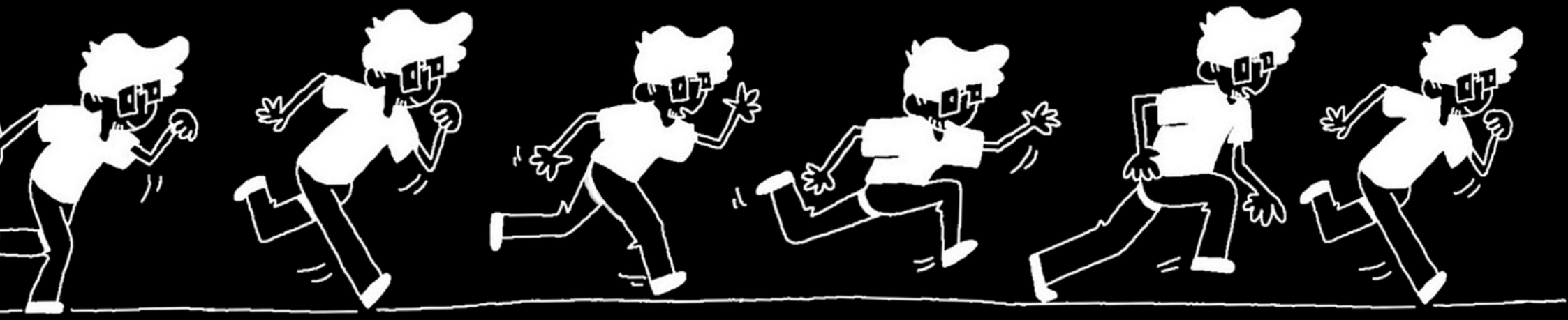
MAXENCE DUPEYRÉ

(massence)

PORTFOLIO

Design graphique et éditorial



contact@massence.cool

www.massence.cool

@maxence_dupeyre

MAXENCE DUPEYRÉ

17.06.1999

Mon parcours à l'ESAL et mon expérience au sein de l'association éditoriale Multilogue? m'ont permis de développer une solide maitrise des outils (suite Adobe, web, mise en page, photographie...)
J'associe souvent mes compétences graphiques à mon travail d'illustrateur pour enrichir mes projets avec un ton singulier.

Designer graphique et éditorial

Formations

Diplôme National d'Art
Mention Communication,
Arts et langages graphiques
ESAL - Metz
2017-2022

Baccalauréat Scientifique
Sciences de l'ingénieur
Lycée Henry Loritz - Nancy
2016-2017

Langues

Anglais	C1
Allemand	B1

Centres d'interêt

Illustration, cinéma d'animation, guitare, bénévolat (Livre à Metz, Fifam, Marie et Mathias, etc)

Expériences Professionnelles

Illustrateur, designer graphique et éditorial
Freelance | Metz | septembre 2022 - Aujourd'hui

Designer graphique et éditorial
Association Multilogue? | Mars 2021 - Aujourd'hui
Conception et gestion des productions éditoriales (imprimées et numériques).

Résidence d'artiste
LED | Thionville | Sept. 2023 - Août 2024
Dont une exposition à l'espace Savary en Juin 2024.

Accessoiriste et Décorateur
NC Films | Metz | Mars 2019
Stagiaire sur le tournage du film "Vis ta vie"

Accessoiriste et Décorateur
"Ma rue prend l'aire" | Pierrefitte-sur-air | Mai 2018
Installation et décoration urbaine pour un festival.

