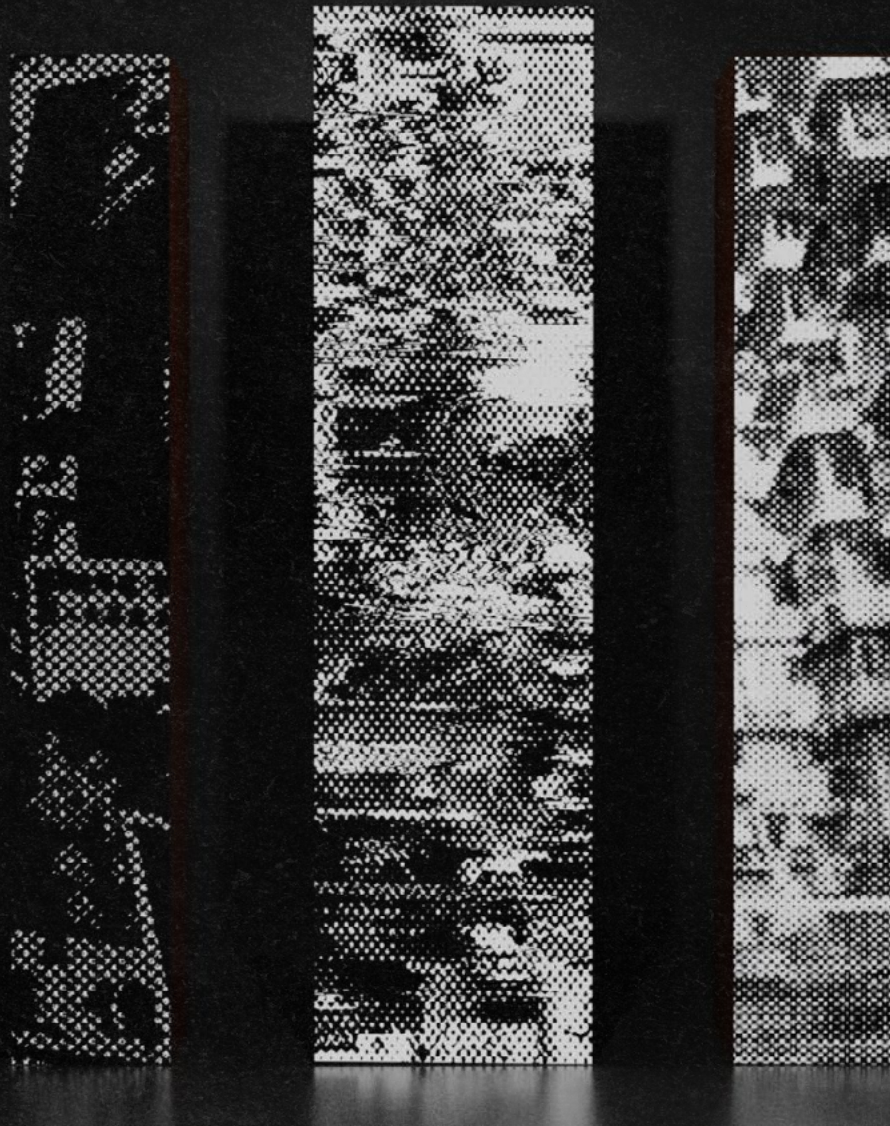
Très rapidement, notre groupe a choisi d'explorer l'impression risographique, une technique encore inédite pour nous, afin d'enrichir visuellement notre approche.

Ce choix a ainsi renforcé la dimension tactile et authentique du projet. Ce projet se découpe en quatre phases narratives dont l'une d'entre elle sous le format d'un poster A4.

↳ L'édition raconte ainsi l'histoire d'un ancien camarade de classe, mise en scène au travers d'une édition détournant les recueils culinaires.

Son ambition pour la cuisine se heurte progressivement à la dure réalité des réseaux sociaux, où l'exposition redéfinit son parcours.





