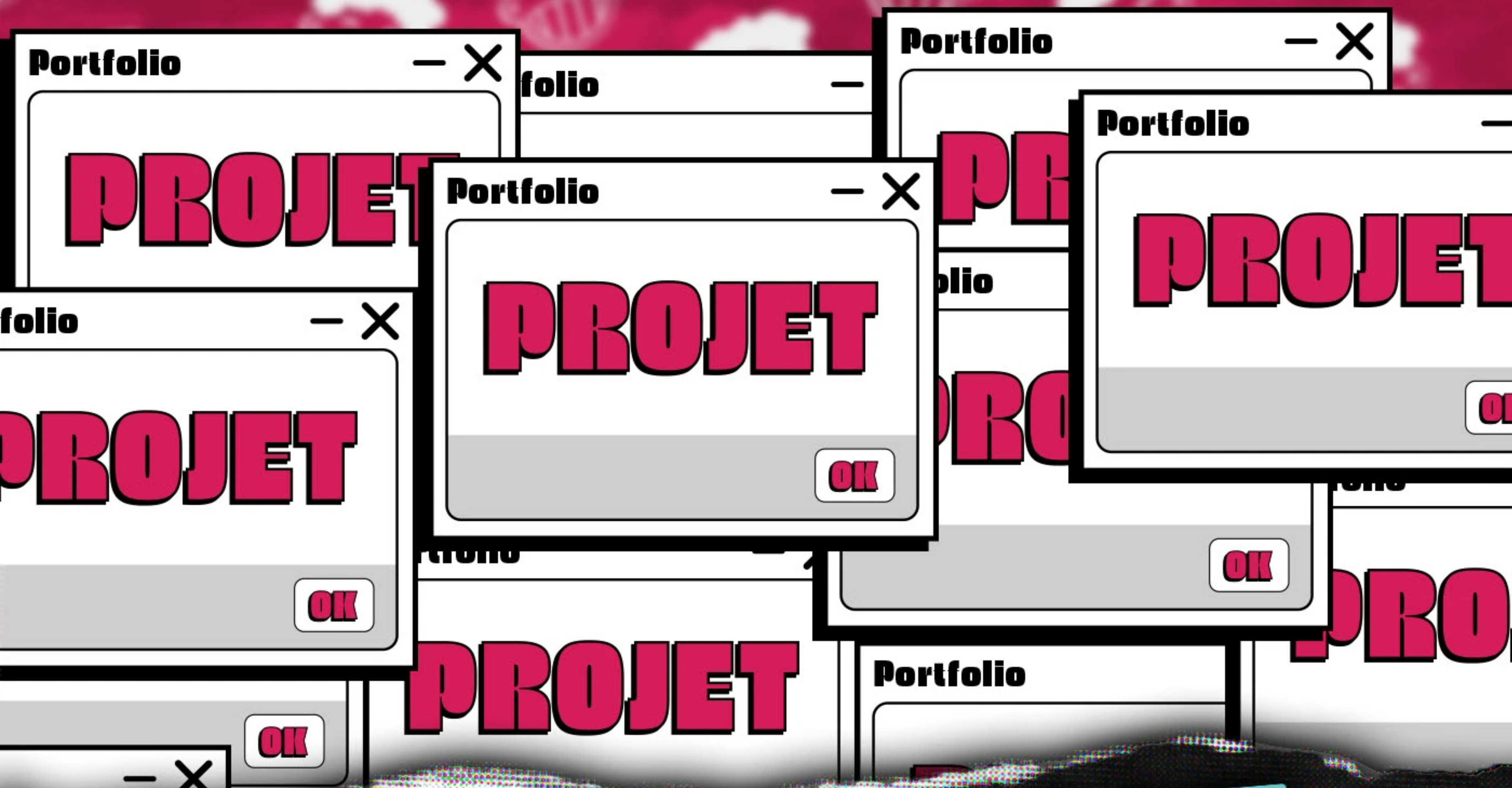
À propos de moi

Bonjour ! Je m'appelle Enzo, je suis étudiant à l'É.S.AA.T en 3ème année édition multisupport. Passioné de design graphique depuis mes 14 ans, je suis spécialisé dans le **branding**, le **social media** et la **publicité**. Ce que je préfère dans le graphisme, ce sont les **photomontages**.

