

DES IMAGES AU-DELÀ DU RÉEL.

MAC NEMA® — PORTFOLIO 2026

INDEPENDENT VISUAL ARTIST · ART DIRECTION & VISUAL ART

SOMMAIRE

IMAGES IMPOSSIBLES.

01 À propos SC. 03

02 Distinctions & expositions SC. 05

03 IA générative SC. 07

04 Clips vidéo SC. 44

05 Photographie SC. 50

06 Collection SC. 61

07 Contact SC. 62

03 — THE LAST ICE · ANTARTIC · AMALGAM · SAVANNAH ICE · BOND™ · SNAKE · WONDERLOOK · WHAT IS THE VIBE ? · OYSTER VISION · RHUDE · MOON BOOTS…

04 — GIROUETTE · EL · GEORGE SOUND · DIVE INN · LE COQ · VON PARIAHS · CABADZI

05 — NATURE · PORTRAIT · STUDIO

01 — À PROPOS

AU-DELÀ DU RÉEL.

MAC NEMA est un artiste visuel français dont l'univers se situe à la frontière du réel et de l'impossible.

À travers des images hyperréalistes et des films expérimentaux, il explore le surréalisme, les paradoxes visuels et les transformations du vivant. Son travail détourne les codes de la nature et de la perception pour donner naissance à des mondes alternatifs, à la fois fascinants, poétiques et troublants.



DISCIPLINE

Art visuel · Direction artistique · Films expérimentaux · Images hyperréalistes

2e

PRIX DU JURY

CREATIVA VOL. 6 — FUTURE WORLDS

Primé

AI FILM AWARDS

CANNES

Intl.

EXPOSITIONS

LONDRES · ZURICH · NEW YORK · BARCELONE · BUENOS AIRES

ARTISTE VISUEL FRANÇAIS · SURRÉALISME & HYPERRÉALISME

01 — MANIFESTE

RENDRE L'IMPOSSIBLE CRÉDIBLE.

Chaque création invite à regarder autrement ce que l'on croit connaître, là où l'impossible devient crédible et où la beauté révèle parfois une réalité plus inquiétante.

Et si le monde n'était pas exactement celui que nous connaissons ?

Un ours polaire dans un désert de sable. Un animal aux couleurs impossibles. Un visage qui défie l'anatomie. Une nature qui se transforme sous nos yeux.

À travers ces visions, MAC NEMA explore notre rapport au vivant, à l'identité, à la beauté et à la fragilité du monde.

L'hyperréalisme devient un langage. Le surréalisme, une manière de questionner le réel.

Au-delà de l'esthétique, chaque image cherche à provoquer une émotion, une interrogation ou une prise de conscience. L'objectif n'est pas simplement de montrer l'impossible, mais de lui donner suffisamment de réalité pour qu'il nous touche.

02 — DISTINCTIONS

PRIX & DISTINCTIONS.

2025

creAtIva Magazine — Future Worlds, Vol. 6

2E PRIX DU JURY

2025

AI Film Awards — Cannes

LAURÉAT

2025

Wondercraft — Rebel Challenge

3E PLACE

2026

Wondercraft — Christmas Contest

TOP 5

2025

1 Minute AI Film Festival — Aotearoa

FINALISTE

02 — EXPOSITIONS

PUBLICATIONS & EXPOSITIONS.

PUBLICATIONS

2025 — creAtIva Magazine — Espagne
VOLUME 6 — FUTURE WORLDS

2026 — creAtIva Magazine — Espagne
VOLUME 10 — ADS (BOND™)

2025 — LHC — Les Heures Claires
PREMIÈRE PUBLICATION · FRANCE

2025 — LHC — Les Heures Claires
DEUXIÈME PUBLICATION · FRANCE

2025 — Shaike AI
RECONNAISSANCE SHAIKE CREATOR

2025 — Who's Human IA — Com-e-Medias
PRÉSENCE MÉDIATIQUE

EXPOSITIONS INTERNATIONALES

2025 — Buenos Aires, Argentine
EXPOSITION COLLECTIVE CREATIVA · 3 MOIS

2025 — Barcelone, Espagne
EYES ON TECHNOLOGY — LA GALERÍA BY LASTCRIT

2025 — Barcelone, Espagne
CREATIVA VOL. 6 — IA HUB BARCELONA

2026 — Zurich, Suisse
SWISSARTEXPO · SEPT. 2026

2026 — Londres, Royaume-Uni
AMALGAM · CLUSTER LONDON, SPITALFIELDS · SEPT. 2026

03 — SECTION

IA GÉNÉRATIVE.