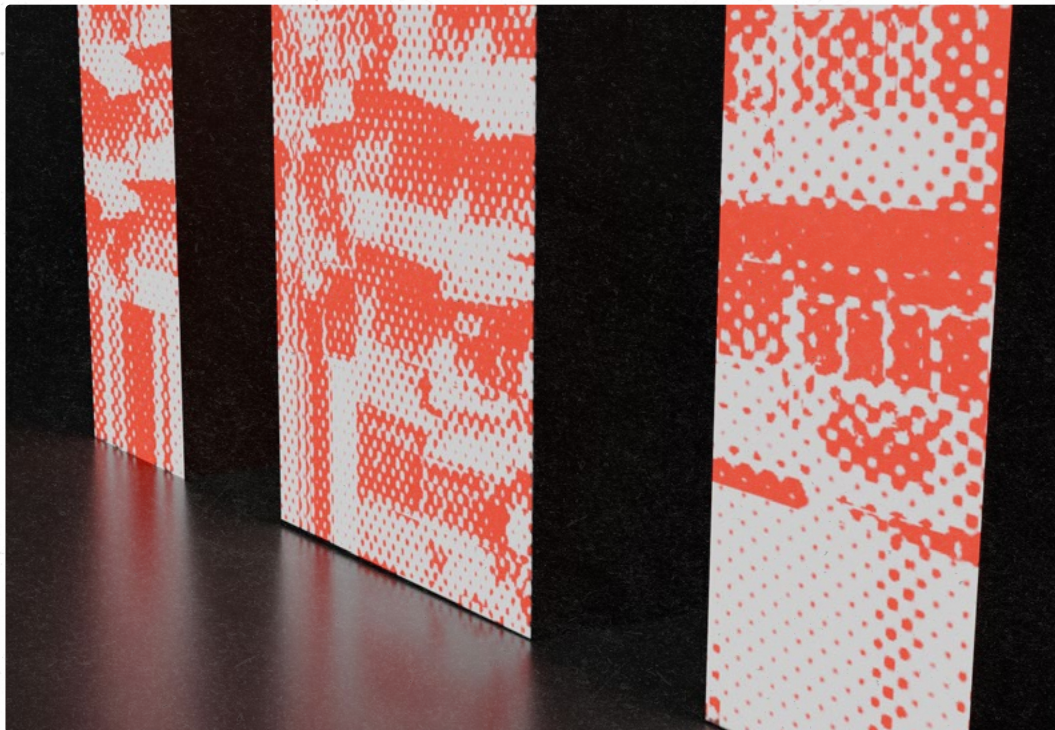
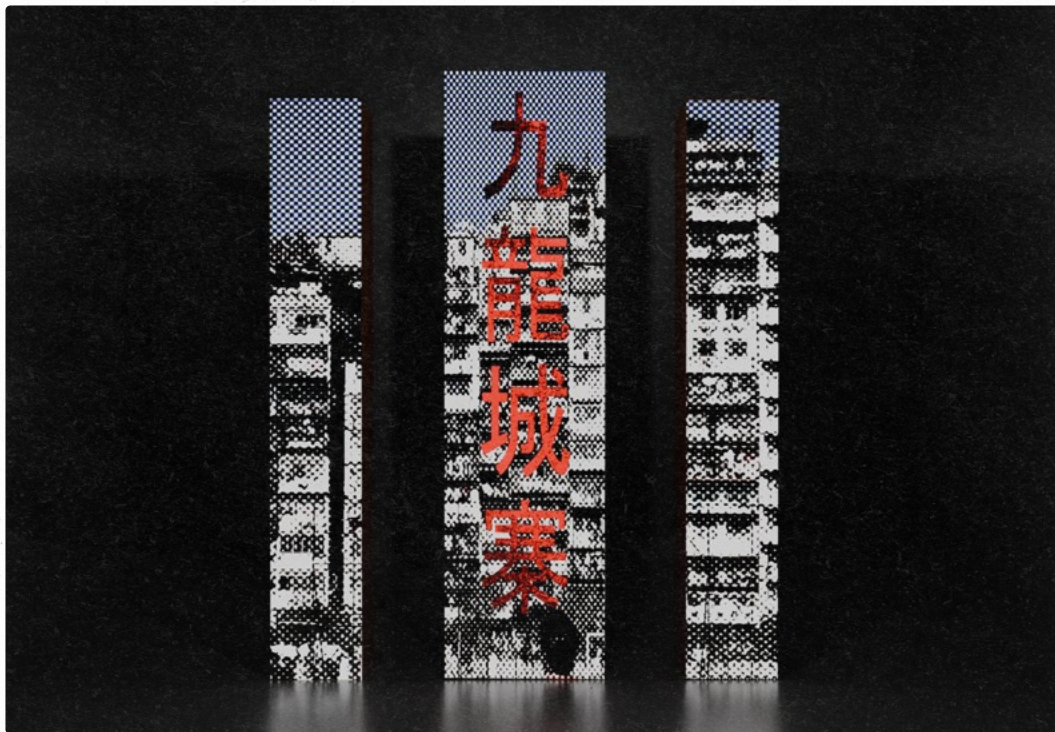
CHAMBRE NOIRE