Compétences



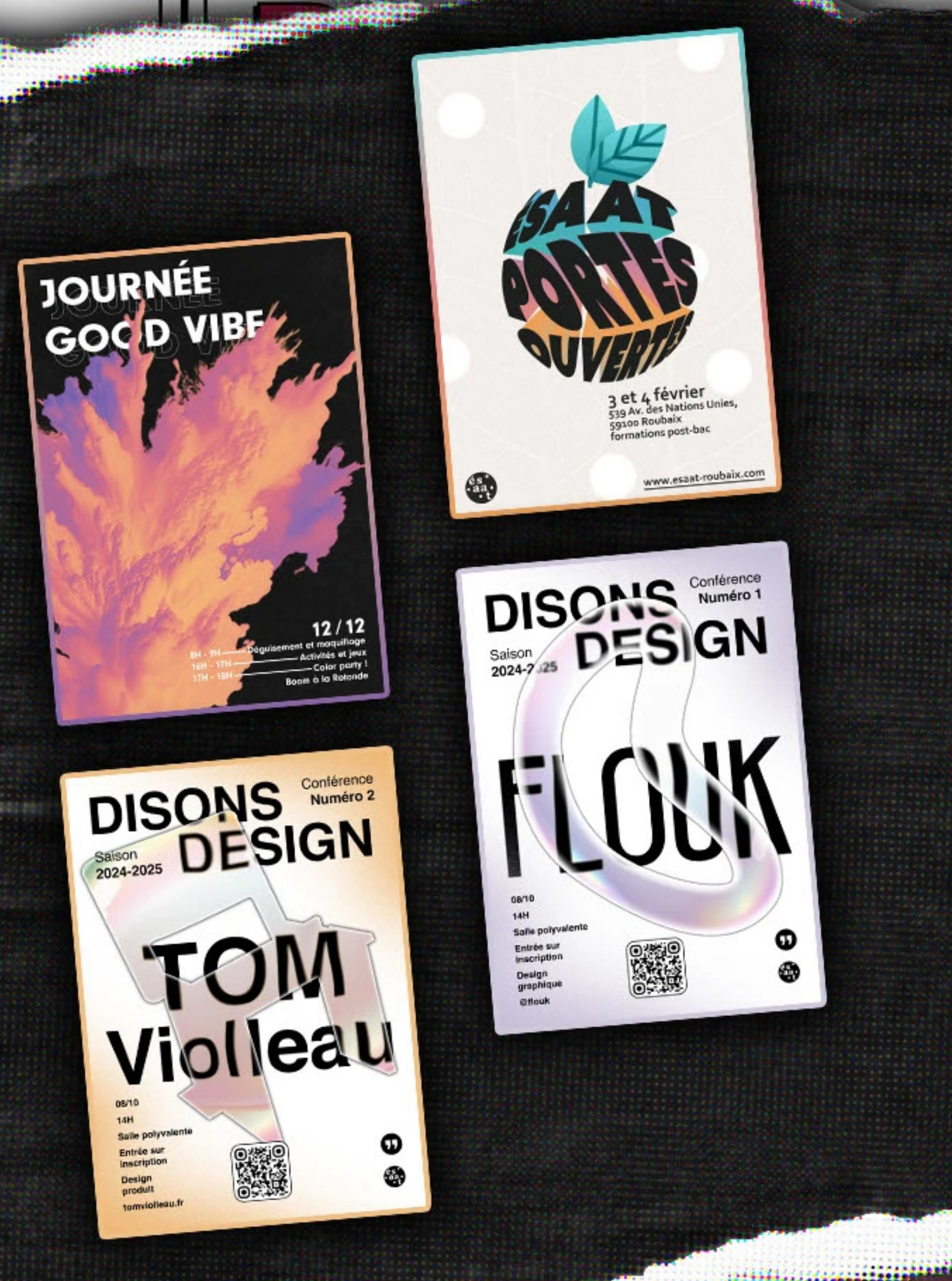
É.S.AA.T

Durant mes années d'études à l'É.S.AA.T, j'ai eu l'opportunité de gérer la **communication** d'événements internes. Chaque année, nous avions un projet spécifique :

Portes ouvertes, *2022* : Cette affiche était basée sur le volontariat. Je devais respecter la charte graphique de l'école tout en mettant en avant le principe d'« éco-école ».