SOMMAIRE

Multilogue? P1
Projets personnels P6
Logos et illustrations P9

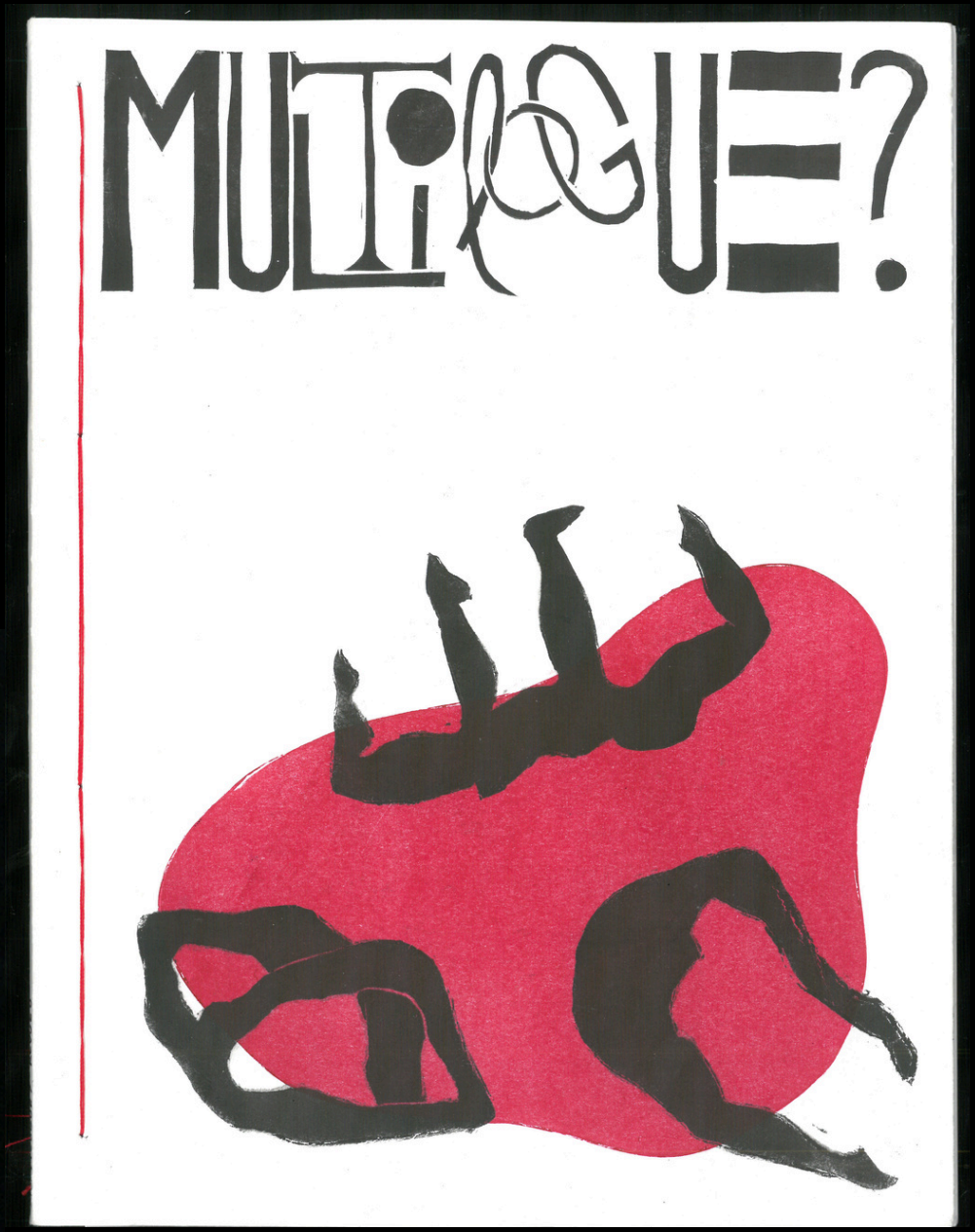
Contacts et remerciements P11

Multilogue?

Collectif d'artiste et association culturelle messine
Depuis 2021.

Multilogue ? est un collectif d'artistes et une maison d'édition à but non-lucratif. Son objectif est de proposer et de diffuser des contenus artistiques accessibles au plus grand nombre. Le premier projet du collectif est une revue d'art collaborative.

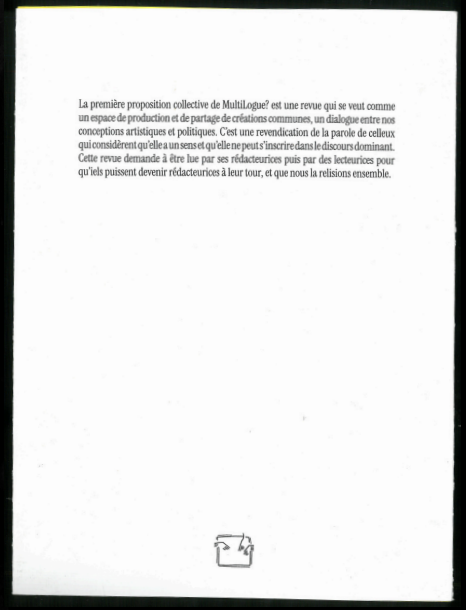
J'y réalise la conception et la gestion des productions éditoriales (imprimées et numériques) depuis 2021.



