

ZAZA - MARWAN ZALAGH



Design graphique & Multimédia

PORTFOLIO

**CANDIDATURE AU
CURSUS D'INGÉNIEUR
IMAC POUR L'ANNÉE
2026-2027**

Février 2026

00 - Qui je suis

Volet Design graphique

01 - La Troupe

02 - Vernissage 2025

03 - ZAZA

04 - Maison France-Montréal

05 - CFA numiA

Volet Multimédia

06 - La Balade

07 - La Maison-Clou

08 - Alexandrie

09 - Une sorte de non-lieu

Le Grenier - Archives et mini-travaux



SOMMAIRE

interactif

Marwan Zalagh

QUI JE SUIS

Je suis originaire de France, où j'ai vécu toute ma vie en banlieue parisienne. Après avoir obtenu mon baccalauréat au lycée de Bezons, j'ai intégré le BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet à l'IUT de Vélizy, dans le but de poursuivre des études hybrides entre graphisme et nouveaux médias.

Je suis aujourd'hui à la croisée des chemins : d'un côté, j'ai l'ambition de devenir directeur artistique : concevoir des univers cohérents, insuffler une vision forte et sensible, et guider des projets dans leur globalité.

De l'autre, je veux approfondir ma démarche créative en expérimentant dans de nouveaux médiums, comme la 3D, la scénographie, la programmation ou le jeu vidéo, et ce dans le but d'acquérir davantage d'outils de productions, de penser mes projets de manière plus autonome, et de trouver de nouvelles manières de m'exprimer. C'est un processus que j'ai commencé récemment, et dans lequel je trouve un nouveau plaisir.

Dans les deux cas, qu'il s'agisse de donner une direction ou d'expérimenter, mes véritables objectifs sont et resterons toujours d'affirmer ma vision, de créer du sens, et de rester curieux !

En ce moment

INSPIRATIONS
EN VRAC



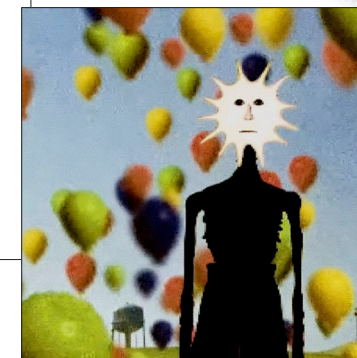
Ino Casablanca ↗



Haisu inonasa ↗



Fondation SCP ↗



Doctor Nowhere ↗



Toby Fox ↗

*I forgot to mention it in my
resume, but I would say I
have a B2 level in English
overall. I will take the
TOEIC next month, so wish
me good luck!*

< (on m'appelle aussi ZAZA)

VOLET DESIGN GRAPHIQUE

Affiches, covers, identités visuelles, communication



Cover d'album fictive

LA TROUPE 01

L'univers de l'album met en scène une «troupe» de créatures folkloriques, vagabondant dans les landes et les villages sur leur chemin. L'ambiance dark fantasy est accentué par les créatures, dessinées à la tablette graphique. J'ai réalisé et illustré la cover, la tracklist, et le CD.



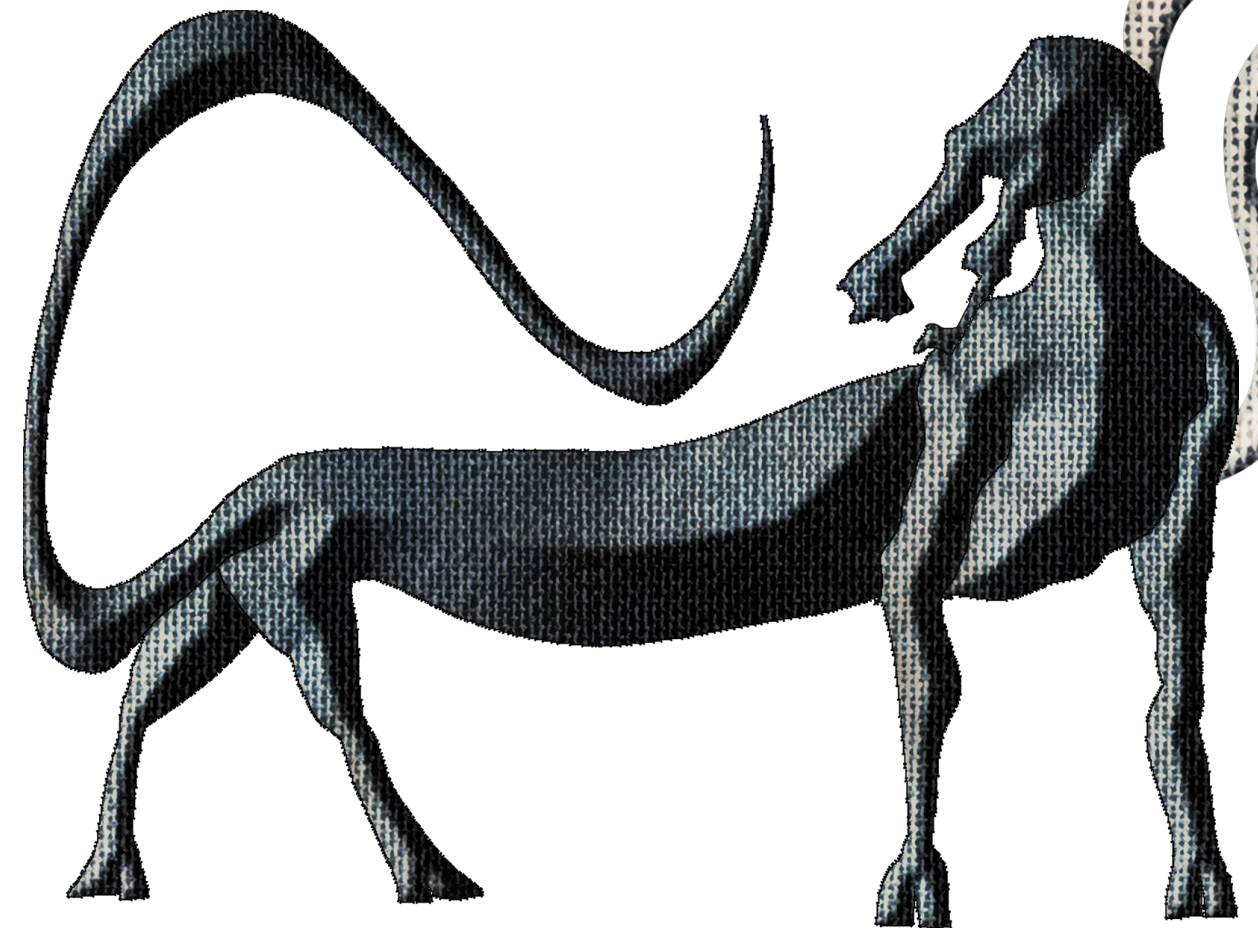
Octobre 2025
Photoshop - Clip Studio Paint

