### **BIO**

### **Maxence Weyland**

J'ai depuis mon enfance un crayon à la main et des petits carnets dans la poche. Le dessin et ses techniques me passionnent, ce qui m'a amené à suivre un cursus en image imprimée aux Arts décoratifs de Paris, où j'ai obtenu mon diplôme en 2022.

J'y ai appris une multitude de techniques de production et reproduction de l'image: des plus anciennes (peinture a l'huile, lavis, gravure, sérigraphie, photo argentique, monotype...) aux plus récentes (logiciel de traitement de l'image, impression 3D...).

J'aime découvrir et apprendre de nouvelles méthodes de production des images en confrontant les techniques.

J'ai appris à créer de petits ouvrages et j'aime illustrer des textes. Dans mon travail je recherche très souvent à représenter des visages et des personnages.

J'utilise et je dévoie beaucoup de références comme des livres illustrés ou des photographies pour alimenter mon imagination, mais je vole aussi les images de la vie et celles de la rue que je croque ou que je fige avec mon téléphone. Dans un temps plus posé, je m'adonne aussi au portrait. Ma création est comme un collage éclectique de ces éléments et d'inventions colorées.

Ma technique de prédilection reste le dessin au crayon et la peinture à l'huile. Deux techniques qui donnent une palette illimitée de résultats.

.

## **MONOTYPE**

### Monotype

J'ai plusieurs fois réalisé des séries de monotypes (technique d'impression unique).

Les thèmes abordés dans ces peintures proviennent d'images extraites d'un jeu vidéo. Des images virtuelles et sans support devenues des objets réels.