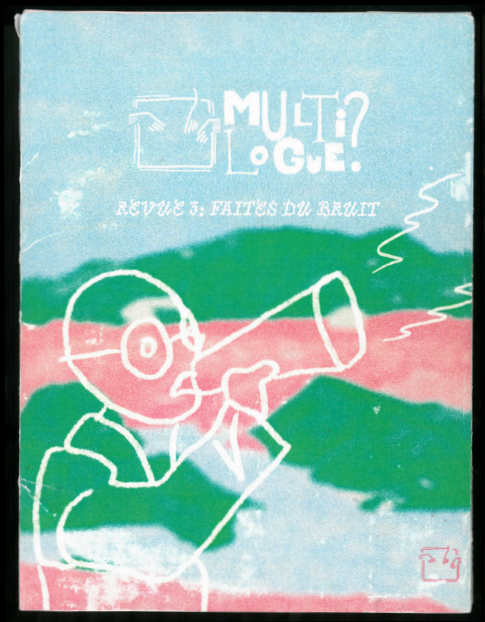
Revues Multilogue? #3 et #4

2023.

Mon travail principal au sein de l'association est la conception de la revue (charte graphique, mise en page, traitement des fichiers, et gestion de sa production). Toutes les revues sont accessibles gratuitement en PDF sur le site de l'association.



La première proposition collective de MultiLogue? est une revue qui se veut comme un espace de production et de partage de créations communes, un dialogue entre nos conceptions artistiques et politiques. C'est une revendication de la parole de celleux qui considèrent qu'elle a un sens et qu'elle ne peut s'inscrire dans le discours dominant. Cette revue demande à être lue par ses rédacteurices puis par des lecteurices pour qu'iels puissent devenir rédacteurices à leur tour, et que nous la relisions ensemble.



Musique et politique

Formation mythique et lutte métaphysique

Le terme de formation est à comprendre ici comme un processus créateur, c'est-à-dire un mouvement. Or qu'est-ce qu'un mouvement si ce n'est pas qu'une pure possibilité mais pas encore une réalité ?

Il semble que le mouvement est alors ce qui est le pont entre le possible, et le réel. Il peut se définir à l'image d'un passage, c'est-à-dire ce qui « fait passer » le possible au réel. C'est donc ici que nous allons faire appel à un autre terme clé du titre présenté ci-dessus : le mythe.

Parler de la formation d'un mythe pose alors le problème de la temporalité mais aussi de la réalité de celui-ci : qu'attendons-nous de celui-ci une fois formé, s'il peut être formé, c'est-à-dire s'il peut exister sous une forme particulière ? Qu'est ce qui existe lorsqu'on essaye de produire une « forme d'éternité » du réel, pour reprendre les termes de T.W Adorno ? Ce problème en soulève d'autres : la question de l'auteur ou de l'origine du mythe, de son mode d'existence mais aussi de sa réception.

Nous voyons, au cours du 20ème siècle l'intégration du concept de « mythe » sur le devant de la scène politique. En effet, il est important de remarquer l'évolution sémantique du terme de mythe, mais aussi les changements que cela implique dans sa propre valeur : passant du profane au sacré, puis prenant une valeur politique. Si au 18ème siècle, le mythe n'appartient qu'au régime de l'ornementation et du profane, il cristallise alors tout ce qu'il y a de plus sacré au tournant du siècle : c'est grâce au mythe que les Romantiques espèrent retrouver la source perdue de la vérité.

La nature s'exprime dans le mythe, et le mythe est le langage d'un peuple - le « peuple nature », selon les termes de Herder. Le mythe porte alors en lui la destinée d'un peuple, il dessine « la constellation céleste dans laquelle la nation fut accueillie et naquit ». On comprend alors la très intime complicité entre le mythique et le politique. « Au siècle des masses [...] [les] mythes populaires, ou plutôt, adaptés aux foules, deviendraient désormais les véhicules des mouvements politiques : les fictions, les chimères, les fables. Elles n'auraient pas besoin d'avoir le moindre rapport avec la vérité, la raison, la science, pour être créatrices, conditionner la vie et l'histoire, et ainsi s'avérer réalités dynamiques. »

L'Histoire, et particulièrement celle du 20ème siècle, a bien pu nous démontrer la nécessité de l'instrumentalisation du mythe qui permet alors cette « foi formant la communauté ». Il est à comprendre comme un *moyen d'action*, au sens sorélien du terme, c'est-à-dire une « réalité dynamique ».