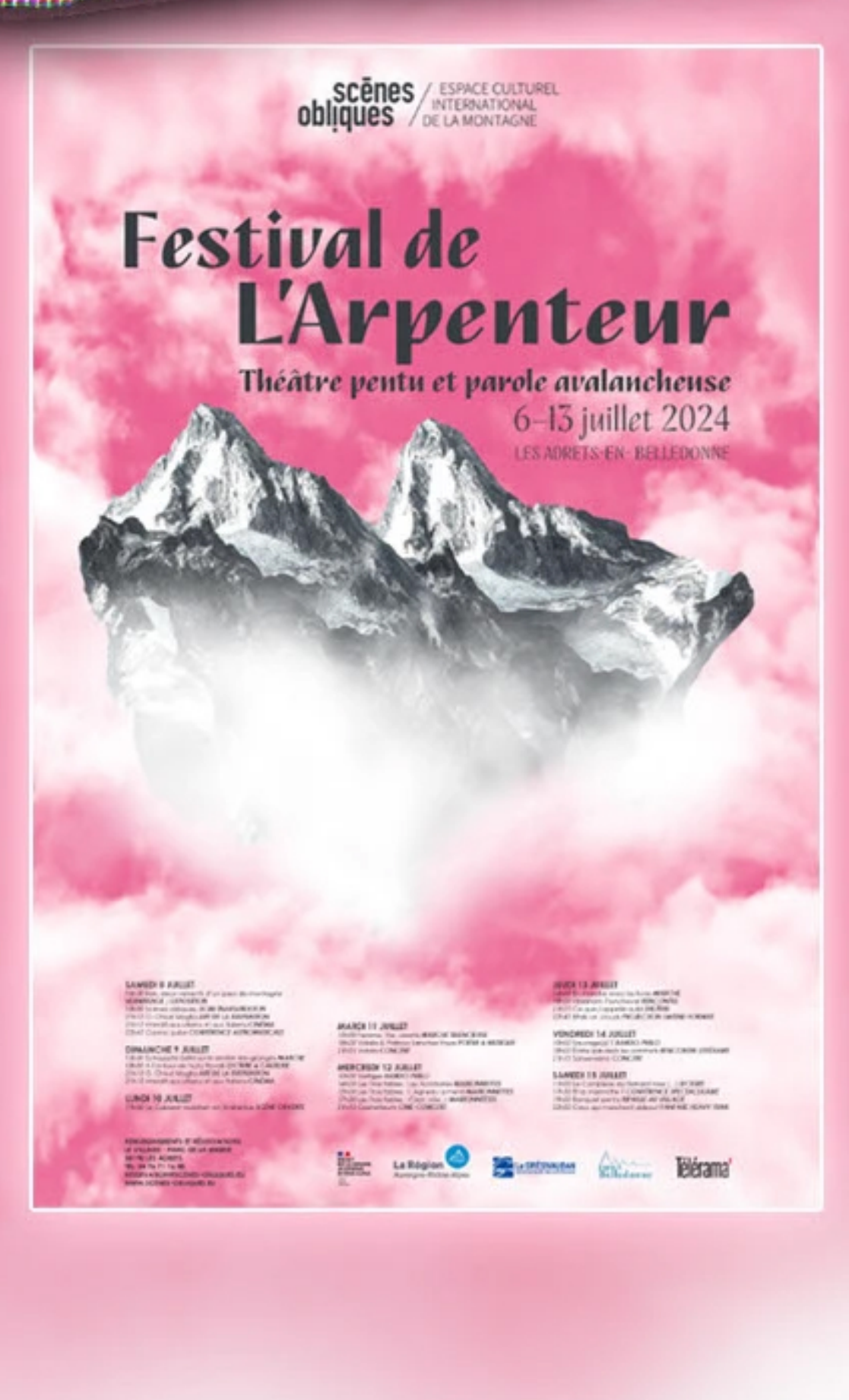
Good Vibe, *2023* : Cette communication était assez particulière, car j'ai dû la concevoir en 30 minutes.

