

MORGAN GOMEZ  
PORTFOLIO 2021

morgangomez.github.io  
@morgan.gmz  
+33754830573

ÉTUDES

DSAA DESIGN ET STRATÉGIES DE COMMUNICATION

École Estienne, Paris XIII

2019 - 2021

BTS DESIGN GRAPHIQUE NUMÉRIQUE

Lycée Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt

2017 - 2019

MISE À NIVEAU EN ARTS APPLIQUÉS

École Estienne, Paris XIII

2016 - 2017

RÉFÉRENCES (SÉLECTION)

NERI OXMAN

Architecte bioclimatique

PC MUSIC

Collectif d’artistes et musicien.ne.s

PAULA SCHER

Graphiste, première femme du collectif Pentagram

LADY GAGA

En tant qu’univers visuel

JOSEPH MÜLLER BROCKMANN

Graphiste, auteur de Raster systeme für die visuelle Gestaltung

EXPÉRIENCE

FREELANCING - 2017 - AUJOURD’HUI

Clients divers

Design print, interfaces mobile, pochettes d’EP

WEBDESIGNER - 2021

Trophée Presse Citron

UI et code du site web de l’évènement

WORKSHOP AVEC DIPLOMATIE STUDIO - 2020

Trophée Presse Citron

Création d’une affiche + identité visuelle pour le concours

STAGE EN DESIGN GRAPHIQUE ET DIRECTION ARTISTIQUE - 2020

Assistant DA, House of Education (Stockholm)

Identité visuelle, social media, conception-rédaction

WORKSHOP AVEC TBWA\PARIS - 2020

Steinkrebse

Création d’une vidéo autoportante présentant un monde utopique

INSTALLATION INTERACTIVE POUR LE CENTRE POMPIDOU - 2019

Développeur, Fête du code créatif

Code d’une installation Processing basée sur « Phytoteratology » (Spela Petric)

STAGE EN SOCIAL MÉDIA ET DESIGN GRAPHIQUE - 2018

Assistant DA, Mioche Studio (Paris)

Design posts social media, set design, tournages, motion design



Ces visuels sont les résultats d'expérimentations diverses. Ce sont généralement de petits projets exécutés en quelques heures. Ils me permettent ainsi d'explorer de nouvelles esthétiques, de nouveaux logiciels, de nouveaux formats, de nouvelles méthodes de travail...

- 1. Recherche autour de matières organiques 3D et de l'esthétique MMORPG
- 2. Essai de déclinaisons d'une pochette en disque vinyle; Prise en main du logiciel Blender Cycles
- 3. Recherche autour de l'esthétique des pochettes de VHS
- 4. Essai de création d'environnement avec de nouveaux HDRI (textures d'illumination de scène) sur Blender Cycles

VOIR L'ENSEMBLE DE MES EXPÉRIMENTATIONS SUR INSTAGRAM



1



2



3



4



Ces visuels sont les résultats d'expérimentations diverses. Ce sont généralement de petits projets exécutés en quelques heures. Ils me permettent ainsi d'explorer de nouvelles esthétiques, de nouveaux logiciels, de nouveaux formats, de nouvelles méthodes de travail...

- 1. Dessins de caractères vectoriels en 15 minutes à partir de rectangles (méthode de @fun.weirdo);  
Test d'inclusion de fausse watermark
- 2. Expérimentation autour de la création d'univers visuel basé sur de la musique ambiante (SOPHIE);  
Test de l'outil Deep Dream
- 3. Expérimentation autour de l'esthétique kitsch des années 2000
- 4. Autre essai autour du kitsch;  
Test de typographie chromée

**VOIR L'ENSEMBLE DE MES  
EXPÉRIMENTATIONS SUR INSTAGRAM**



1



2



3



4



Création d'une vidéo autoportante présentant un monde utopique.

En 2045, tous les problèmes environnementaux ont été éradiqués grâce à l'arrivée d'un gouvernement imposant la stérilisation de chaque nouveau-né.  
En programmant une extinction douce de l'humanité, la Terre pourra enfin renaître.