## **MONOTYPE**







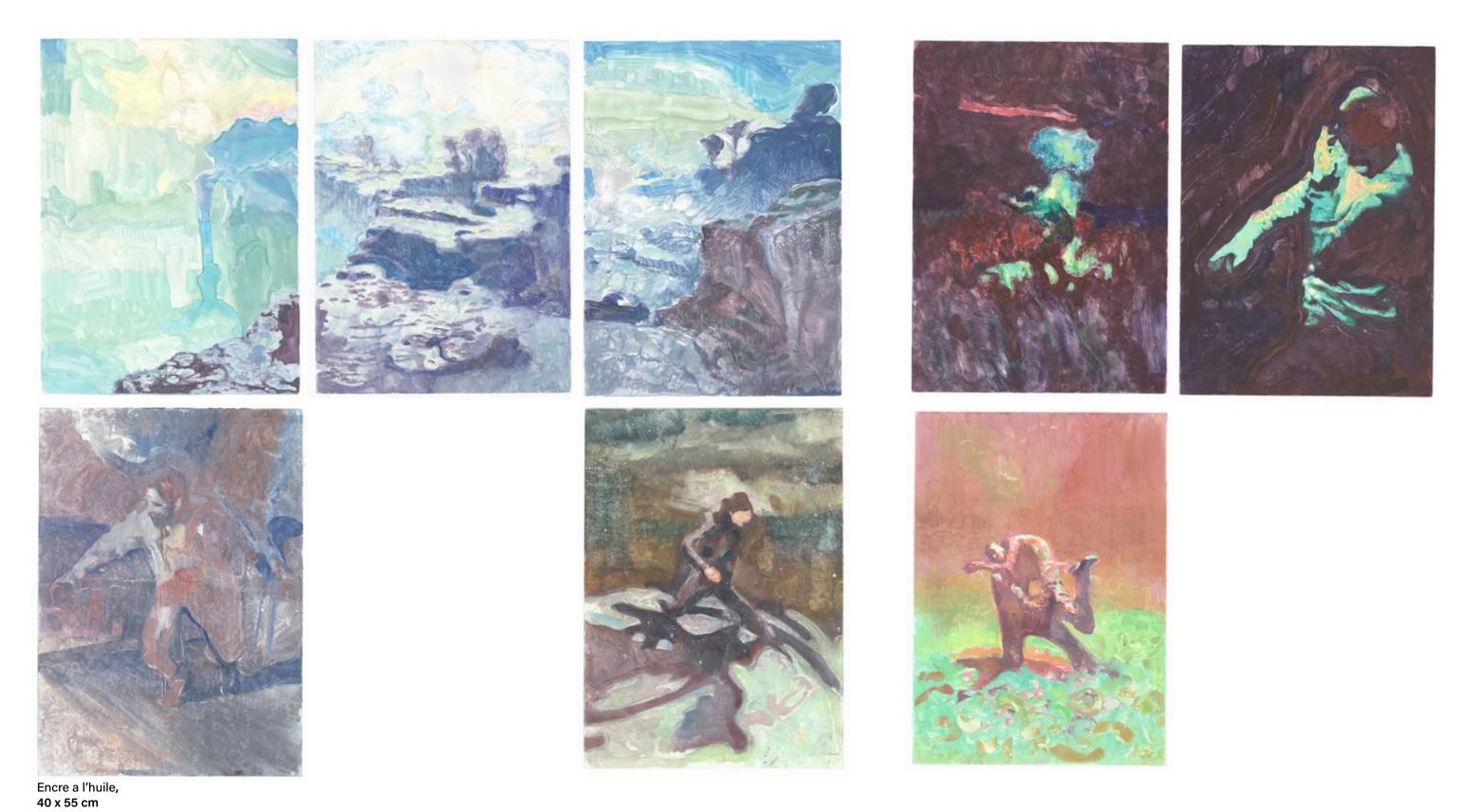
Encre a l'huile, 40 x 55 cm





#### - 4

# **MONOTYPE**



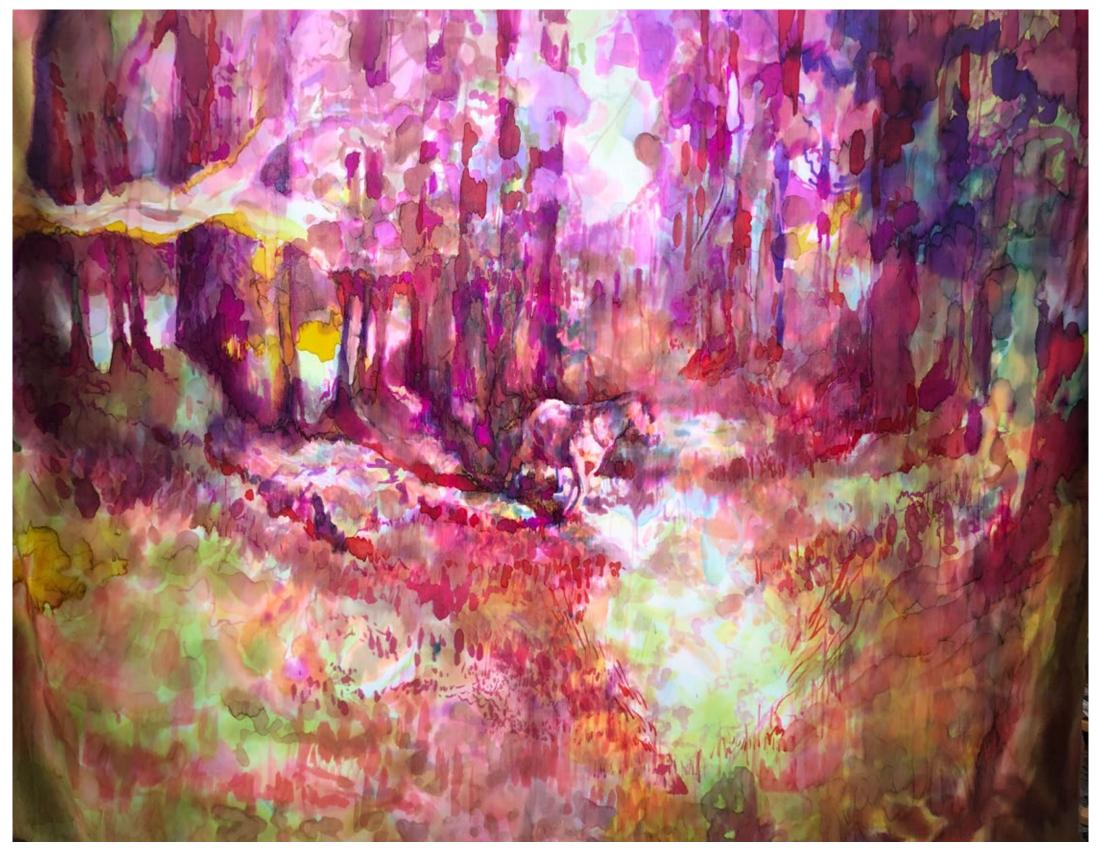
## **PEINTURE SUR SOIE**

### **Peinture sur soie**

Il existe des encres spécifiques pour peindre sur de la soie, que l'on fixe ensuite par étuvage.