Vidéo mapping - animation

Janvier 2025/ DN3

Projet scolaire - workshop

[3]



Une immersion visuelle abstraite dans le chaos de Kowloon, au travers d'une vidéo mapping.

- ↳ Dans le cadre d'un projet de vidéo mapping en binôme, nous avons choisi d'explorer la cité de Kowloon, un lieu emblématique de la densité urbaine extrême. L'objectif était de traduire son atmosphère unique à travers des images abstraites projetées sur un espace physique.

Nous avons conçu une séquence vidéo de trois minutes, où la superposition visuelle évoque l'enchevêtrement des structures ainsi que la surpopulation.

Les jeux de lumière et de textures retranscrivent l'énergie de ce labyrinthe urbain, entre désordre et harmonie.

Ce projet nous a notamment permis d'expérimenter la narration par l'image en mouvement, en jouant sur la perception et l'illusion pour immerger le spectateur dans l'essence même de Kowloon. Il a notamment été présenté lors des journées portes ouvertes de notre formation, offrant ainsi aux visiteurs une immersion dans notre approche du design et du mapping vidéo.



DYING TO DEAL

Game design

Janvier 2023/ DN1

Projet scolaire - workshop

[4]



Un jeu de survie où les échanges, les trahisons et les vols sont communs pour échapper aux zombies.

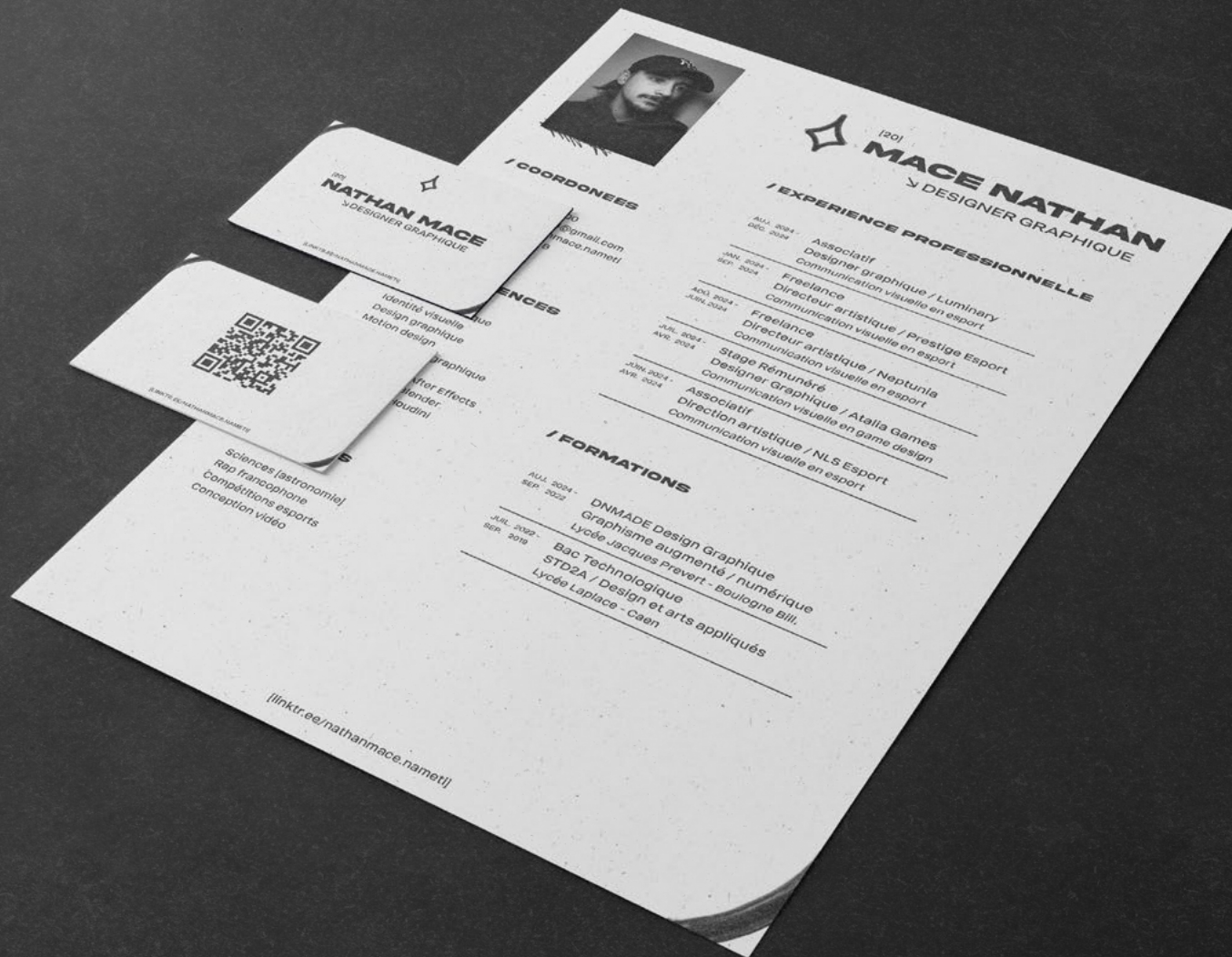
- ↳ Dans le cadre d'un workshop annuel d'initiation au game design, encadré par Tatiana Vilela dos Santos, nous avons exploré différentes mécaniques de gameplay tirées au sort: IDENTITÉS CACHÉES, RESSOURCES et TEMPS.