Images hyperréalistes, séries, films courts et campagnes fictives : l'image générative comme terrain d'expérimentation. Du plus récent au plus ancien.



03 · ENVIRONMENTAL FILM — 2026

THE LAST ICE.

FORMAT	COURT-MÉTRAGE IA
ANNÉE	2026

CHALLENGE VANISHING ICONS — AI/CC

Quand la dernière glace fond, c'est tout un monde qui disparaît.

Et si la dernière glace ne fondait pas en eau… mais en sable ? Un Arctique qui disparaît, un habitat qui s'effondre, des phoques annelés qui tentent de survivre dans un monde qui n'est plus fait pour eux.

Un film sur la perte, l'adaptation et le silence d'un écosystème qui s'efface. Musique originale : Matmeson — « Saison ».

REGARDER LE FILM





03 · ART VISUEL — 2026

ANTARTIC.

FORMAT	SÉRIE · 5 IMAGES
ANNÉE	2026

Face à un iceberg, un ours polaire se baigne dans une piscine : l'hyperréalisme rend le paradoxe presque ordinaire.

Entre confort artificiel et habitat fragile, cette scène interroge notre façon de domestiquer la nature tout en laissant disparaître ses refuges.







ANTARTIC — ART VISUEL, 2026





ANTARTIC — ART VISUEL, 2026

03 · ART VISUEL — EXPOSITION 2026

AMALGAM — CLUSTER LONDON.

LIEU	SPITALFIELDS, LONDRES
ANNÉE	2026

Présenté dans le cadre de l'exposition AMALGAM organisée par CLUSTER London, ce projet s'inscrit à la croisée de l'art contemporain, de l'expérimentation numérique et de l'imaginaire surréaliste.

À travers une esthétique cinématographique, MAC NEMA explore les frontières entre réalité et fiction. Présentée au cœur de Spitalfields, cette exposition marque une nouvelle étape de son parcours international.







AMALGAM — CLUSTER LONDON, 2026





AMALGAM — CLUSTER LONDON, 2026

03 · SÉRIE IA — 2026

ALTERNATE WILDLIFE.

FORMAT	SÉRIE · REELS
ANNÉE	2026

Et si l'Arctique empruntait la peau de la savane ? Alternate Wildlife imagine des espèces impossibles : un morse à la robe de girafe, deux mondes opposés réunis dans un même animal — une autre évolution.

Son volet miroir, Savannah Ice, fait le chemin inverse : les animaux de la savane revêtent la livrée du Grand Nord.

MORSE × GIRAFE



03 · ART VISUEL — 2026

SAVANNAH ICE — GIRAFE EMPEREUR.

SÉRIE	SAVANNAH ICE
ANNÉE	2026

Une girafe qui porte la livrée du manchot empereur : dos d'encre, poitrail blanc et ce trait d'or qui remonte le long du cou. La savane a gelé, les acacias sont pris dans le givre et le souffle de l'animal se condense dans la nuit.

Photographiée au flash rasant, comme une rencontre volée au cœur d'un hiver qui n'aurait jamais dû exister.









SAVANNAH ICE — GIRAFE EMPEREUR, 2026







SAVANNAH ICE — GIRAFE EMPEREUR, 2026

03 · ART VISUEL — 2026

SAVANNAH ICE — LION.

SÉRIE	SAVANNAH ICE
ANNÉE	2026

Un lion qui a troqué sa fourrure contre le plumage du harfang des neiges : une crinière de plumes blanches piquées de chevrons bruns, et le même regard jaune, fixe, de l'oiseau.

À l'aube, la savane est prise sous la neige, les points d'eau ont gelé et les acacias émergent d'une brume dorée. Le roi des plaines avance dans un hiver qui n'aurait jamais dû le trouver.



LION × HARFANG







SAVANNAH ICE — LION, 2026







SAVANNAH ICE — LION, 2026

03 · CAMPAGNE & FILM IA

BOND™.

FORMAT	CAMPAGNE · FILM IA
PUBLICATION	CREATIVA VOL. 10 — ADS
ANNÉE	2026

KISS. CONNECT. BREATHE.