Cette direction artistique médiévale et folklorique me tentait depuis un bon moment déjà. J'avais deux idées en tête; le concept du bestiaire, et donner l'impression d'une vieille tapisserie millénaire. J'ai d'abord dessiné les créatures à la tablette graphique, ainsi que les volutes archaïques autour de la cover et la tracklist. J'ai expérimenté avec les textures de tapisserie et le biseautage sur Photoshop pour tomber sur un résultat satisfaisant.



*Ils marchent, marchent...
Ils rient, ils chantent...
et paradedent vers les enfers !*

- 1 La troupe
- 2 Chasseurs
- 3 F... F... F...
- 4 Centre cramoisie
- 5 Le piaf et le léonier
- 6 Chassés
- 7 Le plumé
- 8 Aucune substance
- 9 Nye ofre !

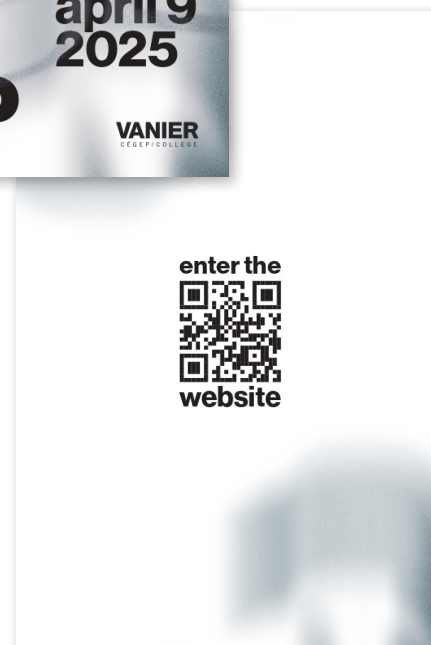
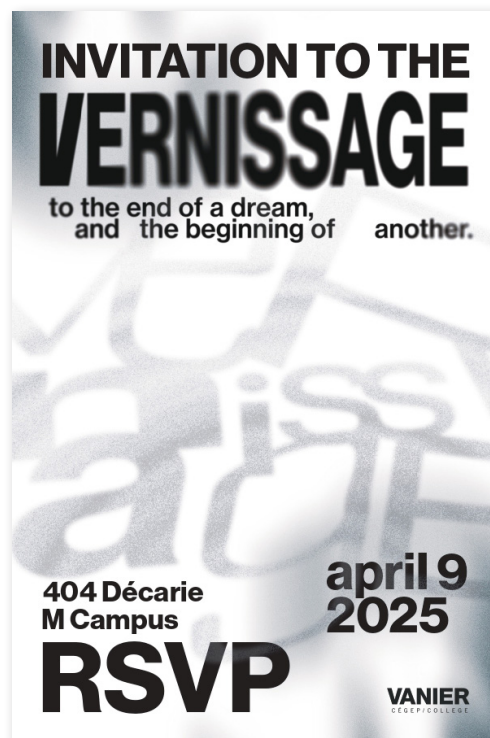


Je voulais surtout m'exprimer sur ce travail, bien qu'il m'ait aussi permis de raconter une histoire à travers une esthétique. L'idée ici, c'est que l'on croise ces créatures énigmatiques, légèrement inquiétantes, et qui dissimuleraient tout un mythe, une histoire que l'auditeur découvrirait peu à peu, morceau après morceau, tout au long de l'album.