Le jeu que nous avons réalisé repose sur l'échange et la stratégie. Les joueurs peuvent troquer leurs cartes, les défausser pour voler leurs adversaires et surtout, ils doivent se nourrir à la fin de chaque journée. S'ils échouent, ils se transforment en zombies.

Contrairement au Loup-Garou, ces derniers ne sont pas éliminés mais continuent à jouer, pouvant ainsi se venger des survivants.

Ce projet, entièrement jouable, a été développé en une semaine dans le cadre d'un workshop en groupe de cinq. Le jeu a ensuite été mis à disposition des lycéens au CDI.





IDENTITÉ PERSONNELLE

Direction artistique

Octobre 2024/ DN2

Projet personnel - scolaire

[5]



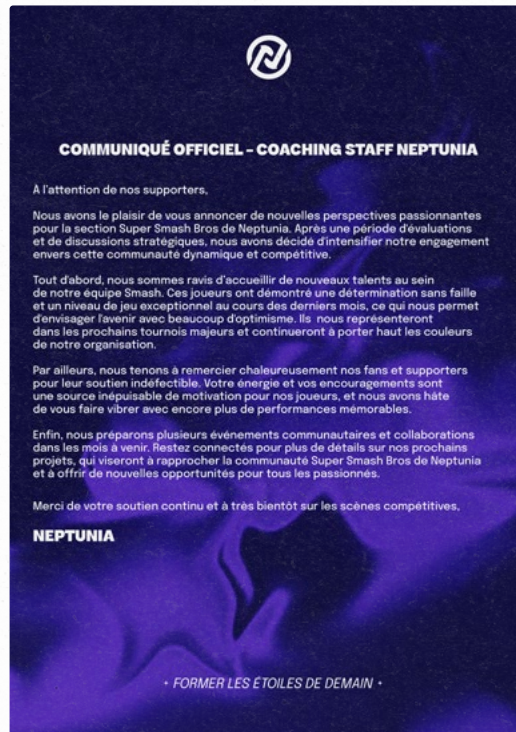
NEPTUNIA ESPORT

Direction artistique

Juillet 2024

Projet professionnel

[6]



Une charte graphique minimaliste pour une structure e-sportive, qui allie modernité et dynamisme.