BOND™ est une campagne anti-marketing fictive autour d'une bague connectée vendue en paire. Quand l'un embrasse sa bague, l'autre reçoit un signal et inhale une dose de Dopamyne™. Plus on s'embrasse, plus la dépendance s'installe : l'amour devient un score, le score un abonnement.

La série a été publiée dans creAtIva — AI Art Book Vol. 10, consacré à la publicité (ADS). Le film BOND™ a participé au concours Runway.

REGARDER LA VIDÉO



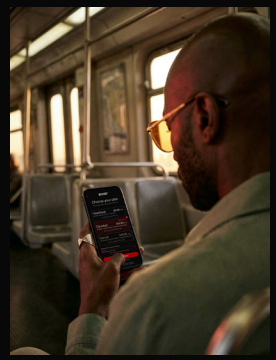






BOND™ DANS CREATIVA — AI ART BOOK VOL. 10 « ADS » · PAGES 128–134












BOND™ — CAMPAGNE : MÉTRO, CLOSE-UP, CLUB, TUNNEL, RETAIL, SÉQUENCE PRODUIT

03 · SÉRIE IA

SNAKE.

FORMAT	SÉRIE · REEL
ANNÉE	2026

Une série autour du serpent, entre os et matière. Snake Bones anime une main squelettique en reel (musique : Hyphen — « This Might Be It »). Snake Hand fait surgir un bras-serpent d'un drapé blanc, en clair-obscur.











REGARDER LA VIDÉO

03 · FILM IA — 2026

WONDERLOOK.

FORMAT	FILM IA
CONCOURS	WONDERCRAFT · XMAS CHALLENGE
ANNÉE	2026

Et si le Père Noël n'avait pas de barbe ? En revisitant l'image traditionnelle façonnée par la culture populaire, le film imagine un Père Noël influenceur sur Instagram, qui demande à sa communauté de l'aider à choisir sa barbe pour Noël.

L'histoire se déroule à Rovaniemi, sa ville officielle, réinventée de façon contemporaine : un Père Noël moderne qui vit en ville et promène ses rennes vêtus de vestes d'hiver.

REGARDER LE FILM





03 · FILM IA — 2026

WHAT IS THE VIBE ?

FORMAT	FILM IA
CONCOURS	WONDERCRAFT CHALLENGE
ANNÉE	2025

WONDERCRAFT CHALLENGE — 3E PLACE

Pour moi, la Vibe a toujours existé. Elle n'est pas née avec l'intelligence artificielle : elle traverse les civilisations, l'art, la science, la philosophie et le temps.

Le film déroule cette continuité à travers une suite de personnages et de moments historiques, de la danseuse préhistorique de la grotte Chauvet à Hathor, déesse égyptienne de la musique, de la danse et de la beauté.

REGARDER LE FILM





03 · REEL IA

NANTES REMIXÉE.

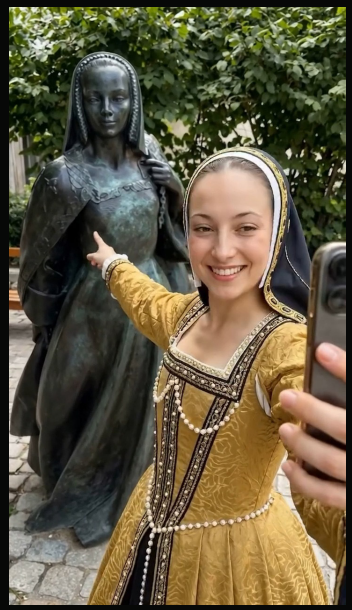
FORMAT	REEL
ANNÉE	2025

Nantes… mais remixée. Plusieurs lieux emblématiques de la ville détournés par l'IA : château des ducs de Bretagne, Tour LU, Hangar à Bananes et anneaux de Buren, la Cigale, Jules Verne…

Un jeu de piste visuel : saurez-vous reconnaître tous les lieux ?

REGARDER LA VIDÉO









03 · REEL IA

JUST DIVE IT.

FORMAT	REEL
ANNÉE	2025

Un bus plongé sous l'eau, entre absurde et fraîcheur estivale. Image Seelab, animation Midjourney, musique : « The Last Time » — The Andrew Oldham Orchestra.