Identité visuelle

VERNISSAGE ⁰²

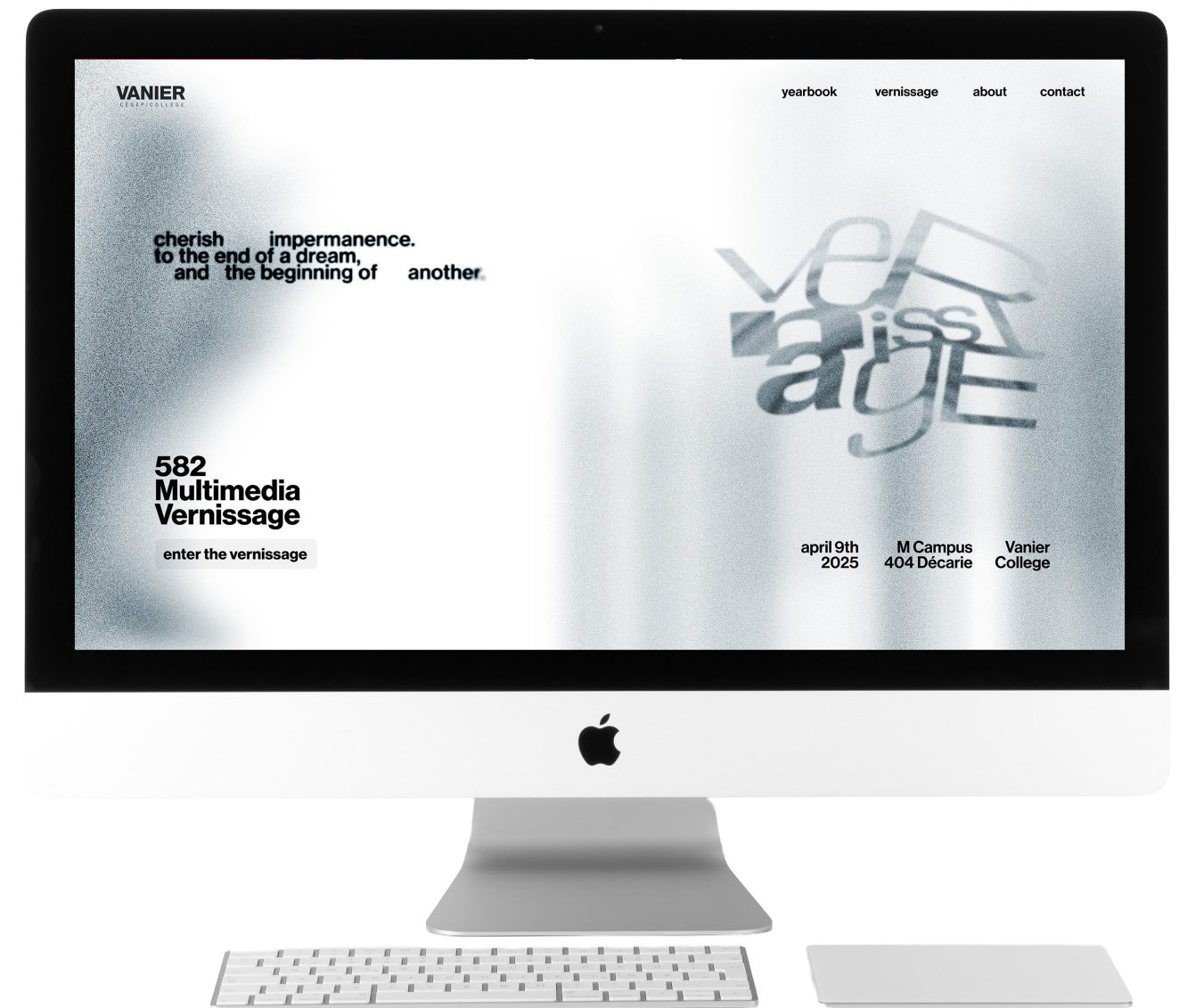
Proposition d'identité visuelle pour le vernissage de fin d'année des étudiants en cursus Micromedia Integration au Vanier College de Montréal, ayant eu lieu le 9 avril 2025. Le concept a été décliné sur divers supports : cartes d'invitation, badges, écran web, ainsi qu'un porte-clés en 3D conçu sur Blender.



Février 2025
Photoshop - Illustrator - InDesign



Pour ce projet, j’ai voulu créer une ambiance onirique, à la manière d’un rêve, pour illustrer le caractère éphémère de la formation. Un entre-deux, un limbo entre le lycée et la vie professionnelle. La tagline se veut capturer l’essence du projet : accepter le changement et la fin d’un rêve éveillé.



Tout a dû être réalisé en une semaine, ce qui m’a obligé à travailler rapidement. J’ai du m’organiser entre tous les fichiers, et j’ai réalisé plusieurs itérations sur les premiers jours avant de finir avec l’affiche finale. En plus de ça, je trouve que décliner un concept en plusieurs formats permet vraiment de graver une esthétique dans le marbre, de lui donner du poids, de la crédibilité. J’aimerais refaire ce genre de petit challenge dans le futur, en dehors des cours cette fois-ci.