- ↳ Pour mon premier projet rémunéré en tant que graphiste freelance, j'ai eu l'opportunité de créer une charte graphique pour une structure du milieu e-sportif.

Le processus de création a été organisé autour d'une collaboration étroite avec le client. J'ai structuré mes recherches en fonction des besoins spécifiques de la structure. J'ai organisé un moment d'échange afin de comprendre l'identité de la structure, son public cible, et la manière dont elle souhaitait se positionner au sein de l'industrie.

- ↳ Cette identité a été déclinée sur plusieurs supports de communication, notamment les réseaux sociaux et les éléments visuels destinés à la diffusion en ligne.

Ce projet m'a permis de développer une approche méthodique et créative, en mettant l'accent sur l'écoute des besoins du client tout en respectant les contraintes techniques et esthétiques propres au milieu de l'esport.



HOW DID YOU END UP ?

Game Design

Janvier 2024/ DN2

Projet scolaire - workshop

[7]



Un jeu narratif et décalé, où les joueurs doivent créer l'histoire la plus cohérente possible.

- ↳ Lors de ma seconde participation au workshop dirigé par Tatiana Vilela dos Santos, les mécaniques de gameplay tirées au sort étaient: NARRATION, RESSOURCES et ÉCHANGES.

En plaçant la narration au cœur du jeu, nous avons imaginé un univers décalé où les chats remplacent les humains.

Mais derrière ces illustrations à l'apparence tranquille se cache un décalage narratif assumé: les cartes « narration » dévoilent des scènes improbables, absurdes, voire parfois gores, contrastant violemment avec l'esthétique douce du jeu. Cet équilibre entre le calme apparent et l'extravagance des récits invite les joueurs à créer des histoires aussi surprenantes que déroutantes.

L'objectif: construire l'histoire la plus cohérente en seulement cinq cartes « narration ».

Vous allez tenter de convaincre les autres joueurs que vous êtes le meilleur conteur de cette séance thé camomille, pantoufles et ronrons.



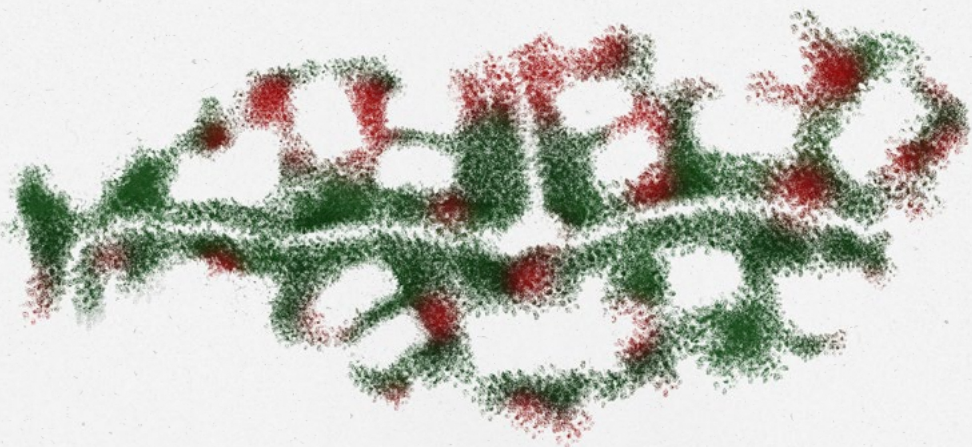
ECOMORPHOSE



Datavisualisation imprimée

Mars 2024/ DN2

Projet scolaire

[8]



 Taux de périurbanisation
 Nuisances sonores

Datavisualisation imprimée représentant l'urbanisation et les nuisances sonores d'un village.