REGARDER LA VIDÉO









PINK SAVANNA — IMAGE SEELAB × MIDJOURNEY, ANIMATION MIDJOURNEY (2025)

REGARDER LA VIDÉO

03 · SÉRIE IA

OYSTER VISION.

FORMAT	SÉRIE
ANNÉE	2025

Une série surréaliste où l'œil et la nacre fusionnent : des huîtres qui regardent, des visages incrustés de coquillages. Entre hyperréalisme et bio-art, une vision étrange et fascinante du vivant.











03 · FILM IA

RHUDE.

FORMAT	FAUSSE PUB
ANNÉE	2025

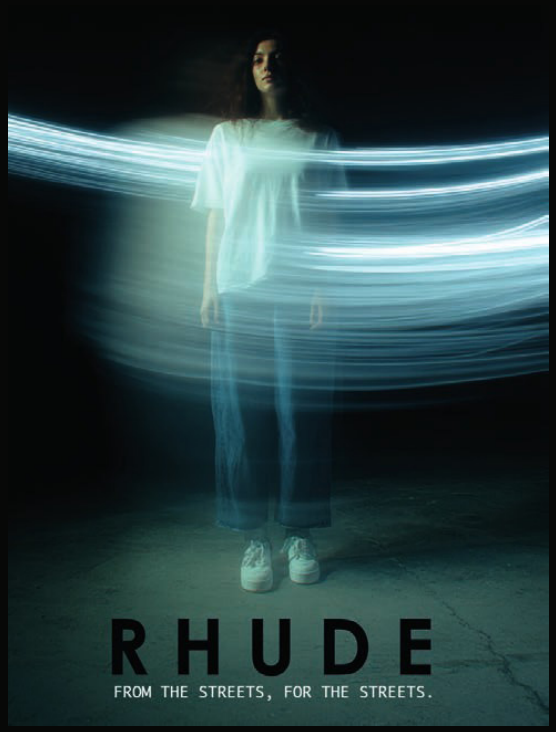
Dans cette vision pour Rhude, la lumière peint le mouvement des corps comme un souffle urbain figé dans le temps. Le jean bleu, couleur brute et essentielle, émerge peu à peu des ténèbres, révélant l'attitude. Une pub froide, électrique, où les vêtements deviennent signal, pulsation, présence.

REGARDER LA VIDÉO











03 · FILM IA

TEKNOW.

FORMAT	CLIP VIDÉO
CLIENT	GIROUETTE
ANNÉE	2025

SÉLECTION OFFICIELLE — AI FILM AWARDS HIMALAYAS 2025

Un trip visuel 100 % généré par intelligence artificielle, où l'esthétique cyberpunk rencontre l'énergie brute de l'électro hip-hop. Dans un monde futuriste saturé de néons, de corps en mouvement et de glitchs numériques, Girouette incarne une révolte dansée contre l'aliénation technologique.

Un clip halluciné, où chaque image est une pulsation, chaque plan une transe. Bienvenue dans Teknow — l'hymne visuel d'un monde qui bugue.



REGARDER LA VIDÉO

03 · FILM IA

THE LEGEND OF THE STAG KNIGHT.

FORMAT	TEASER VIDÉO
CLIENT	LHC
ANNÉE	2025

FINALISTE — 1 MINUTE AI FILM FESTIVAL AOTEAROA 2025

Un conte digital entièrement généré par IA, où le fantastique surgit en pleine nature. Un jeune marcheur perdu, une créature mi-homme mi-cerf, et une légende née entre brume et lumière.

À mi-chemin entre le mythe arthurien et la fable écologique, ce court-métrage est une descente dans l'inconnu. Et si le véritable chevalier de Serre Chevalier n'était pas sur les pistes… mais dans les bois ?



REGARDER LA VIDÉO

03 · FILM IA

MOON BOOTS.

FORMAT	FAUSSE PUB
CLIENT	LHC
ANNÉE	2025

Une fausse pub pour une fausse paire de sneakers que j'ai entièrement designée. Bienvenue dans un spot rétro-futuriste où le style old-school rencontre la gravité lunaire. Une capsule absurde et stylée, entre satire publicitaire et fantasme de créateur.

Warning : ces chaussures n'existent pas… mais tu vas quand même vouloir les porter.