Illustrations & affiches

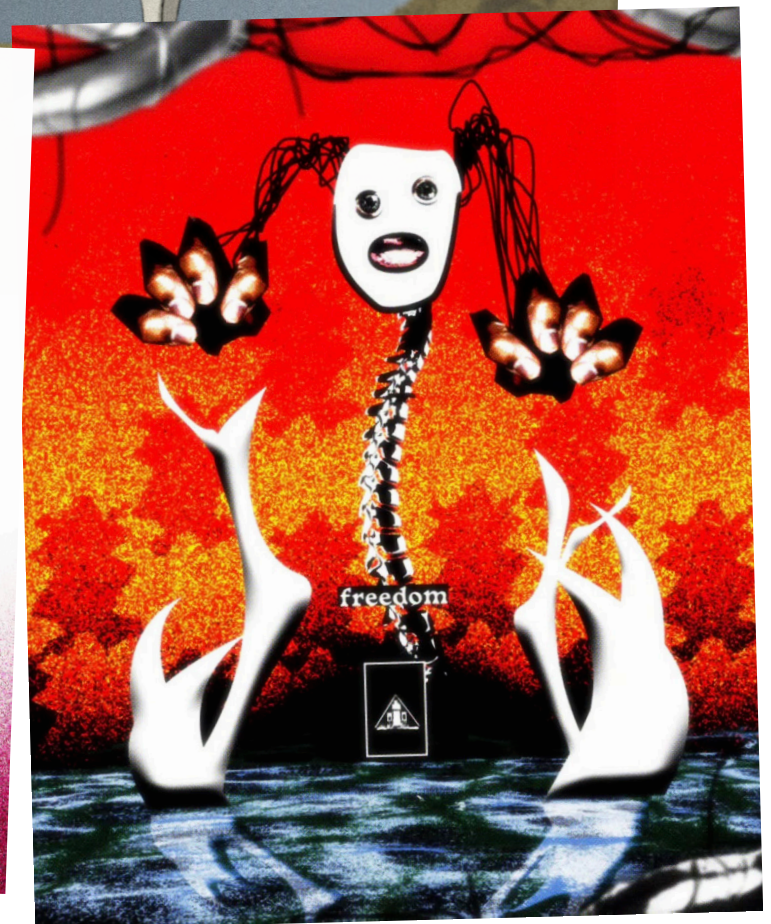
ZAZA⁰³

Voici une petite collection des différentes illustrations, affiches, et visuels en tout genre que j'ai réalisées entre mes années lycées et aujourd'hui. Je les publie régulièrement sur mon compte Instagram. Il représente assez bien mon évolution au fil des années.

[Lien vers Instagram](#) ↗

2023 - 2026

Photoshop - Illustrator -
InDesign - Clip Studio Paint

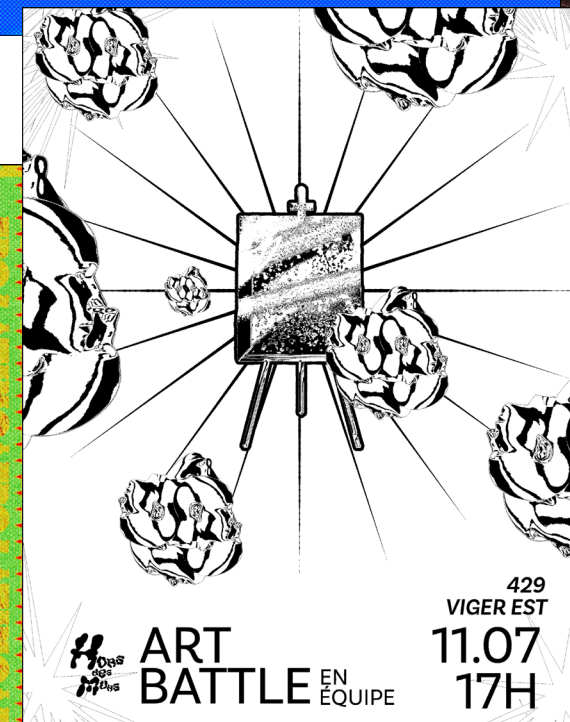


Graphisme - Stage MAISON 04 FRANCE-MONTRÉAL

J'étais stagiaire graphiste au sein d'une association événementielle dédiée à la communauté francophone de Montréal. Dans ce cadre, j'ai conçu plusieurs visuels pour les réseaux sociaux afin de promouvoir les événements du festival Hors des Murs, qui s'est tenu en juillet dernier. J'avais carte blanche pour réaliser les visuels, alors j'en ai profité pour expérimenter tout du long avec Photoshop : typo, couleurs, etc.

[Lien vers le site de l'association](#) ↗

Mai 2025
Photoshop - Illustrator



Communication institutionnelle

CFA NUMIA⁰⁵

J'effectue actuellement une alternance d'un an au CFA numiA, centre de formation d'apprentis spécialisé dans les métiers du numérique, en tant que chargé de communication.

Ma zone d'action y est particulièrement transversale : conception de supports visuels print et digitaux, mise à jour de guides imprimés, création de templates, montage vidéo, ainsi que la création d'une mascotte de marque et de ses déclinaisons graphiques.