Cette instrumentalisation du mythe passe alors par une esthétisation nécessaire du politique et de son idéologie. Le peuple s'approprie le récit collectif par le langage, mais aussi par l'image et la musique. Si nous prenons le cas de l'ère stalinienne, nous constatons très rapidement une centralisation de tous les arts, qui de la Révolution aux années trente gardaient encore une effusion de l'avant garde. Les écrivains, les premiers, sont appelés à devenir les « ingénieurs de l'âme ».

En effet, le Premier Congrès de l'Union des écrivains eut lieu du 17 août au 1er septembre 1934, et c'est lui qui constitua la base doctrinale à suivre pour tous les soviétiques, mais aussi pour tous les autres communistes du monde. Voici les trois postulats qui cristallisent la volonté du Plan dans lequel s'inscrit le réalisme socialiste :

« La culture soviétique est nationale dans sa forme, socialiste dans son contenu.

L'écrivain et, par extension, l'artiste, est un *ingénieur de l'âme*

Le thème du réalisme socialiste doit dominer toute activité littéraire ou artistique dans le combat contre le formalisme individualiste de l'art bourgeois décadent ».

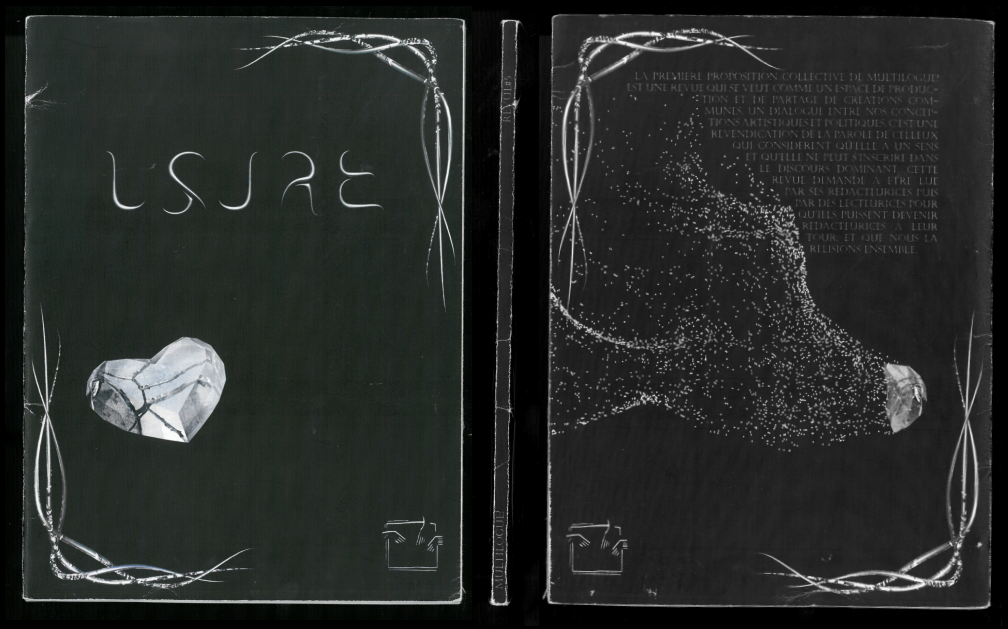
L'artiste, le premier visé, responsabilisé mais aussi menacé, est ici davantage l'écrivain. D'ailleurs, les musiciens auront le droit à leur propre congrès que quatorze ans plus tard, en 1948.

Ainsi, pourquoi s'attarder sur la musique, si celle-ci semble considérée comme un art de second plan ?

On peut alors d'ores et déjà poser un deuxième parallèle avec deux termes existants du sujet, à savoir entre mythe et musique.

Si nous comprenons le mythe, entre autres, au sens d'une réalité dynamique, on peut alors comprendre une certaine ressemblance avec la musique en elle-même, dans son mode d'existence. En effet, comment peut-on expliquer cette corrélation récurrente entre mythe et musique au cours de l'histoire ? « Le caractère commun du mythe et de l'œuvre musicale d'être des langages qui transcendent, chacun à sa manière, le plan du langage articulé, tout en requérant comme lui, et à l'opposé de la peinture, une dimension temporelle pour se manifester ».

Revues Multilogue? #5 et #6
2024 et 2025.