REGARDER LA VIDÉO









EXPLORATIONS IA — SÉRIES 01



EXPLORATIONS IA — SÉRIES 02













EXPLORATIONS IA — SÉRIES 03



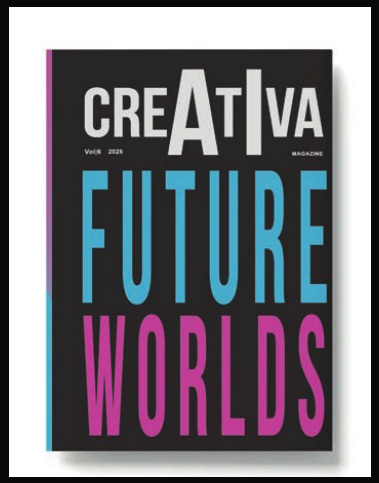
EXPLORATIONS IA — SÉRIES 04

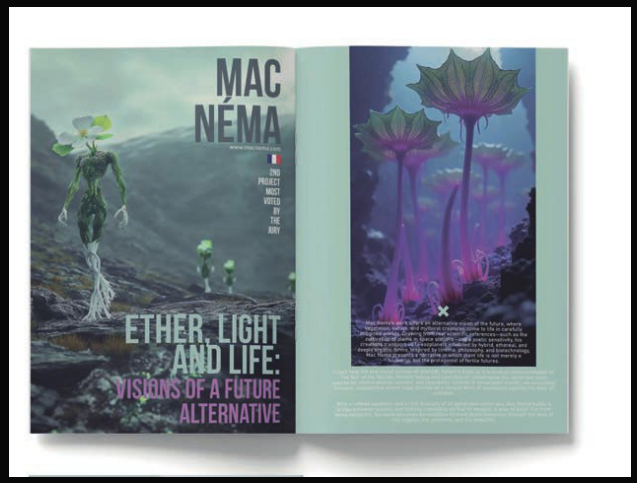
03 · PUBLICATION

CREATIVA MAG VOL. 6.

DISTINCTION	SÉLECTION DU JURY
ANNÉE	2025

Sélection du jury pour CreAtIva, magazine international dédié à la création par IA, avec des expositions à Madrid, Paris et Times Square…















CREATIVA MAG VOL. 6 — IMAGES NON RETENUES POUR LA SÉRIE FINALE

REELS IA.

MIDJOURNEY · FIREFLY · LUMA AI · RUNWAY · STABLE DIFFUSION · FLUX…



Des lianes remplacent les sapins, les singes observent les skieurs, et la poudreuse s'efface sous la moiteur végétale. Le futur du ski ?

VOIR LE REEL



Silencieux et immobiles, ces bêtes crâniennes fascinent. Mais attention : les toucher, c'est s'exposer à un trouble ancien. Leur beauté est un avertissement.

VOIR LE REEL



Paysages imaginaires en vue isométrique, où jungles, déserts, banquises et volcans deviennent les décors de micro-mondes absurdes et poétiques.

VOIR LE REEL



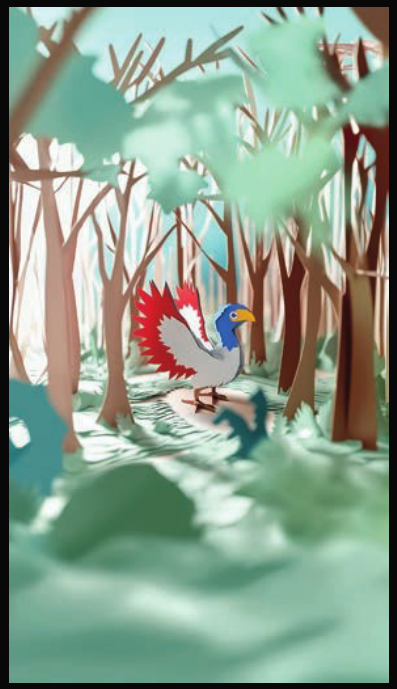
Dans la forêt sombre de Villard, l'ombre de l'ours réapparaît, se glissant entre les arbres comme un souvenir oublié — un clin d'œil au dernier ours du Vercors, entre légende et réalité.