2025 - 2026

Photoshop - Illustrator - InDesign

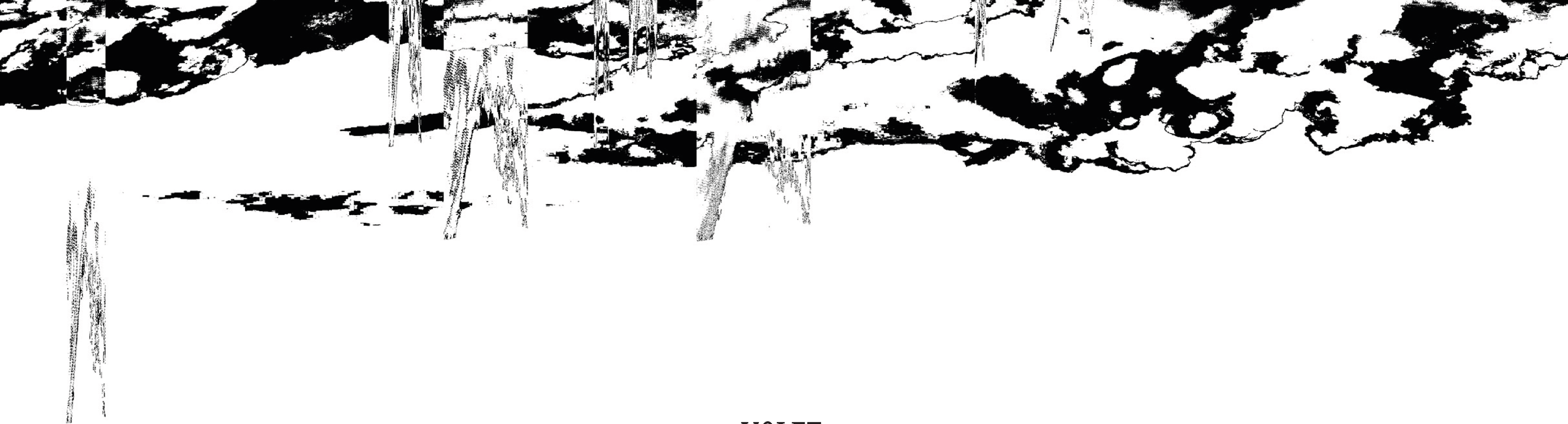


J'ai dessiné puis vectorisé les différentes expressions du colibri numiO, destiné à incarner durablement l'identité de numiA. Le CFA est partenaire de nombreuses écoles et universités (Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris-Saclay, EFREI, UVSQ, etc.). À ce titre, j'interviens également sur de la communication menée en collaboration avec ces établissements, comme dans le cadre de journées portes ouvertes ou d'autres événements institutionnels.



Je fais de la communication purement institutionnelle dans le cadre de cette alternance, donc j'en profite pour revoir mes bases en graphisme. J'en ai également profité pour améliorer mes compétences en montage vidéo. Mais ce que j'en retiens pour l'instant, ce sont plus des *soft skills* : le fait de respecter des demandes, toujours rester flexible, parfois de savoir me détacher de mon travail le temps d'une critique, puis de rebondir.