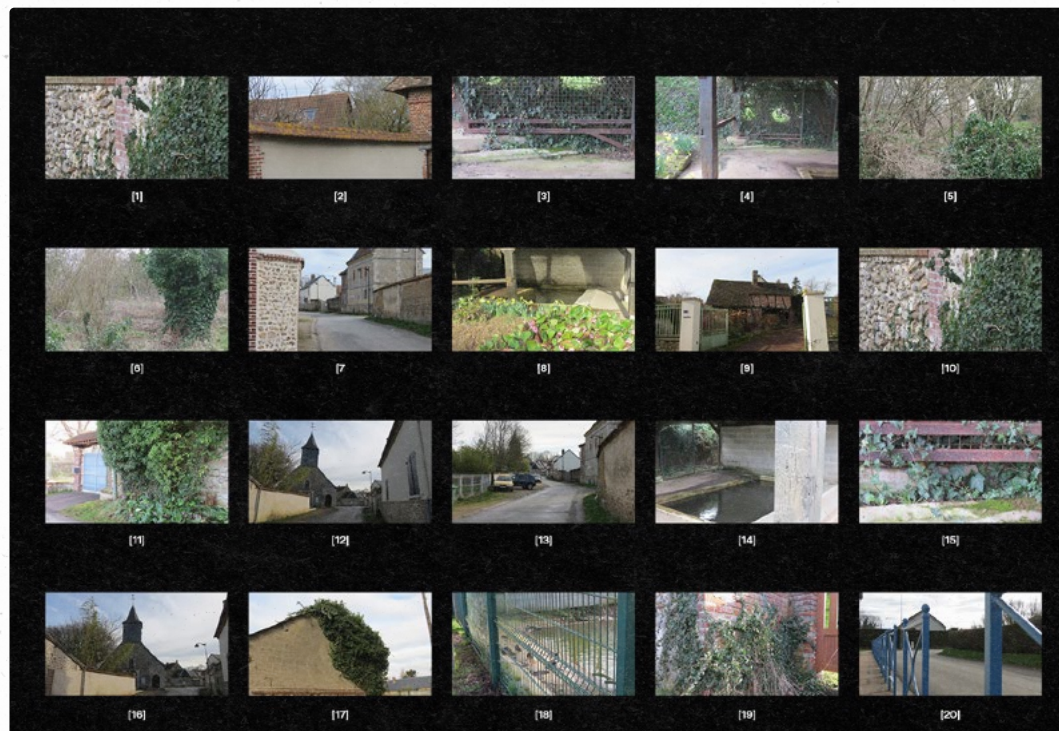
↳ Dans ce projet de datavisualisation imprimée, nous devons choisir un lieu sensible à représenter sous forme de cartographie.

J'ai décidé de traiter le rapport entre urbanisation et nuisances sonores dans mon village d'enfance en campagne normande.

Ce projet m'a offert l'occasion de rendre hommage à ce lieu, en y apportant une réflexion pragmatique sur l'évolution de son environnement. Ayant grandi dans un village où la quiétude et la nature étaient des éléments essentiels de mon quotidien, j'ai été témoin des changements que l'urbanisation a entraînés au fil des années. Ce sujet m'a permis de questionner de manière plus large l'impact de l'urbanisation sur des espaces autrefois paisibles.

Afin de récolter des « données » à retranscrire, j'ai réalisé une collecte de photographies sur l'espace, capturant les transformations visuelles de mon village. Ces images ont nourri mon approche, me permettant de mettre en relation l'évolution du paysage et l'augmentation des nuisances sonores, sous forme de cartographie.

En mêlant approche artistique et analyse pragmatique, ce projet représente une forme de poésie visuelle, qui souligne les enjeux d'un village en mutation.