VOIR LE REEL



C'est la saison des champignons, mais existeraient-ils en verre dans nos forêts ? Fragiles et scintillants, comme un secret cristallin de la nature…

VOIR LE REEL



Le tétra, emblème du club de ski de Lans-en-Vercors, prend vie en animation papercraft, où chaque pli révèle son esprit montagnard.

VOIR LE REEL



L'oiseau du Nid prend vie : l'œuvre de Jean Jullien devient un être réel, niché dans la nature. Un hommage à l'art, à Nantes et à notre imaginaire collectif.

VOIR LE REEL



Une interprétation abstraite et littérale de l'Île d'Yeu… et si l'Île d'Yeu avait vraiment des yeux ?

VOIR LE REEL



Création pour le Nouvel An chinois : une vision poétique du Serpent, symbole de sagesse et de métamorphose.

VOIR LE REEL

04 — SECTION

CLIPS VIDÉO.

Avant l'IA, la caméra : réalisation, tournage et montage de clips pour des artistes et des groupes. Du plus récent au plus ancien.





04 · CLIP — 2025

SUSHI CACAHUÈTE.

ARTISTE	GIROUETTE
RÔLE	RÉALISATION

Un clip déjanté où l'absurde rencontre l'expérimentation visuelle. Entre geisha et guerrier masqué, Giroette se métamorphose en une galerie de personnages aussi improbables que loufoques. L'un de mes premiers clips mêlant prises de vues réelles et intelligence artificielle, où les personnages filmés évoluent dans un univers enrichi d'éléments créés en IA. Un joyeux chaos visuel, à l'image de Girouette, qui change de visage comme de direction.

Lumière : Adrien Dogon.Lumière : Adrien Dogon.

REGARDER LE CLIP



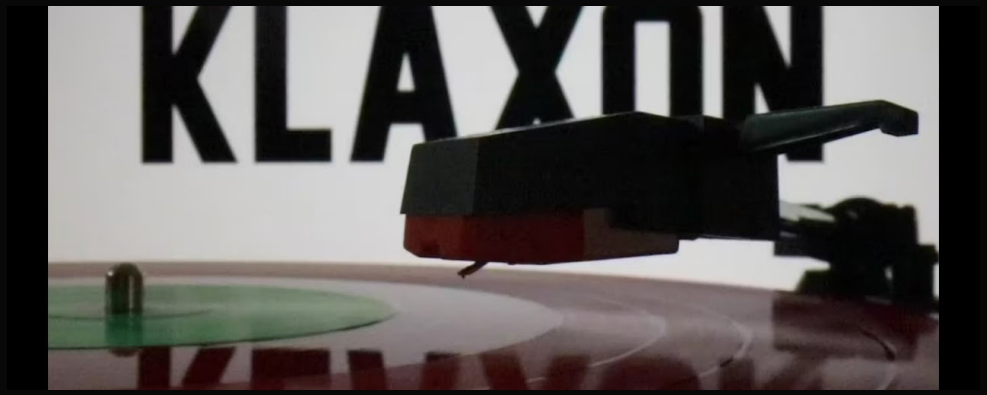
04 · CLIP — 2025

LA FLEMME.

ARTISTE	GIROUETTE
RÔLE	RÉALISATION

Un clip en plan-séquence, tourné au smartphone en mode selfie, où Girouette déambule dans un tunnel et change littéralement de visage. Grâce aux premières technologies de morphing par intelligence artificielle, les visages se transforment au fil de son parcours, donnant vie à une galerie de personnages qui célèbre la diversité humaine. Une expérimentation visuelle spontanée, entre simplicité du tournage et créativité numérique, où un seul plan suffit à multiplier les identités.
Captation : Sayonda..

REGARDER LE CLIP



04 · CLIP — 2022

KLAXON.

ARTISTE — EL

RÔLE — RÉALISATION

Réalisé pendant le Covid, KLAXON est un clip brut, radical et minimaliste. Un plan-séquence en ultra-macro, né d'une installation expérimentale mêlant prise de vue réelle et création visuelle sur écran, où les images évoluent au rythme de la musique. Un dispositif artisanal, une esthétique sans concession et une seule idée : faire beaucoup avec presque rien. Une expérience visuelle intense, portée par l'énergie du son et la force de la simplicité.

REGARDER LE CLIP



04 · CLIP — 2014

COUREZ !