VOLET MULTIMÉDIA

Unity, 3D, sites web

Environnement Unity

Décembre 2025
Unity - Blender

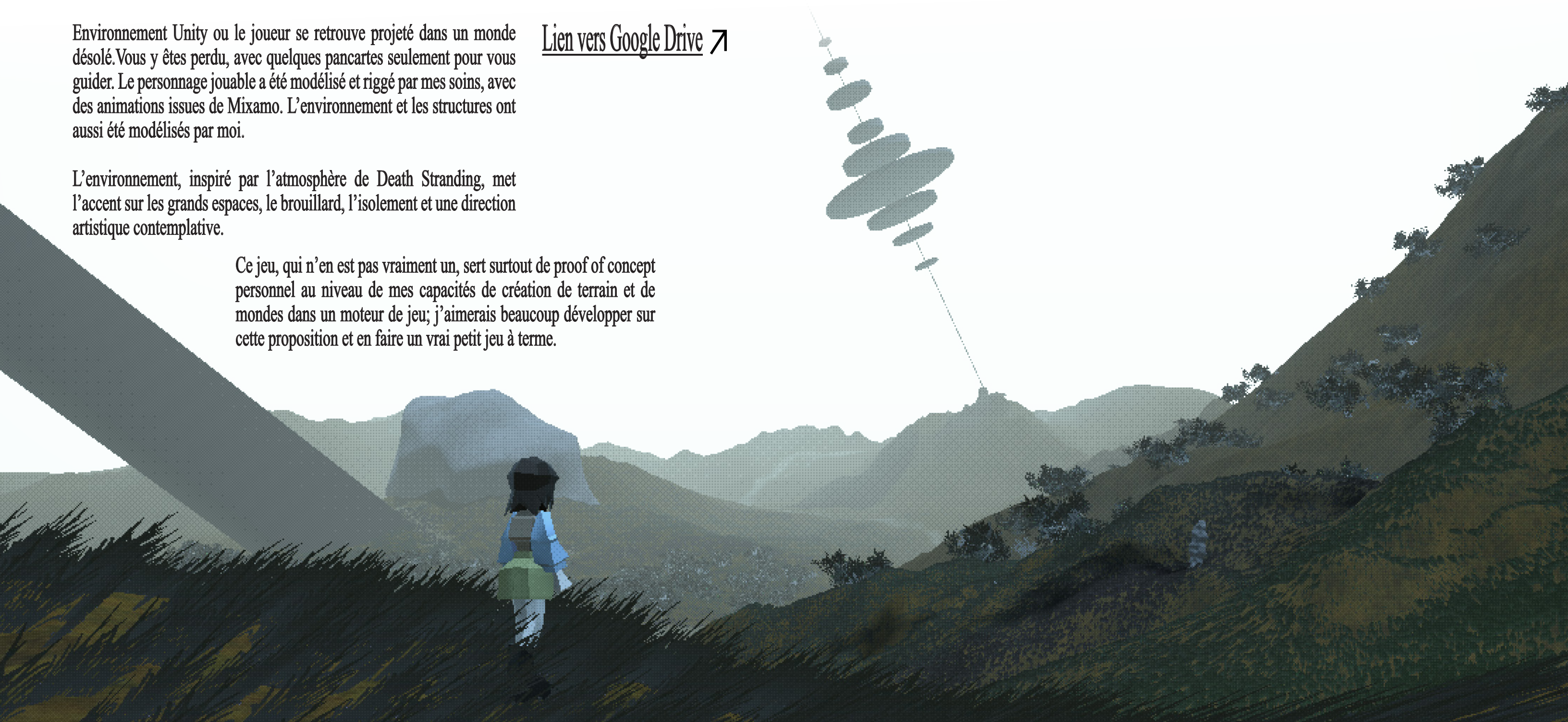
LA BALADE 06

Environnement Unity ou le joueur se retrouve projeté dans un monde désolé. Vous y êtes perdu, avec quelques pancartes seulement pour vous guider. Le personnage jouable a été modélisé et riggé par mes soins, avec des animations issues de Mixamo. L'environnement et les structures ont aussi été modélisés par moi.

[Lien vers Google Drive](#) ↗

L'environnement, inspiré par l'atmosphère de Death Stranding, met l'accent sur les grands espaces, le brouillard, l'isolement et une direction artistique contemplative.

Ce jeu, qui n'en est pas vraiment un, sert surtout de proof of concept personnel au niveau de mes capacités de création de terrain et de mondes dans un moteur de jeu; j'aimerais beaucoup développer sur cette proposition et en faire un vrai petit jeu à terme.



Animation 3D

LA MAISON-CLOU⁰⁷

Une courte vidéo de 30 secondes sur le thème de l'opposition entre culture locale et mondialisation, réalisée en binôme avec Raphaël Liberge. Ayant carte blanche sur le choix du support, Raphaël et moi avons choisi d'utiliser Blender pour réaliser une courte vidéo en 3D, un mois après avoir utilisé le logiciel pour la première fois.

C'était donc la première fois que je réalisais un projet 3D autre que des packshots ou des modélisations simples. Raphaël a réalisé l'îlot et tout ce qui s'y trouve, tandis que j'ai réalisé la ville autour. Faute de compétences en modeling à l'époque, j'ai du jouer sur l'ambiance et les lumières pour rendre la ville crédible (voilà pourquoi on la voit de nuit aussi). Mis à part ça, j'ai adoré travailler en binôme sur ce projet là !