**CLIQUEZ POUR VOIR LA VIDÉO**



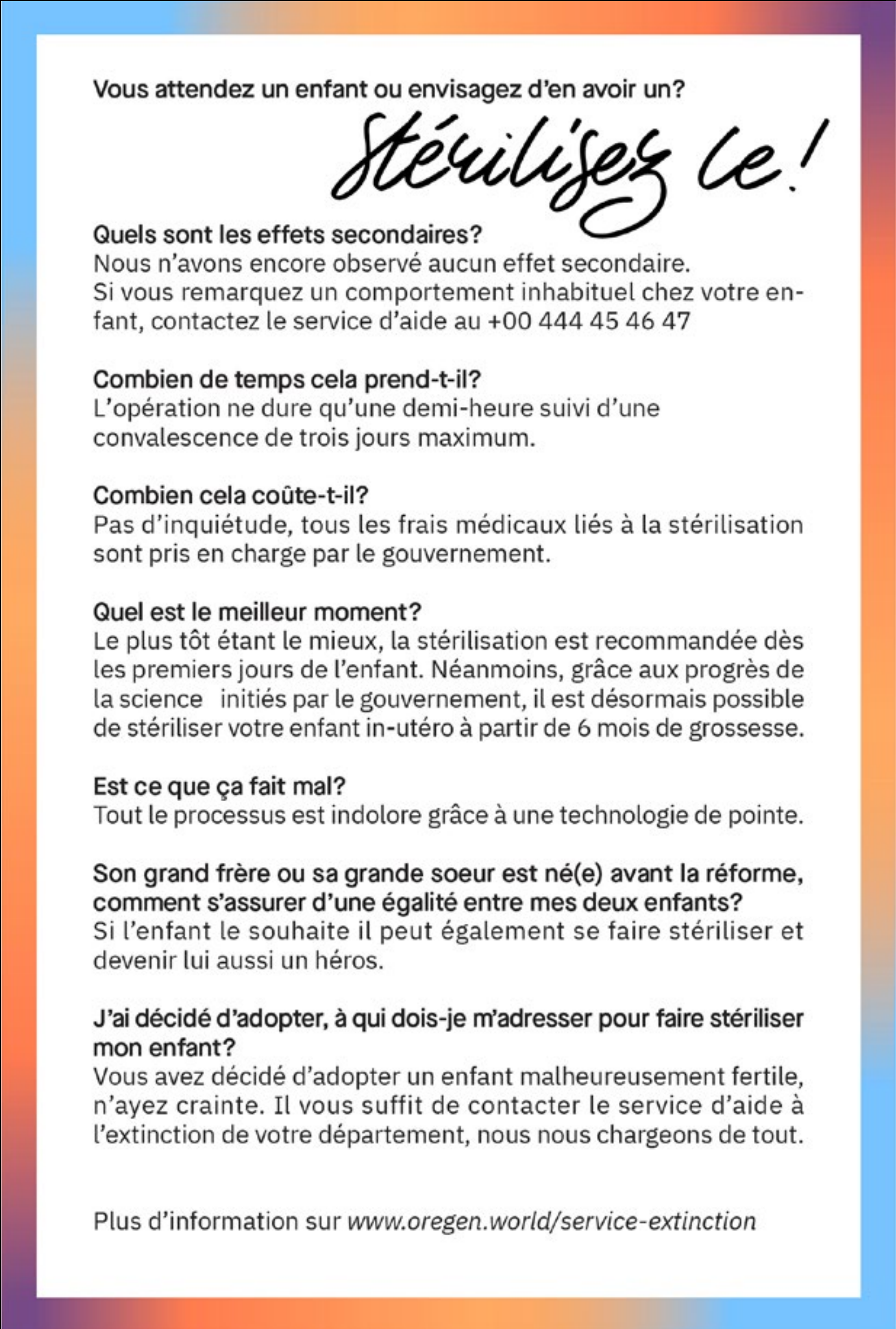
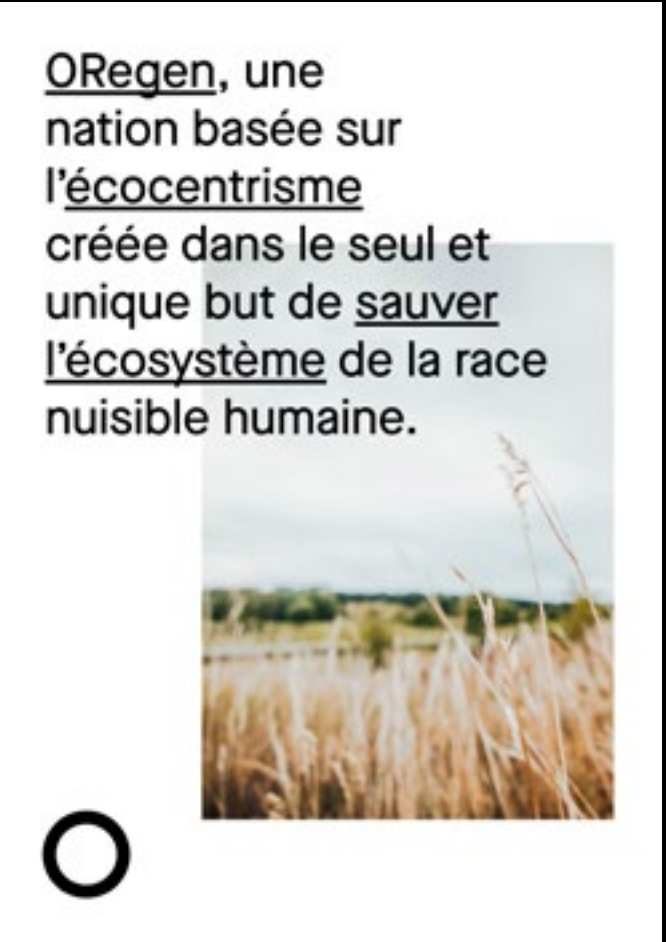


Création d'une vidéo autoportante présentant un monde utopique.

Chaque être humain se voit proposé un flyer indiquant plusieurs informations sur le Service pour l'Humanité (stérilisation).

**CLIQUEZ POUR VOIR LA VIDÉO**

Ci-dessous, des visuels préliminaires pour les affiches promotionnelles du Gouvernement ORegen.





- 50%

## GUÉRILLA MARKETING

Action de rue visant à faire voir la vie du bon côté aux passants malgré la COVID.

La pandémie nous prive de 50% de nos libertés individuelles. Mais la COVID, c'est aussi -50% de gastro, -50% de grippe, -50% de repas de famille gênants...

Avec une activité basée sur le monde des soldes et des promotions, les passants ont pu tourner la Roue des Promos pour découvrir leurs avantages liés à la pandémie.

Projet préparé en 5 jours, avec comme contrainte l'utilisation d'une seule couleur et typographie.