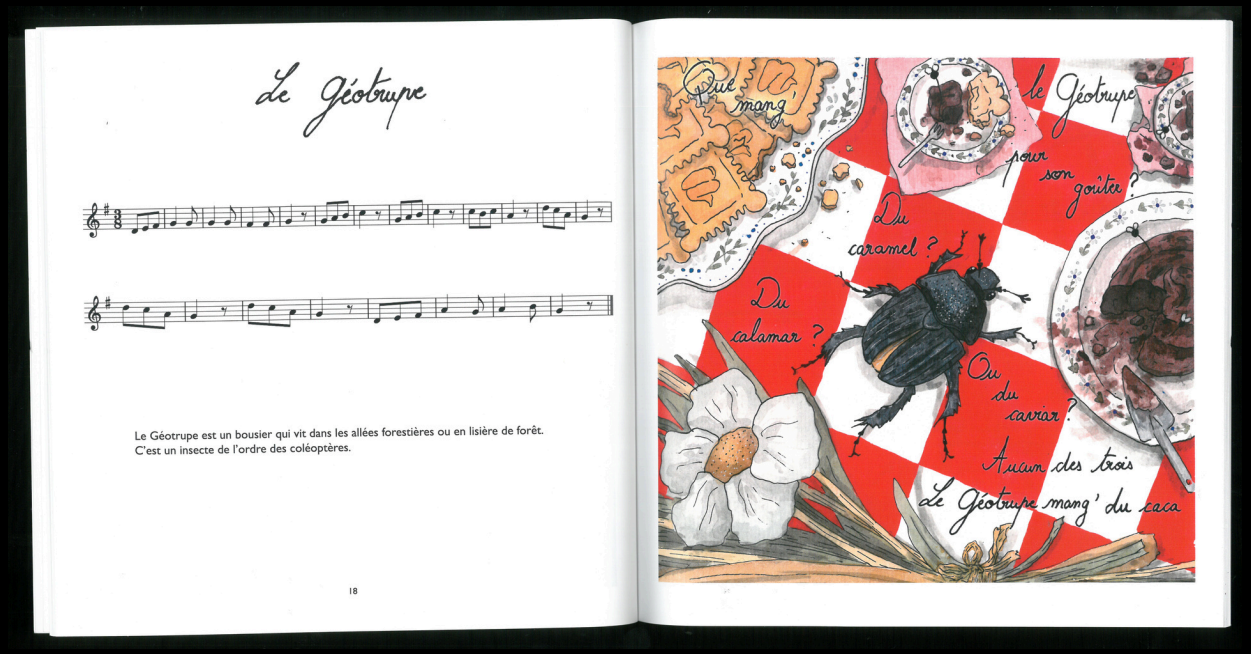


Le plus grand défi de mon travail au sein de la revue a été l'adaptation. S'adapter aux thèmes, aux différentes participations, aux courts délais et à des contraintes techniques.

Livre - Comptines et petites bêtes

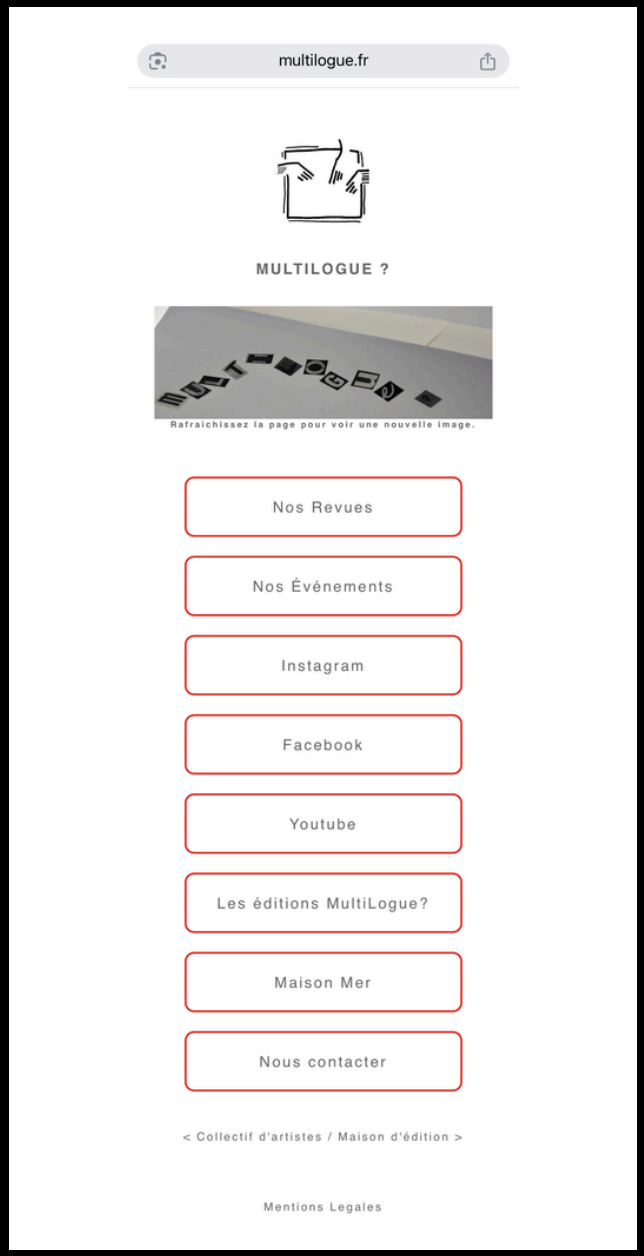
De Nadine Rémy et Elio Ducroquet.
2025.