ARTISTE — GEORGE SOUND

RÔLE — RÉALISATION

Premier single de l'EP « Pas Rentable Advisory », COUREZ ! nous embarque dans une histoire aussi absurde qu'improbable. Un mystérieux personnage à capuche, un bar, un videur… et une course d'escargots qui ne ressemble à aucune autre. Qui franchira la ligne d'arrivée en premier ? Suspense, humour décalé et situations loufoques se rencontrent dans un univers où rien ne se passe comme prévu. Une seule chose est sûre : courez !

REGARDER LE CLIP



04 · CLIP — 2014

AT THE END.

ARTISTE — DIVE INN

RÔLE — RÉALISATION

Réalisé sans effet spécial. Réalisation technique : Tom Rabo · Lumières : Jordan Lachèvre · Vidéoprojection : Guillaume Massif · Design graphique : CyntiaMo.

REGARDER LE CLIP



04 · CLIP — 2013

DES PIERRES, DES EAUX.

ARTISTE — LE COQ

RÔLE — RÉALISATION

Un clip entièrement réalisé sans effets spéciaux, où tout repose sur l'ingéniosité du dispositif et la mise en scène. Derrière une vitre, un personnage traverse une succession de tableaux, entre immersion sous l'eau, froid et transformations visuelles. Chaque univers prend vie grâce à des installations physiques, des jeux de lumière et de vidéoprojection. L'un de mes clips les plus artisanaux, mais aussi l'un des plus exigeants techniquement, où chaque illusion a été pensée, préparée et réalisée devant la caméra. Crédits : Réalisation technique : Tom Rabo · Lumières : Jordan Lachèvre · Vidéoprojection : Guillaume Massif · Design graphique : CyntiaMo.

REGARDER LE CLIP



04 · CLIP — 2013

EVERYTIME.

ARTISTE — DIVE INN

RÔLE — RÉALISATION

Lassée par la monotonie de son travail, une femme décide de tout fuir pour retrouver un peu d'air. Mais impossible d'échapper à sa propre réalité. Entre ombres menaçantes, monstres intérieurs et visions angoissantes, son échappée se transforme en un face-à-face avec elle-même. Un clip sombre et introspectif, à la frontière du réel et du cauchemar, où la fuite devient une quête de liberté. Fuir pour respirer, ou simplement pour se retrouver.

Design graphique : CyntiaMo.

REGARDER LE CLIP



04 · CLIP — 2012

SOMEONE NEW.

ARTISTE — VON PARIAHS

RÔLE — RÉALISATION

Et si la danse acrobatique quittait ses codes pour épouser l'énergie sombre et hypnotique de la new wave ? Deux danseuses, un danseur, trois corps en mouvement dans un univers où les ombres et la lumière deviennent des partenaires de jeu. Près d'un an de travail et de recherche chorégraphique pour donner naissance à ce clip à l'esthétique brute et cinématographique. Une rencontre entre la puissance des corps, la précision du mouvement et l'intensité musicale de Von Pariahs. Danseurs : Mickaël Boissard, Charlotte Menigoz, Delphine Blot · Lumière : Simon Bitot · 2e caméra : Guillaume Massif.

REGARDER LE CLIP



04 · CLIP — 2011

J'AIME PAS NOËL.

ARTISTE	CABADZI
RÔLE	RÉALISATION

L'un de mes premiers clips officiels, et déjà une envie de bousculer les codes. Une succession de scènes décalées, parfois provocantes, qui donnent vie aux paroles de « J'aime pas Noël ».
Le personnage traverse une multitude de situations improbables, entre prises de vues réelles, transitions inventives et séquences animées. Porté par la richesse des idées de Cabadzi, ce projet a été un véritable terrain d'expérimentation, me poussant à explorer une narration visuelle libre, brute et sans limites.
Animation : Tit'siou.

REGARDER LE CLIP

05 — SECTION

PHOTO-GRAPHIE.

Deux langages jumeaux avec la vidéo pour raconter l'émotion : nature, portrait, studio.



05 · PHOTOGRAPHIE

NATURE.

La photographie est née en moi en même temps que la vidéo, comme deux langages jumeaux pour raconter l'émotion. Si l'image fixe ne bouge pas, elle vibre pourtant d'un souffle intérieur, capable de faire surgir un souvenir, un silence, ou une sensation.