[CLIQUEZ POUR VOIR LA VIDÉO](#)





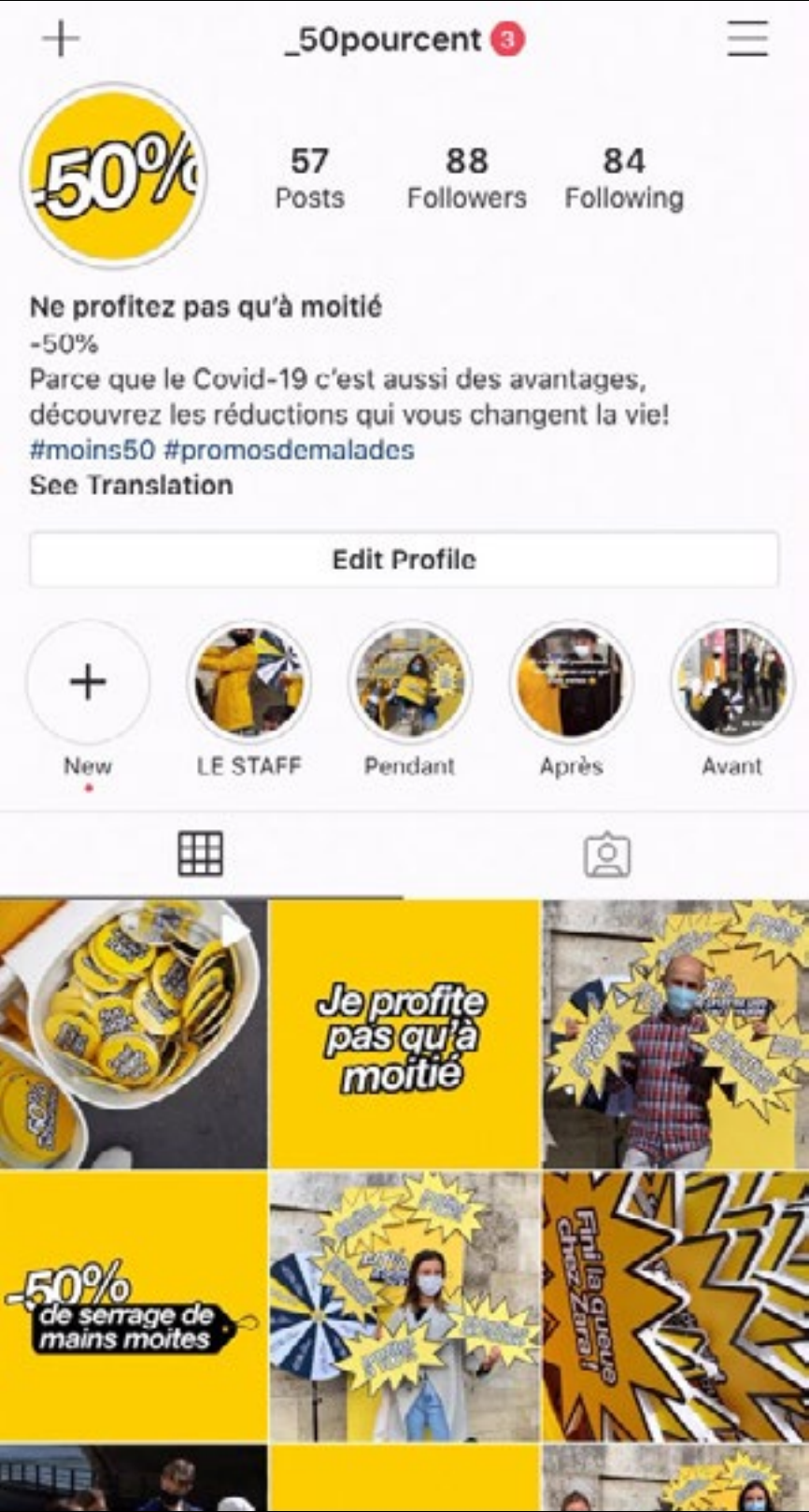
- 50%

GUÉRILLA MARKETING

Toute une identité a été développée sur des supports autant print que numériques pour donner vie à cette guérilla.

Ainsi, l'évènement s'est passé autant dans la rue sur les réseaux sociaux : lives Instagram, stories, posts en temps réel...

[CLIQUEZ POUR VOIR LA VIDÉO](#)





## TROPHÉE PRESSE CITRON

Proposition d'identité visuelle pour le Trophée Presse Citron, un concours de dessin de presse organisé entre autres par l'École Estienne et la BnF.

L'idée était de choquer et interpeller le spectateur par les codes du kitsch, de la même manière que le dessin de presse l'interpelle, et ne le laisse pas indifférent.

[VOIR LA VIDÉO DE PRÉSENTATION](#)

## IDENTITÉ, VIDÉO





# TROPHÉE PRESSE CITRON

# IDENTITÉ, VIDÉO

Plusieurs déclinaisons ont été faites telles que des cartes, des badges, des t-shirts, des stories Instagram...

J'ai également voulu pousser le concept lors de la présentation devant la Mairie du 13 en incluant des photos faisant références aux films et visuels des années 2000.

**VOIR LA VIDÉO DE PRÉSENTATION**





## CONFINÉ

Mon premier confinement, en mars 2020, a été marqué par la présence oppressante des écrans et des chaînes d'information.

Série d'autoportraits présentant les 9 étapes de ma relation aux écrans pendant mon confinement.

Ci contre (de gauche à droite) :  
L'ennui, la curiosité, l'oppression et l'abandon.

**CLIQUEZ POUR VOIR LA SÉRIE COMPLÈTE**



## AUTOPORTRAITS, 3D



Réalisation d'une ré-édition augmentée de la nouvelle « La Troisième Expédition » tirée des Chroniques Martiennes de Ray Bradbury.