L'image qui en résulte vit par la transparence et possède une luminosité changeante grâce à la forte saturation des couleurs. Le sujet simple d'un cheval isolé et apaisant vient d'une image choisie dans la 3 dimension virtuelle d'un jeu vidéo et s'anime sur le tissu suspendu.

## **PEINTURE SUR SOIE**



Encres sur tissu, soie, 90 x 125 cm

# **PEINTURE SUR SOIE**

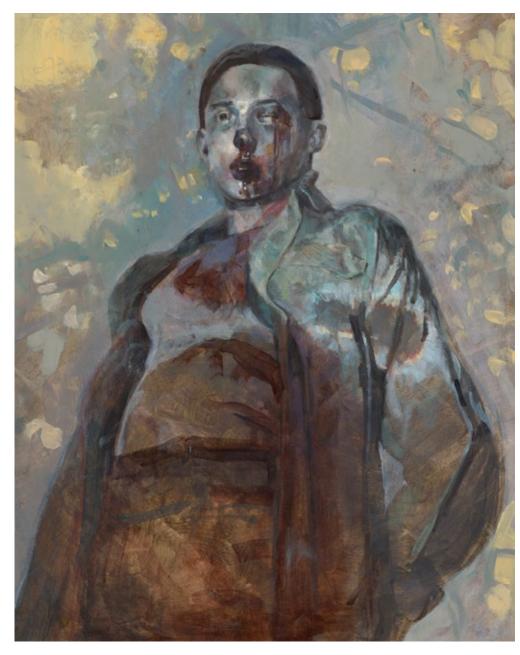


Encres sur tissu, soie, 90 x 125 cm

### Peinture a L'huile

Je pratique la peinture quotidiennement, des peintures en tous genres mais surtout des portraits. Certains modèles viennent de mon environnement intime.

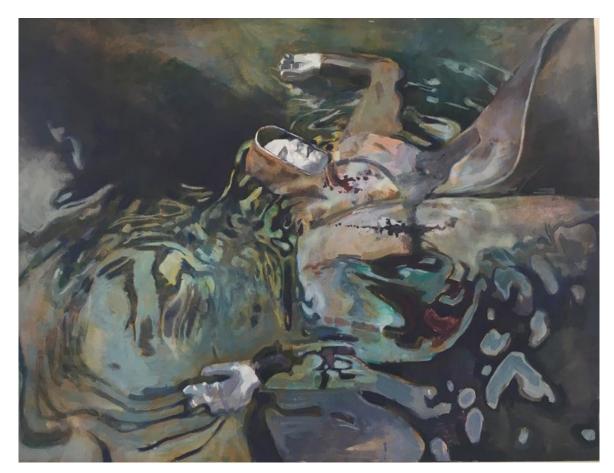
Je recherche perpétuellement des sujets inattendus a peindre. Ici plusieurs réalisations de 2022.