Disons Design, *2024* : Disons Design est un événement où des intervenants viennent à l'école pour mener des conférences. Durant une semaine, nous devions créer un principe d'affiche déclinable pour chaque intervenant.



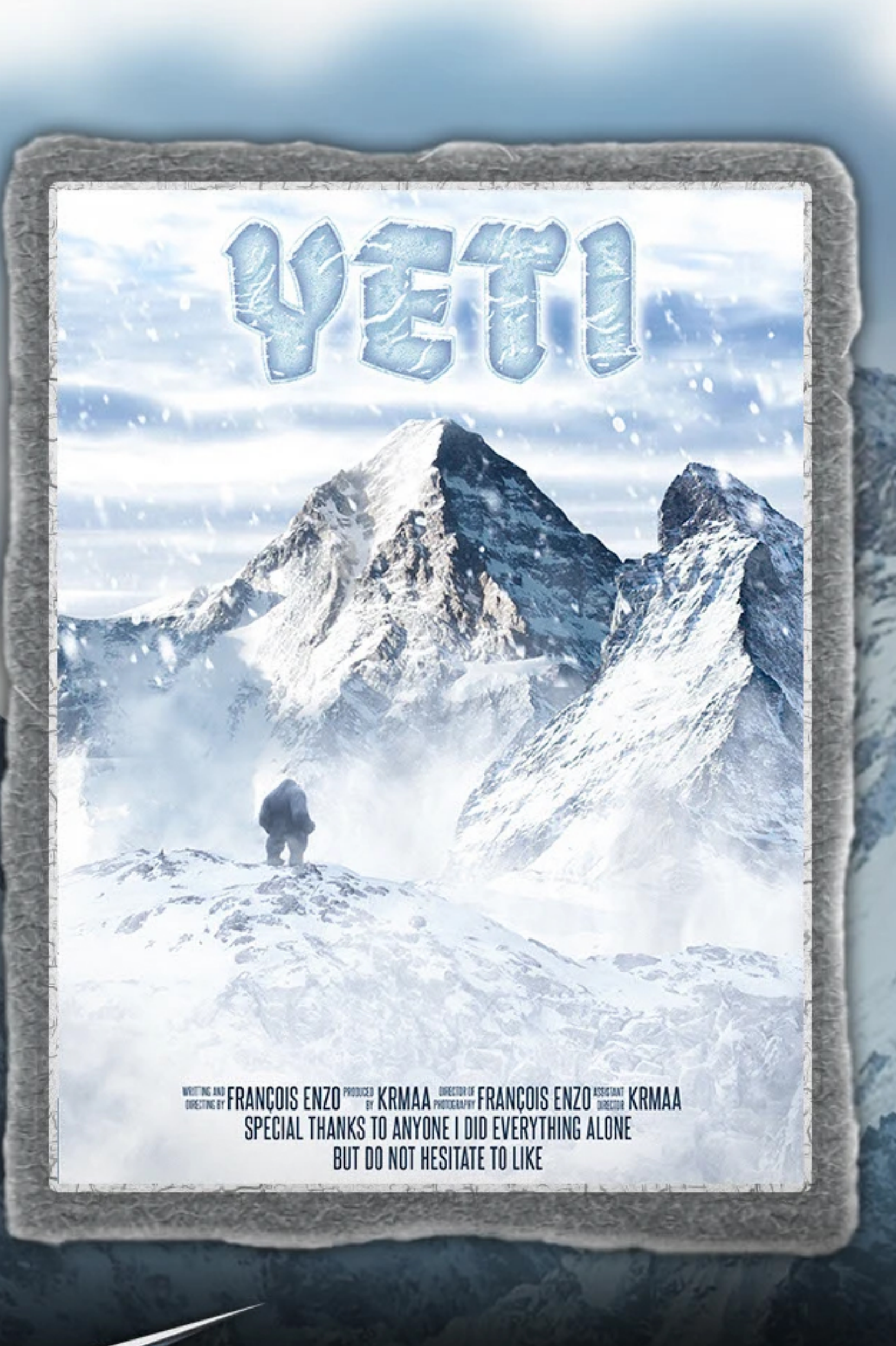
FESTIVAL DE L'ARPENTEUR

Le festival de l'arpenteur est un projet fictif que nous avons réalisé en cours sur une courte période. Nous avions pour mission de créer une affiche pour promouvoir cet événement, qui propose des spectacles d'arts vivants en pleine montagne. Cet événement allie ainsi randonnée et art. Pour illustrer cela, j'ai choisi un principe onirique, représentant le spectacle vivant comme quelque chose de volatil, éphémère et émerveillant, semblable à un rêve. Cette idée se manifeste à travers un ciel rose et une montagne s'élevant dans les cieux. De plus, le ciel symbolise l'altitude et la majesté de la montagne.