Dans cette nouvelle, une expédition d'astronautes atterrit sur Mars, et se rend compte que tout est comme sur Terre, mais en mieux. Tellement, que tout semble faux.

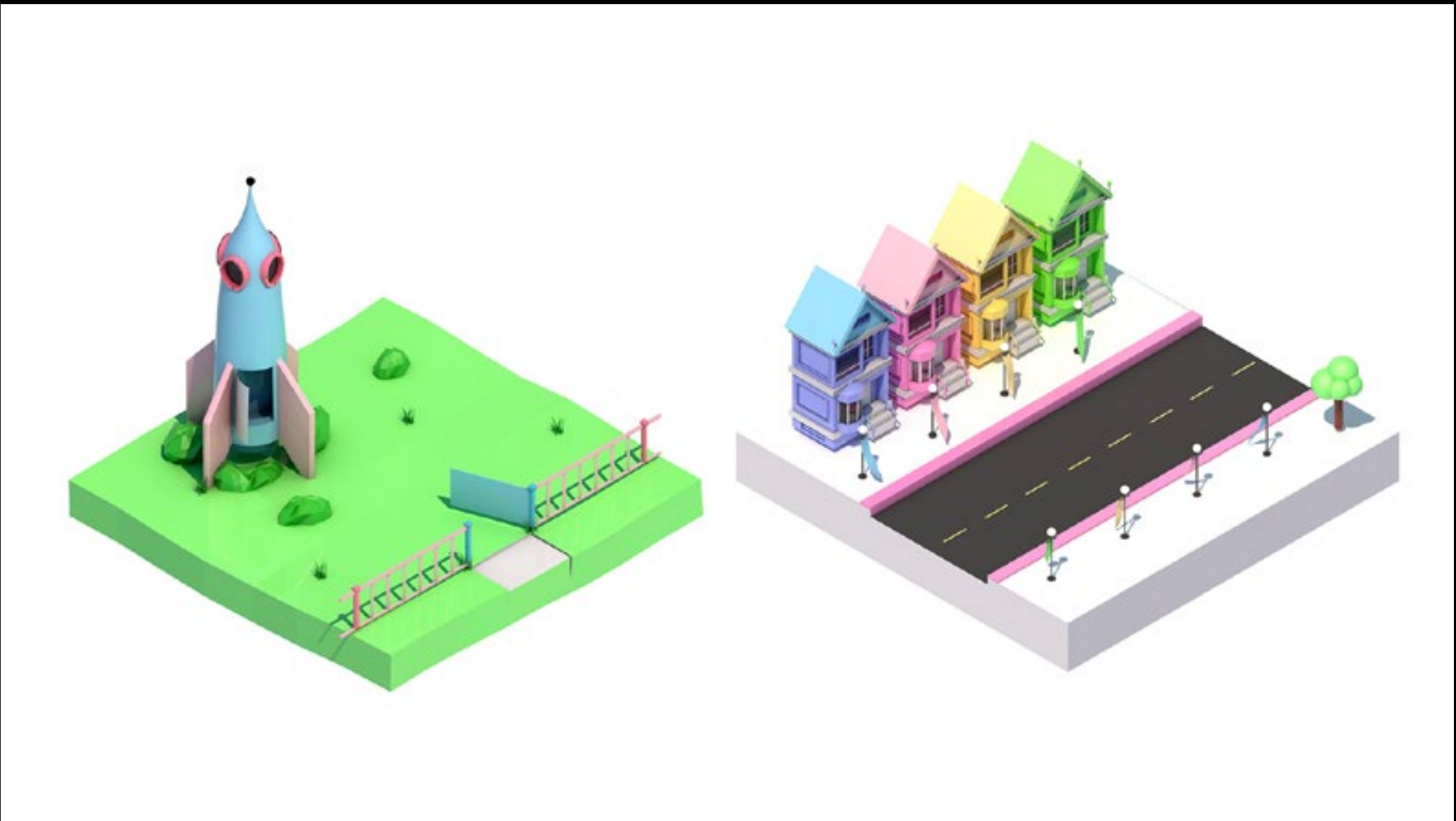
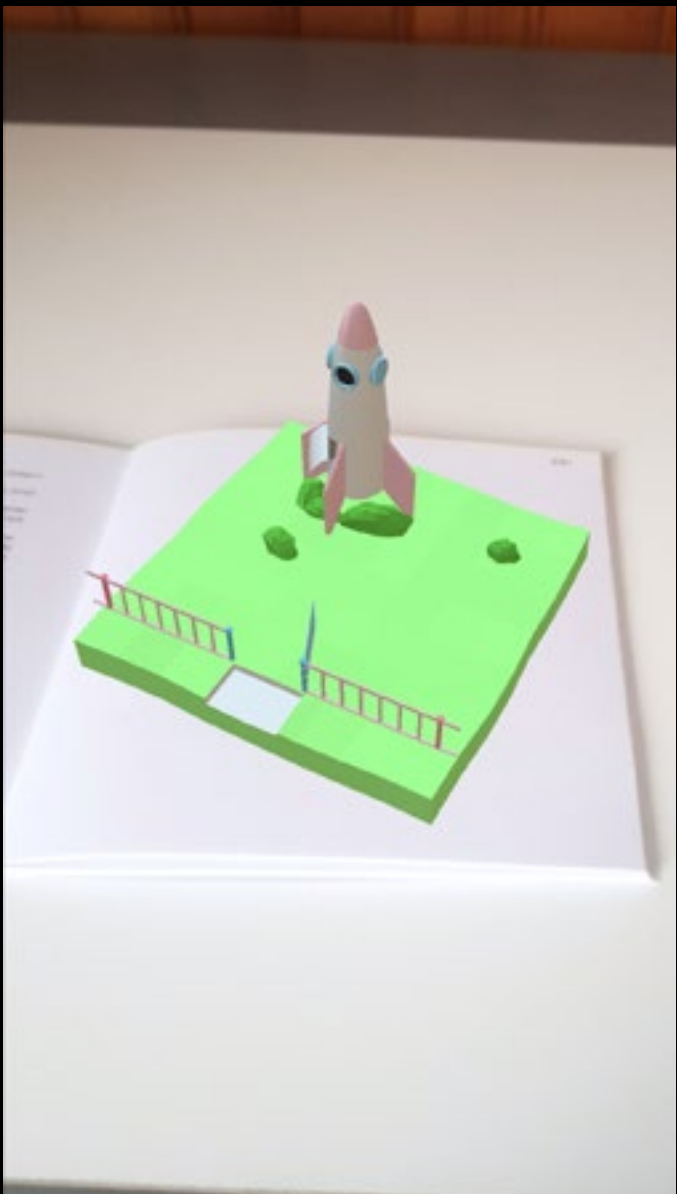
Retranscription de cette impression de « trop parfait » à travers des micro-scènes en 3D, un peu trop lisses et un peu trop colorées.