À travers l'objectif, je cherche à capturer ces vibrations subtiles, en photographiant aussi bien des natures mortes en studio que des compositions en plein air, façonnées par les éléments. La nature occupe une place essentielle dans ma démarche : elle est à la fois source d'inspiration et terrain de résonance. C'est en m'y immergeant que je puise une grande part de ma créativité, laissant les paysages m'imprégner et m'inviter à la contemplation.











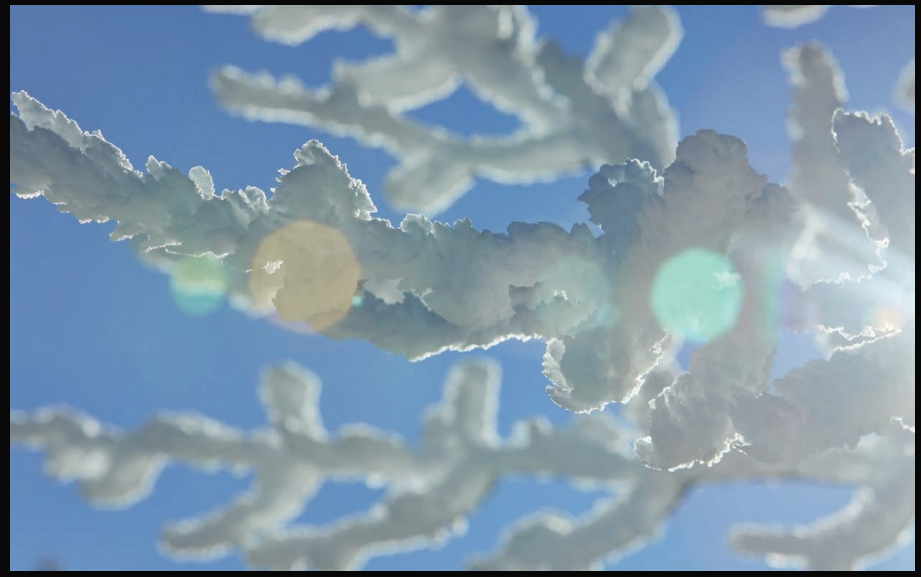












NATURE — VERCORS & MONTAGNE

05 · PHOTOGRAPHIE

PORTRAIT.

Travailler l'image et le style photographique pour des groupes permet de mettre en évidence des univers complètement différents. Réaliser des shootings photo pour des communiqués de presse ou leurs sites internet est un exercice que j'apprécie particulièrement.

Chaque groupe possède son propre univers, ce qui me pousse à réfléchir différemment à chaque proposition d'espace. Cela me challenge à adapter ma vision artistique pour capturer l'essence même de chaque groupe, en soulignant leur singularité à travers l'objectif.



ATANTA







PORTRAIT — GIROUETTE









PORTRAIT — MC CIRCULAIRE





PORTRAIT — VON PARIAHS

05 · STUDIO

POISSONS.

SÉRIE

STUDIO

Le travail consiste à étudier des poissons maintenus prisonniers dans de la glace. Cette situation met en évidence le froid intense auquel sont soumis les poissons, ainsi que leur absence totale d'expression. Deux types de poissons sont étudiés, tous de taille identique.









STUDIO — POISSONS

05 · STUDIO

SPACEWOOD.

SÉRIE

STUDIO

L'astronomie est l'une de mes passions : j'adore prendre le temps d'observer les étoiles à la recherche de constellations ou d'étoiles filantes. Avec Spacewood, j'essaie de créer un nouveau monde en utilisant différentes techniques et astuces.

Je m'efforce de prendre des photos brutes, sans retouche, en combinant bois, poussière et figurines pour créer des effets spéciaux. Mon objectif : donner vie à un monde unique et fascinant.









STUDIO — SPACEWOOD

06 — COLLECTION

ACHETER UNE ŒUVRE.

GALERIE	ARTMAJEUR
OFFRE	ORIGINAUX & ÉDITIONS LIMITÉES

Mes œuvres originales et tirages sont disponibles chez ces galeries en ligne.

VOIR LES ŒUVRES



07 — CONTACT

LET'S CREATE TOGETHER.



HELLO@MACNEMA.COM

MCNEMA.COM

INSTAGRAM @MAC_NEMA · YOUTUBE @MCNEMA

INSTAGRAM

YOUTUBE

MCNEMA.COM

E-MAIL