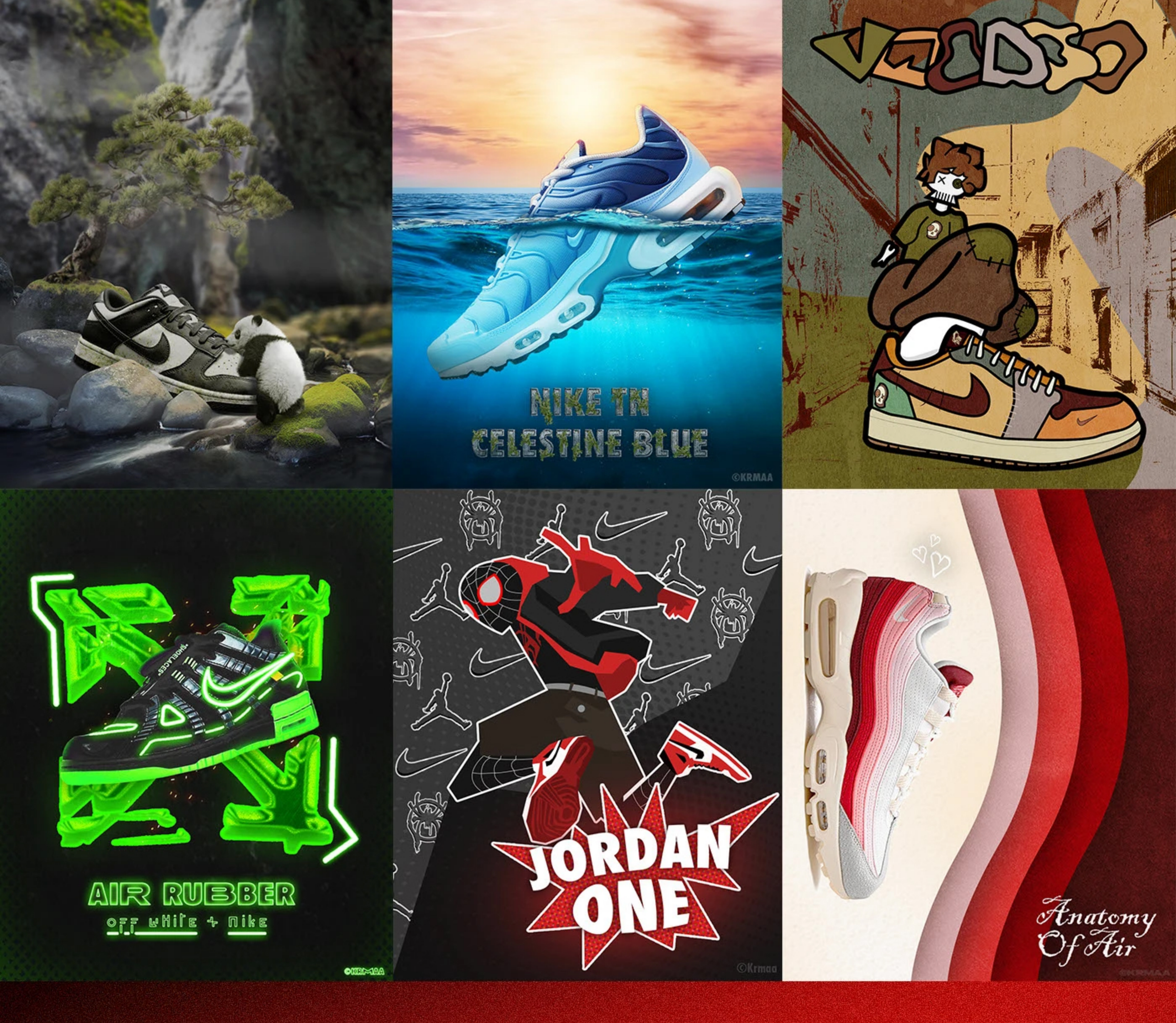
YETI

L'idée de créer une affiche de cinéma centrée sur un yeti a été inspirée par l'envie d'explorer des thèmes de mystère et de nature sauvage. La montagne, avec son atmosphère majestueuse et intimidante, sert de toile de fond à cette créature légendaire, renforçant l'idée d'un monde à la fois fantastique et inaccessibile. Mon objectif principal était de capturer l'essence d'une aventure épique en mettant en avant la dualité entre le personnage du yeti et son environnement. Le yeti, souvent perçu comme un symbole de la solitude et de l'inconnu, est ici placé au cœur d'une tempête de neige, ce qui accentue son isolement tout en créant une tension visuelle.


YETI
WRITING AND DIRECTING BY FRANÇOIS ENZO PRODUCED BY KRMAA DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY FRANÇOIS ENZO ASSISTANT DIRECTOR KRMAA
SPECIAL THANKS TO ANYONE I DID EVERYTHING ALONE
BUT DO NOT HESITATE TO LIKE