Chaque illustration en 3D est scannable et visionnable en réalité augmentée pour soutenir ce concept de fausse réalité.

Elles sont toutes animées : chaque animation apporte un élément qui fausse un peu plus la réalité : horloge qui tourne à l'envers, gravité variable, objets qui bougent tout seuls...





Refonte de l'identité visuelle de l'Observatoire de Paris, basé sur le concept visuel de rigueur scientifique (projet de diplôme de BTS).

Ici, un nouveau logo basé sur la lentille de télescope, le O de Observatoire et le croissant de lune.  
Également, une nouvelle campagne d'affichage ainsi qu'une nouvelle signalétique.

[CLIQUEZ POUR VOIR LES VIDÉOS](#)



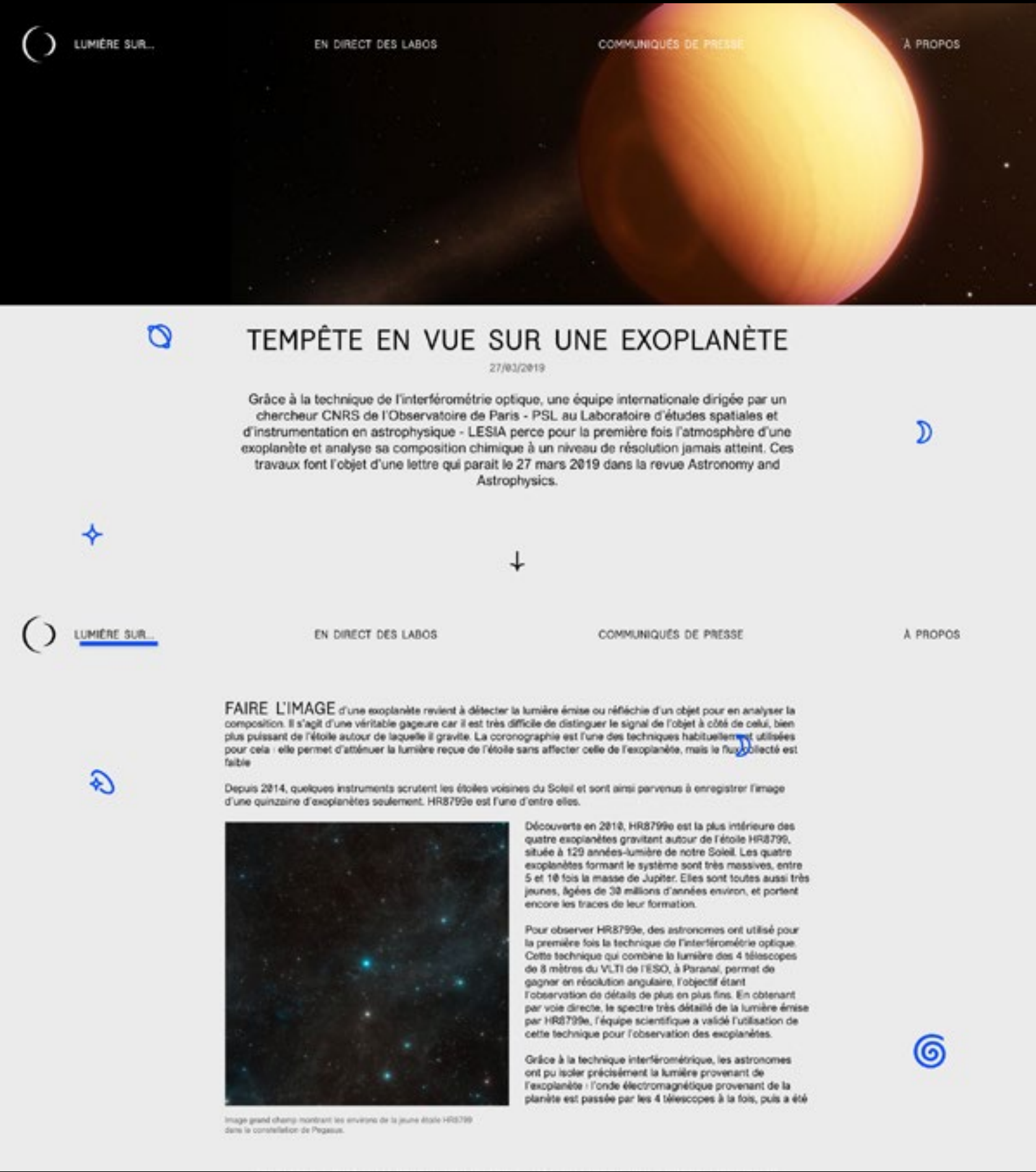
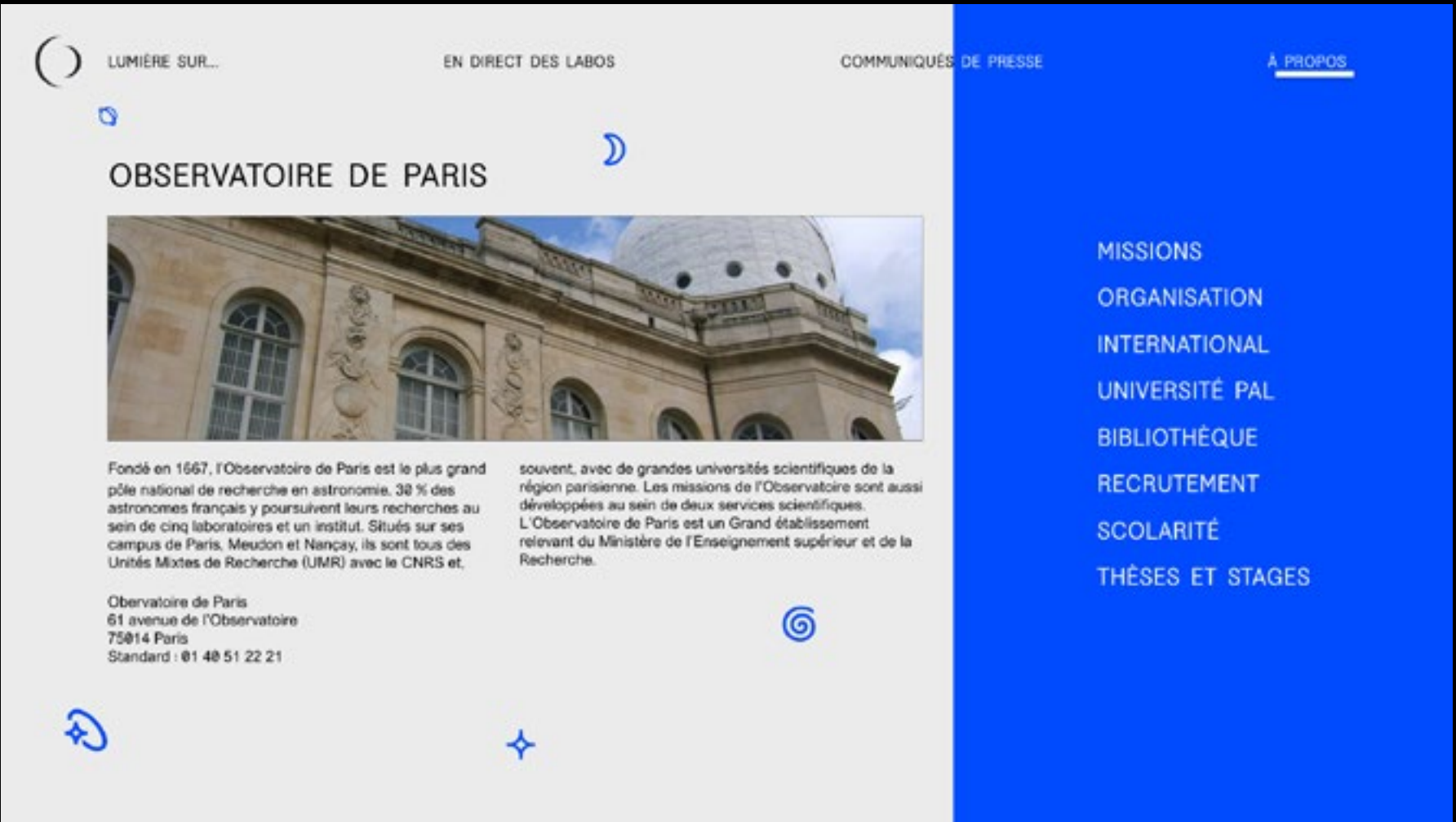
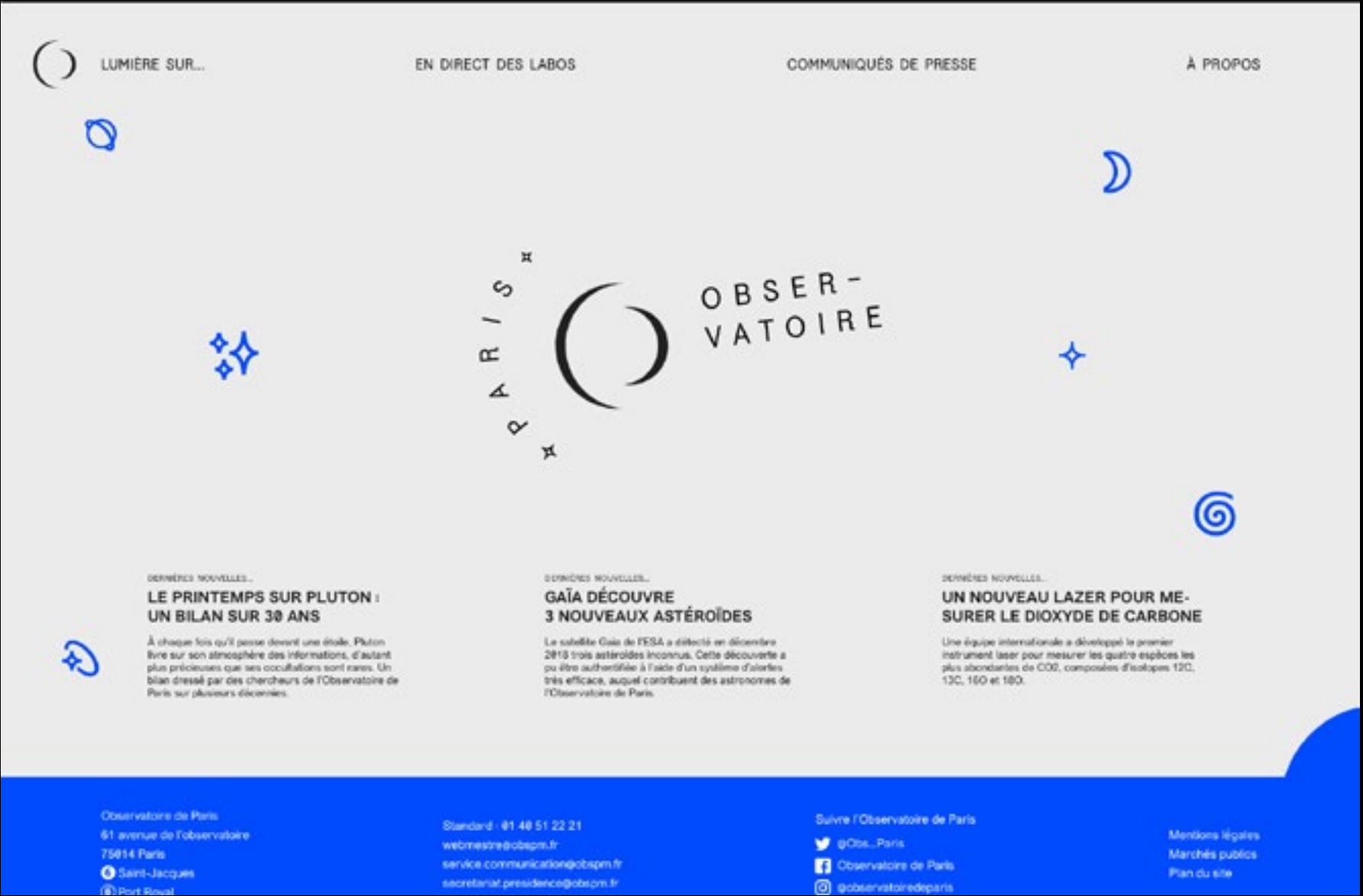