Multilogue? étant aussi une maison d'édition, j'ai eu la chance de travailler sur ce livre jeunesse. J'ai encadré et réalisé l'entièreté de sa conception graphique, en plus des démarches administratives rattachées à l'objet (relation avec l'imprimeur, facturation, déclaration à la BNF, demande d'ISBN, distribution, etc)



Communications

Je suis aussi en charge de la conception des éléments de communications (Site web, affiches, flyers, photos, réseaux sociaux, etc).
En plus du travail de rédaction que cela implique et de la gestion technique du site (html, CSS, Javascript).



Projets personnels

Carte de visite et projet d'album BD :
"Ulysse : Le chat qui ne souris plus"
2024 et 2025.

Depuis de nombreuses années, je développe une pratique de la BD et de l'illustration. J'ai compris avec l'expérience qu'elle était finalement très proche de ma pratique en design graphique et éditorial, évidemment par la présence de mon travail d'illustrateur dans mes réalisations, mais aussi dans ma réflexion sur la conception graphique de mes projets personnels.

Par exemple, la conception de logos, d'identités visuelles, voir même d'une typographie pour mes différents projets de BD.

Mon portfolio d'illustrateur est disponible ICI.

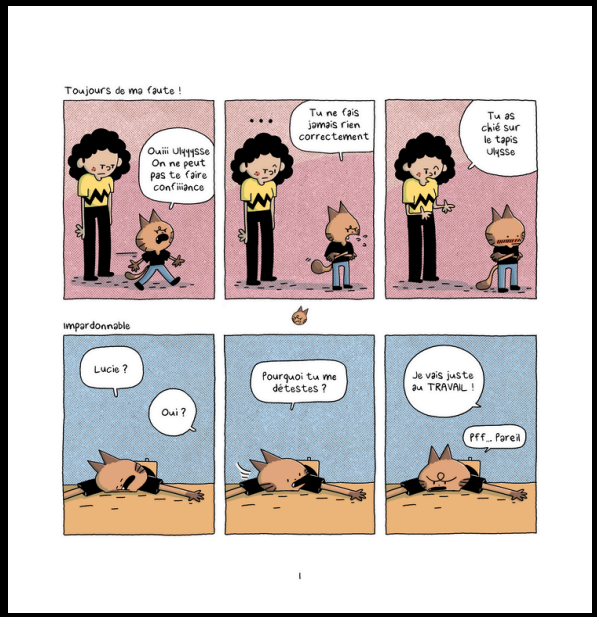
ULYSSE

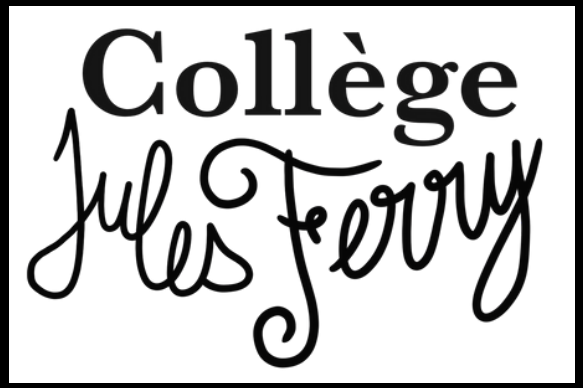
Le chat qui ne souris plus

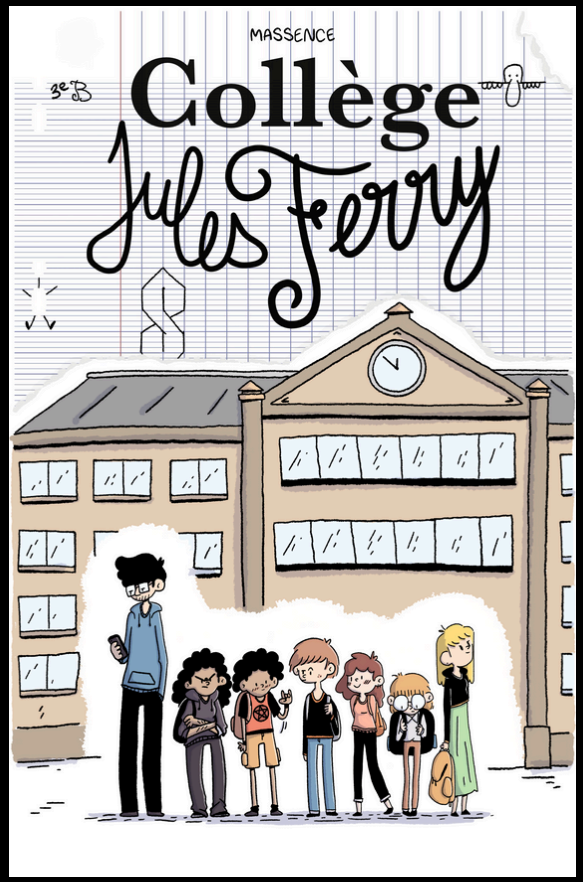
Le dossier avec l'ensemble des pages réalisées est disponible à la lecture ICI.

“Elle et son Chat”, “En garde”
et “Collège Jules Ferry”
2024 et 2025.

Voici d’autres exemples de projets personnels pour lesquelles j’ai conçu des logos et une identité visuelle.



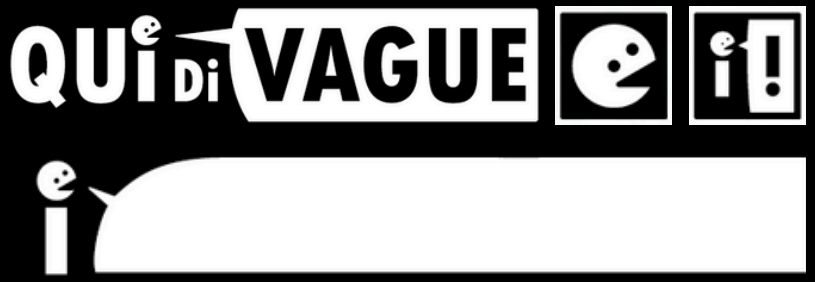




Jeu de cartes "Le pouilleux" et Journal fictif "Quidivague" 2025 et 2023.

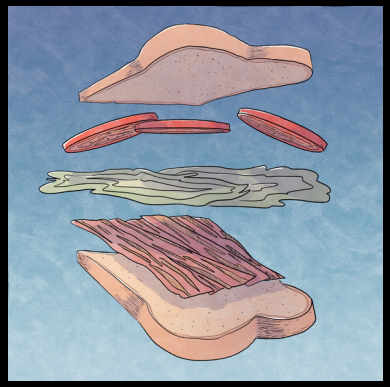
Ce jeu de cartes est une réinterprétation graphique du jeu du pouilleux et a été imprimé chez Multilogue? pour exposé à la MCL de Metz, en Mars 2025.

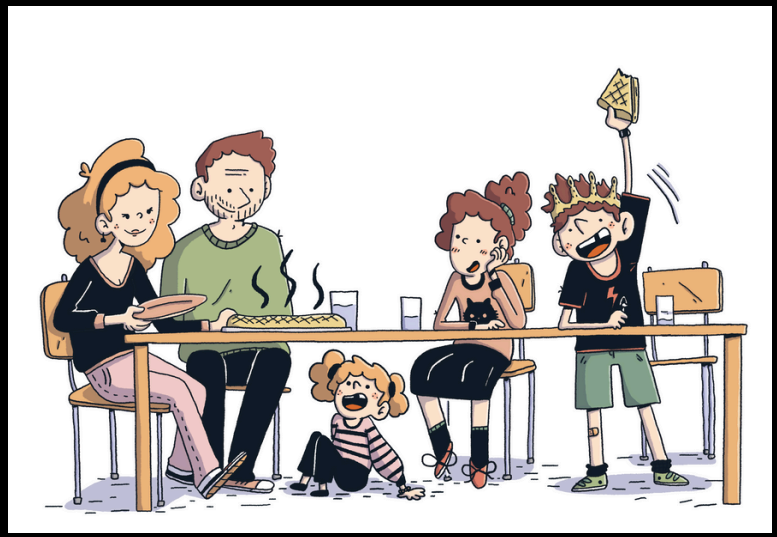
Ce journal est un exercice de design éditorial où je me suis amusé a imaginer la charte graphique d'un périodique spécialisé.