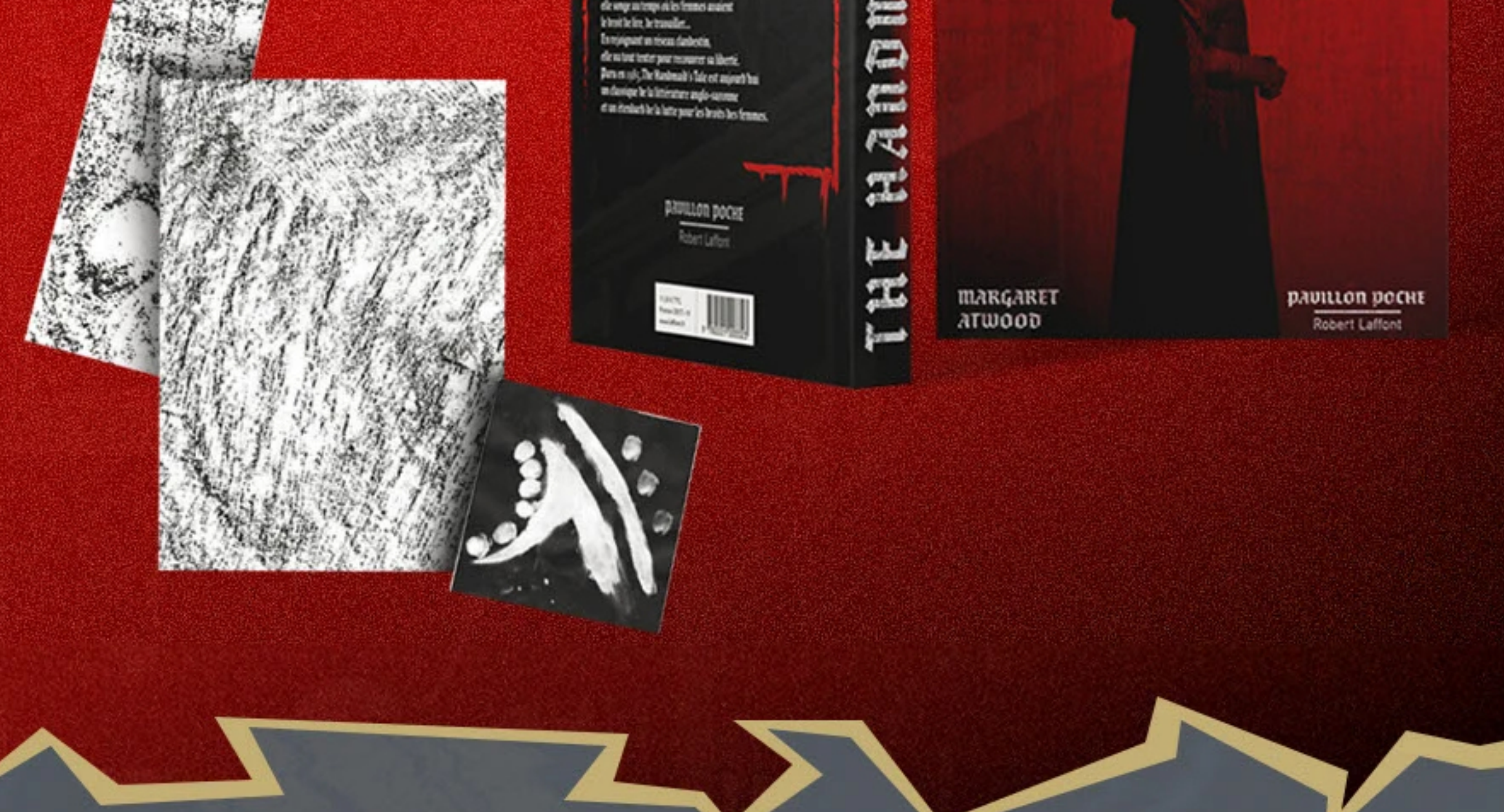
SOCIAL MEDIA ~~CHAUSSURES~~ NIKE SNEAKERS

Pour le projet d'affiches de sneakers Nike sur les réseaux sociaux, l'intention est de capturer l'essence des sneakersheads, qui voient leurs chaussures comme une forme d'art et une extension de leur identité. Les affiches mettront en avant l'intersection entre mode et créativité, en illustrant comment les sneakers deviennent des toiles pour des designs audacieux et des collaborations uniques avec des artistes et des designers influents. Cette approche renforcera l'idée que chaque paire de sneakers raconte une histoire, connectant les utilisateurs à une communauté dynamique et créative.



PROSPECTIVES GRAPHIQUES

Mon tout premier projet de cours durant mon DN MADE portait sur la prospective graphique, axé sur la notion de trace. J'ai exploré plusieurs techniques, notamment la peinture au doigt et le tamponnage, mais mes recherches se sont rapidement orientées vers la texture. En utilisant de la craie grasse, je l'ai frottée sur des feuilles que j'ai disposées sur divers supports tels que des briques, des arbres et même du jean. Après avoir accumulé une collection d'expérimentations, nous avons réfléchi à l'utilisation de notre travail. Dans notre cas, la texture du jean a servi de fond pour la couverture du livre Handmaid's Tale.



GEOLOGIA DE MHN

Géologia était une application fictive conçue pour le MHN de Lille. Son objectif était d'informer les visiteurs des nouveautés liées aux pierres, tout en fournissant des informations administratives essentielles, comme les horaires d'ouverture. Pour répondre à un public varié, incluant des familles et des seniors, nous avons créé un univers ludique et engageant pour les enfants, tout en veillant à ce que l'interface soit minimale et intuitive pour les utilisateurs plus âgés. En ce qui concerne le design de l'interface, nous avons réalisé une prospective graphique en fusionnant textures et filtres Photoshop.