OBSERVATOIRE DE PARIS

Le site a également été refait, en sa basant sur la nouvelle identité. Il a été ré-arrangé pour être plus clair et simple d'utilisation.

CLIQUEZ POUR VOIR LES VIDÉOS

Ci-dessous, le site web actuel de l'Observatoire.

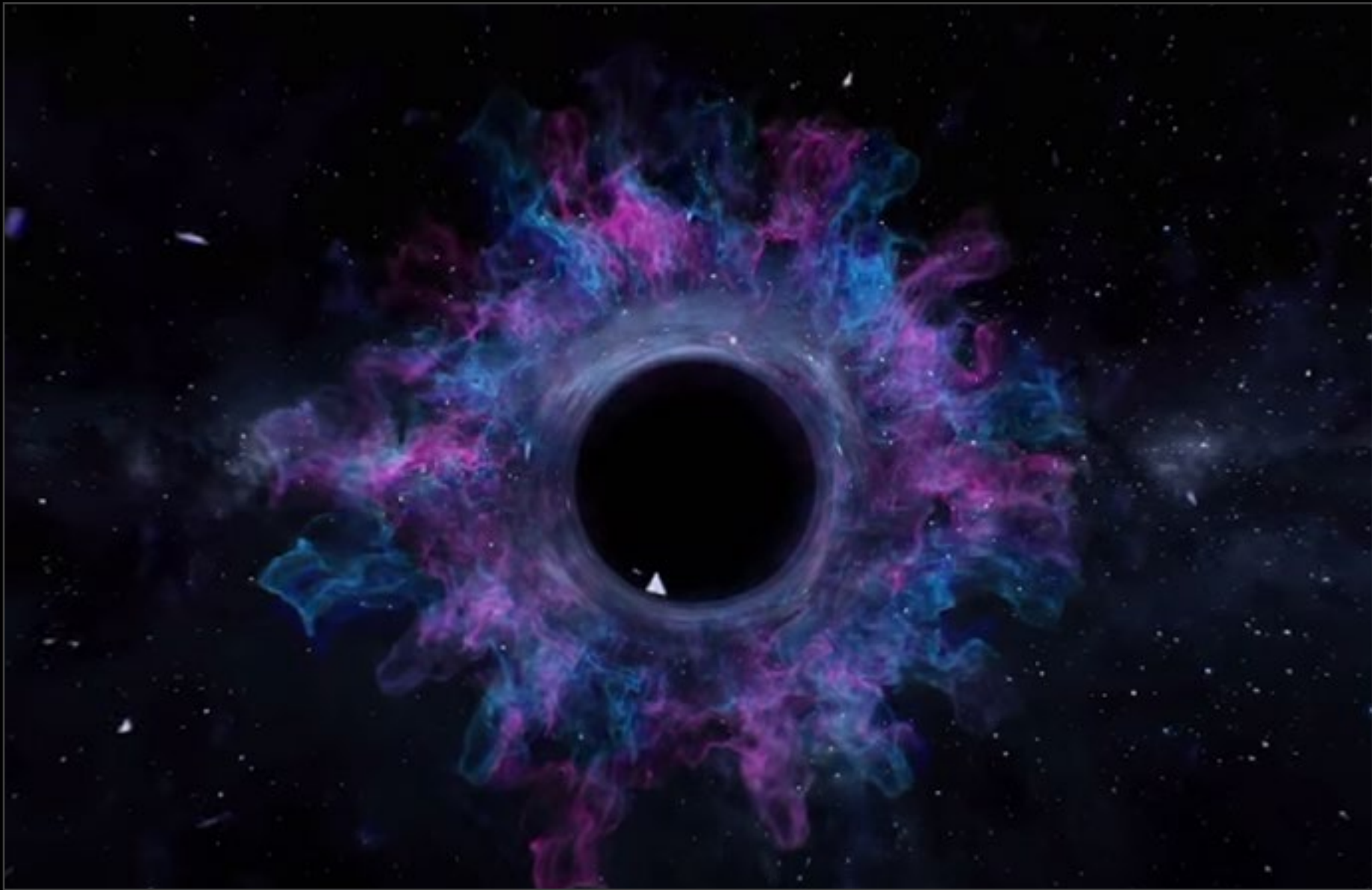
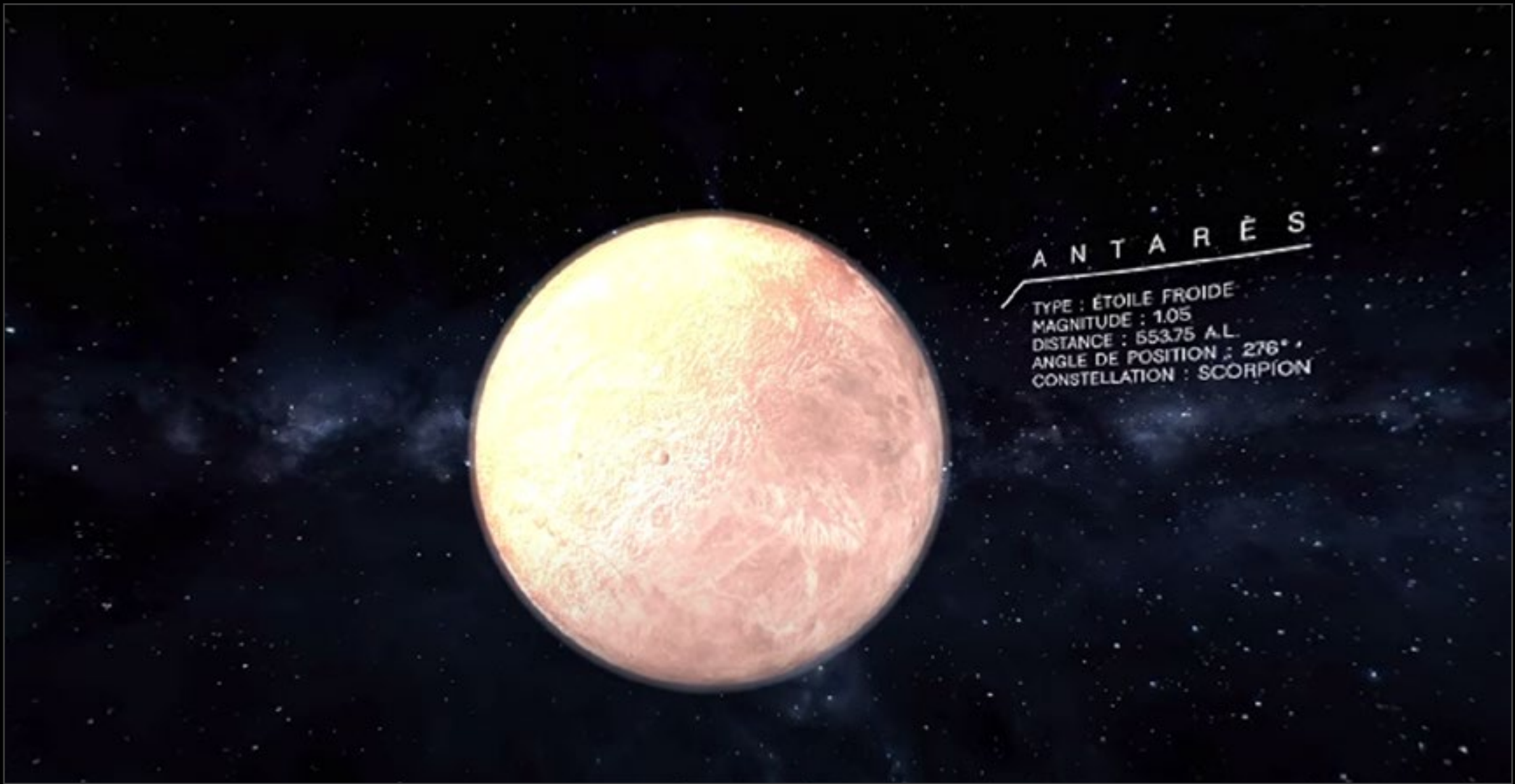




Enfin, une vidéo promotionnelle 4K en réalité virtuelle a été réalisée, pour découvrir les secrets de l'Univers comme si on y était.

Cette dernière nous permet d'assister à la naissance d'un trou noir et même d'y plonger.

[CLIQUEZ POUR VOIR LES VIDÉOS](#)





MORGAN GOMEZ  
PORTFOLIO 2021

morgangomez.github.io  
@morgan.gmz  
+33754830573