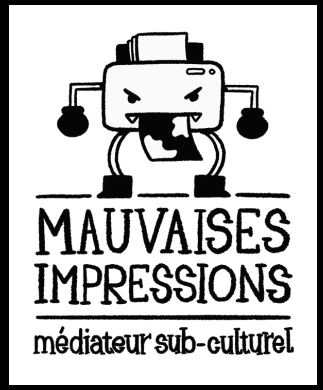


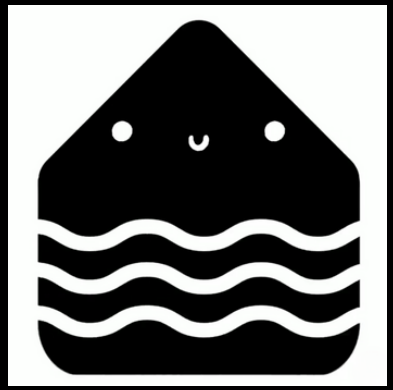
Logos et illustrations

Voici une sélection de différentes réalisations de logos et/ou d'illustrations qui m'ont été commandés ces dernières années.



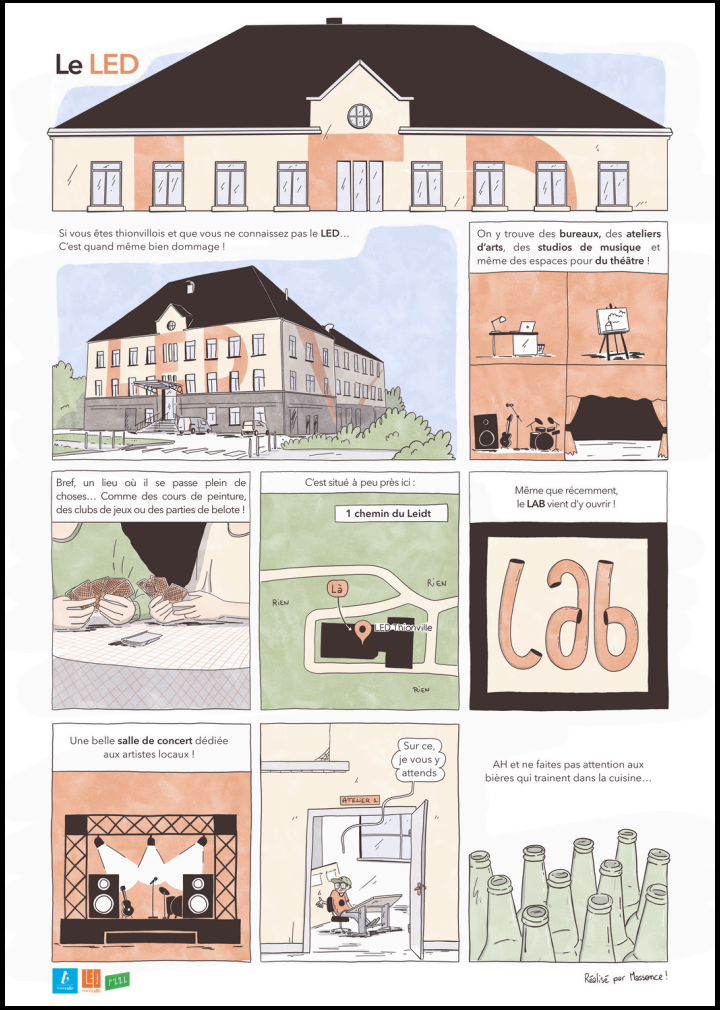






Planches de BD “reportages”

Publiées dans #Thionville de Janvier à Juin 2024.



J’ai réalisé des planches de micro-reportages sur des lieux / annecdotes de la ville de Thionville dans le mensuel de la municipalité «#Thionville», ainsi que pour les réaux sociaux du Puzzle.

En espérant que mon travail vous aura intéressé ou au moins fait esquisser un sourire.

Merci d’avoir consulté ce portfolio !

Maxence Dupeyré

contact@massence.cool

www.massence.cool

@maxence_dupeyre