[Lien vers la vidéo](#) ➤

Octobre 2024
Blender

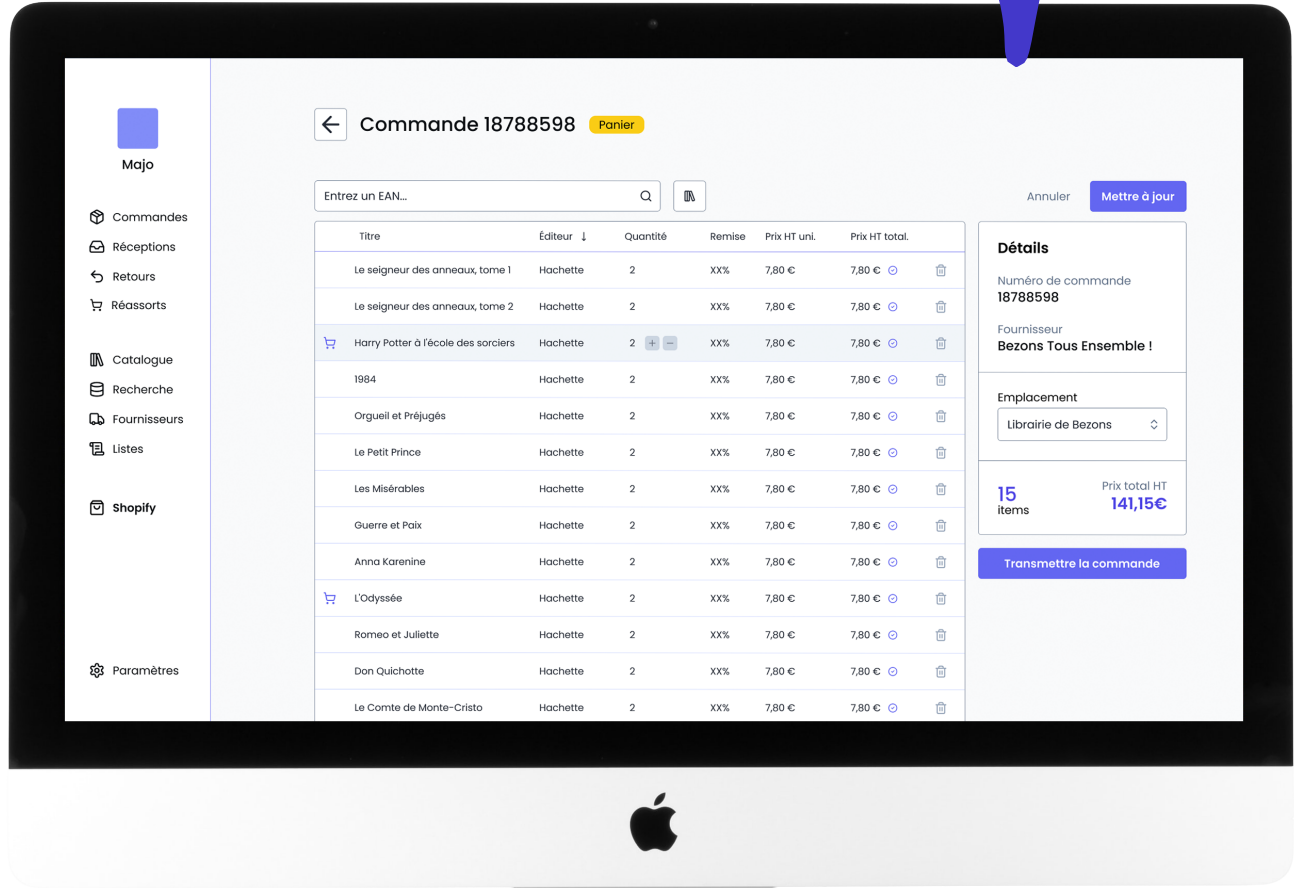
Site web & Design System

ALEXANDRIE 08

Juillet 2024
Figma - Framer

J'ai réalisé en freelance sur Framer un site vitrine one-page destiné à présenter le service de gestion de librairie Alexandrie. En amont, j'avais également conçu le design system du SaaS lors de mon stage de première année, en structurant l'ensemble des composants, styles et règles d'interface sur Figma. Cette double expérience m'a donc permis d'affiner mes compétences sur le logiciel de prototypage, ainsi que de faire mes preuves en tant que débutant en web design.

[Lien vers le site](#) ➤
[Lien vers Figma](#) ➤



Webdocumentaire

UNE SORTE DE NON-LIEU

09

J'ai participé à un travail de groupe qui consistait à réaliser tout un site web interactif, ici explorant le mélange des arts numériques et du dessin contemporain autour de l'exposition temporaire Ito Meikyu en janvier 2025.

J'ai conçu le design du site et réalisé une partie de l'intégration web, interviewé l'artiste Boris Labbé à l'origine de l'œuvre, et monté la vidéo «dissection du fil».

Notre plus gros challenge du projet aura été de devoir composer avec plusieurs projets en même temps pendant le court laps de temps (deux mois) qu'on avait pour réaliser le projet. Aller sur le terrain, filmer les vidéos, les monter, designer et développer le site web, rédiger les textes, etc. Je pense que le semestre était parmi les plus chargés de tout mon BUT.

Lien vers le site ↗

Décembre 2024

HTML - CSS - Prises de vues

artiste
réalisateur
bio

Né en 1987
Boris Labbé, artiste,
réalisateur de films
d'animation.
Passionné d'animation, il
est diplômé de l'École de
cinéma d'animation
d'Angoulême en 2011.

cannes annecy venise ottawa paris
montréal toronto hiroshima

Récompensé à de très
nombreuses reprises, il
combine art
contemporain et
animation dans des
œuvres multimédias aux
facettes multiples.

Le maître-mot,
l'exploration. L'auteur crée
des œuvres mêlant art,
philosophie, littérature.

L'objectif ? Explorer les
nouveaux médias, s'en
inspirer, ouvrir le champ
des possibles.

mélanger
expérimenter
improviser



interview de boris labbé



2:50

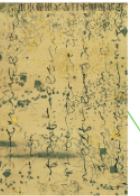
qu'est-ce que le drawing lab ?



2:50

源氏物語

"源氏物語", Le dit du Genji, écrit par Murasaki
Shikibu au XIe siècle. Ce livre raconte dans un
premier temps la vie amoureuse de Hikaru Genji,
fils de l'empereur japonais, puis décrit dans une
seconde partie ses tourments ainsi que celles
d'autres personnages.



Il y intègre des
monologues et
descriptions
d'états d'esprit
personnages
beaucoup le
considèrent
comme l'un
des premiers romans
psychologiques
de l'histoire.

着想
inspirations



吹抜屋台

Boris Labbé s'inspire du fukinuki yatai, technique
de peinture japonaise qui consiste à retirer les
plafonds des bâtiments et maisons. Derrière cette
technique, se trouve l'idée de rentrer dans
l'intimité de l'autre.

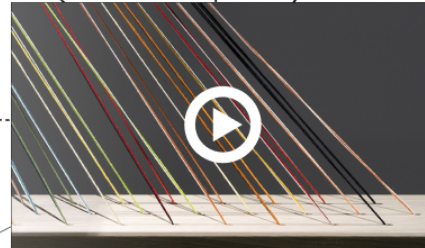
une sorte
de non-lieu

mêler dessin contemporain et
arts numériques

L'exposition Ito Meikyu, réalisée par l'artiste Boris
Labbé et curatée par Judith Guez, exposée au
Drawing Lab.

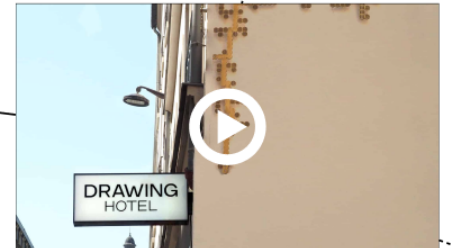
Vous serez ici introduits à l'œuvre, ses références
et inspirations et les messages qu'elle désire
transmettre. Découvrez un spectacle qui met
l'errance au centre de son propos, autant par le
fond, à travers son art contemporain, que par la
forme avec les nouvelles technologies
numériques.

introduction



0:45

dissection du fil



2:50

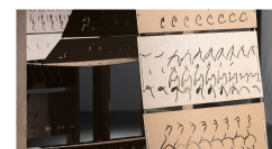


errer

À l'heure actuelle,
l'exposition est présente
au Drawing Lab jusqu'au
5 janvier 2025.