EXPERIMENTATION 65

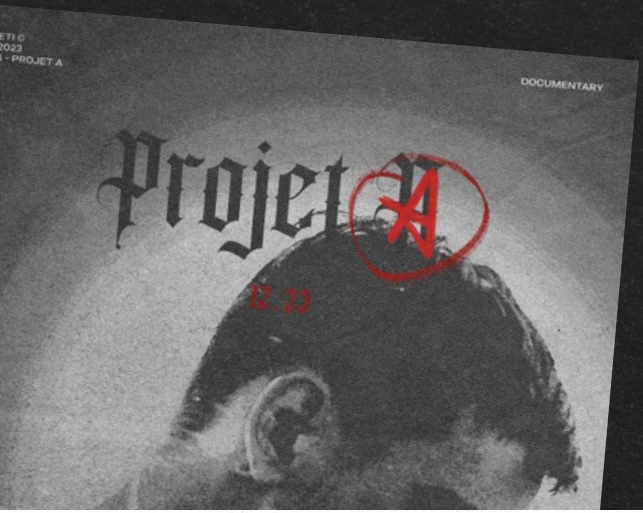
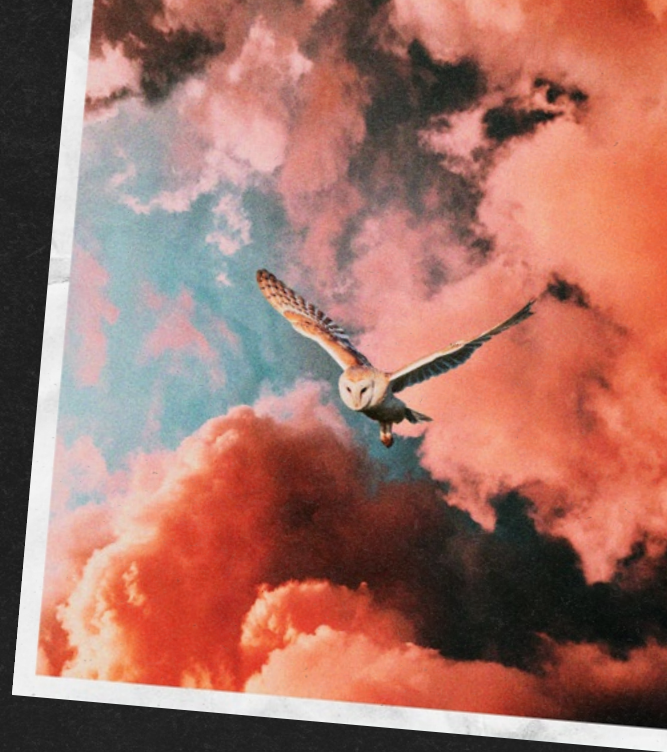
Launch date // 04.23.2021

Lat. 28.5721° N
Long. 80.6480° W

Akihiko Hoshide Commander	(JAP)
Thomas Pesquet Shane Kimbrough	(FRA)
Megan McArthur Oleg Novitskiy	(USA)
Pyotr Dubrov Mark Vande Hei	(RUS)
	(USA)
	(RUS)
	(USA)

The Expedition 65 crew aboard the ISS conducted over 200 scientific experiments, focusing on microgravity research and advanced space technologies. Launched by Falcon 9 from the Kennedy Space Center, the international team worked on crucial upgrades like the installation of the CSA solar panels.

Alt. 250 mi Spd. 28 000 kph OP. 90 min Inc. 51.6°



EXPERIMENTATIONS

De Septembre 2022 à Mars 2025



DIRECTEUR ARTISTIQUE
GRAPHIC DESIGNER FREELANCE

NAMETI



Ensemble de projets personnels et professionnels réalisés lors de mon temps libre.

↳ Curieux et passionné, j'aime explorer différents domaines, allant des sciences à l'e-sport, en passant par le rap francophone. Chacun de ces univers possède ses propres codes, ses logiques internes et ses formes d'expression, qui nourrissent mon approche du design graphique.

J'essaie toujours de tisser des liens entre ces centres d'intérêt et ma pratique créative, en les intégrant à mes projets personnels ou professionnels. Que ce soit au travers de la vulgarisation scientifique ou de l'identité visuelle dans l'e-sport. Mon objectif est de traduire ces univers en expériences graphiques engageantes pour l'utilisateur.

Cette démarche me pousse à expérimenter différents supports et médiums, à questionner la manière dont l'image peut accompagner un propos et à développer une approche du design qui dépasse le simple visuel pour devenir un véritable vecteur de compréhension et d'émotion.



TRACKLIST AIGRI - EP 2023

BBRRR 2'31	Allumette 2'56	Produit par SHREEDD, MYDL, Greed, Brian Sway, Takumel, CMGBEATS, JKSSIN
Nature Morte 2'56	Rollercoaster 3'04	Photographie par Harim doluppi utilisant quinn, consequence rate
Mourir est Beau 3'04	Aigri 2'14	Remerciements à Optas doluplatus, sum facos autem, Ipiisque eEccerptem Cusdaest est r
Nocta 2'14	L'Homme du Peuple 2'53	
Franck Castle 2'53	Intro Loviah 1'46	
Interlude 1'46		