L'entrée est gratuite, le
lieu est ouvert de 11h à
19h.

Casque en tête, vous avez vingt minutes devant vous pour
découvrir l'exposition de Boris Labbé. Elle est **non-linéaire**, vous
êtes libres de vous déplacer là où vous voulez, au rythme que vous
voulez. C'est l'avantage d'une expérience en réalité virtuelle. Une
fois le temps écoulé, les crédits se lancent.

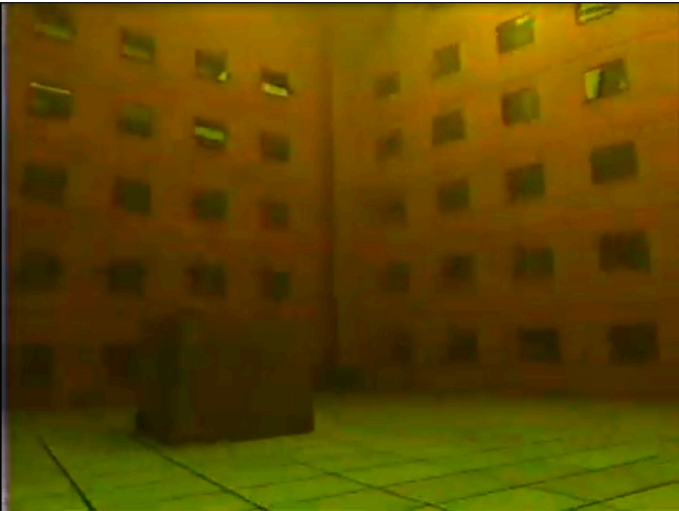


galerie

Afficher les photos

LE GRENIER

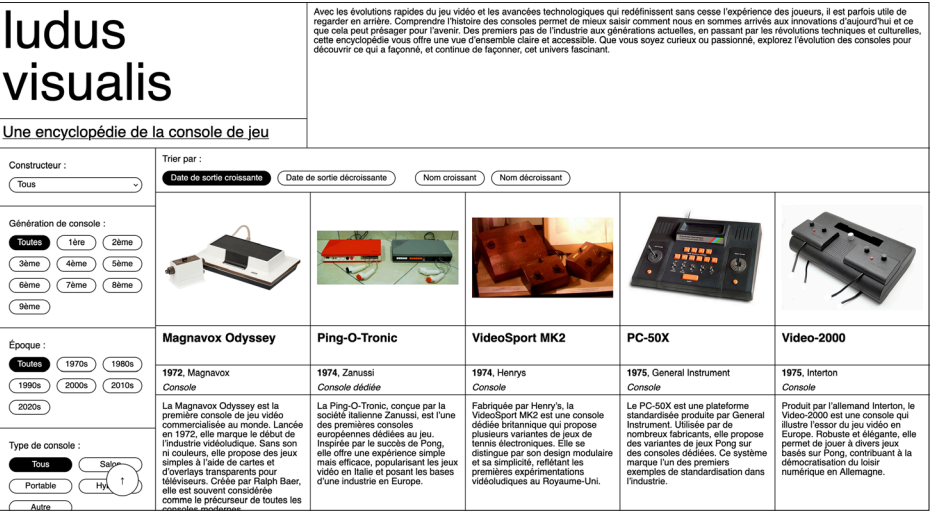
Mes autres travaux. Certains ne sont que des tests, et d’autres encore sont trop petits pour finir sur mon portfolio. Il m’est d’avis, toutefois, que parfois montrer ce qui se cache en coulisses n’est pas une si mauvaise idée...



BACKROOMS ↗

2024 - Short en 3D «found footage» réalisé sur Blender

2024 - Flacon de parfum modélisé sur Blender



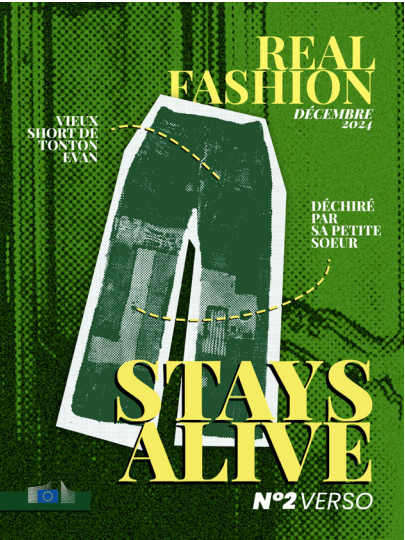
LUDUS VISUALIS ↗

2024 - Un site web from scratch réalisé dans le cadre d’un projet scolaire. Il sert de base de données consultable et assez exhaustive de consoles de jeu.



HÉRITAGES ↗

2026 - Morceau de musique d’1min20 composé sur FL Studio, un logiciel de production musicale. J’aimerais faire plus de musique à l’avenir !



TRASH2TREND ↗

Projet en groupe de 1ère année. Campagne de communication fictive sur les déchets textiles, incluant site web, publicité vidéo et plan de communication.



PORTFOLIO 2025 ↗

2025 - Portfolio de l’année dernière réalisé sur l’extension Elementor de WordPress. Il contient d’ailleurs d’autres projets que j’ai préféré ne pas aborder ici.

MERCI D'AVOIR LU JUSQU'AU BOUT !

Passez une bonne journée, et n'hésitez pas à consulter mes réseaux :

[Instagram - marwan_trc](#) ↗

[LinkedIn - marwanzalagh](#) ↗