Peinture à l'huile, 65 x 50 cm



Peinture à l'huile, 45 x 30 cm



Peinture à l'huile, 1 00 x 125 cm

Peinture à l'huile, 42 x 29,7 cm

## PEINTURE A L'HUILE











Peinture à l'huile, 8 x 8 cm



Peinture à l'huile, 40 x 30 cm



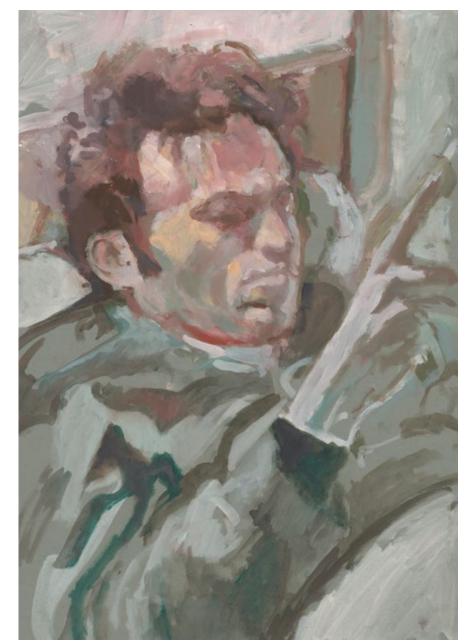


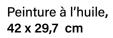


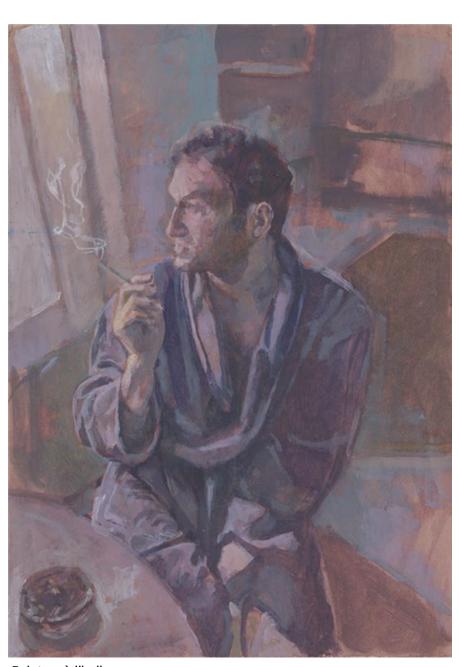
Peinture à l'huile, 30 x 22 cm











Peinture à l'huile, 60 x 45 cm





8 x 8 cm







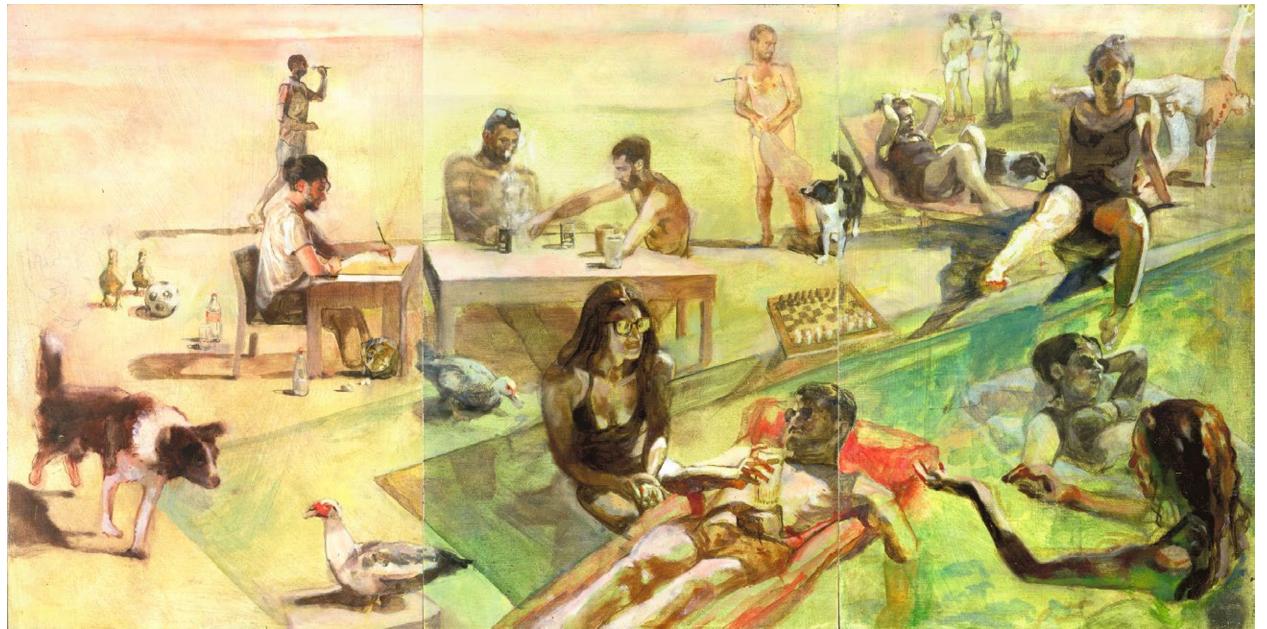




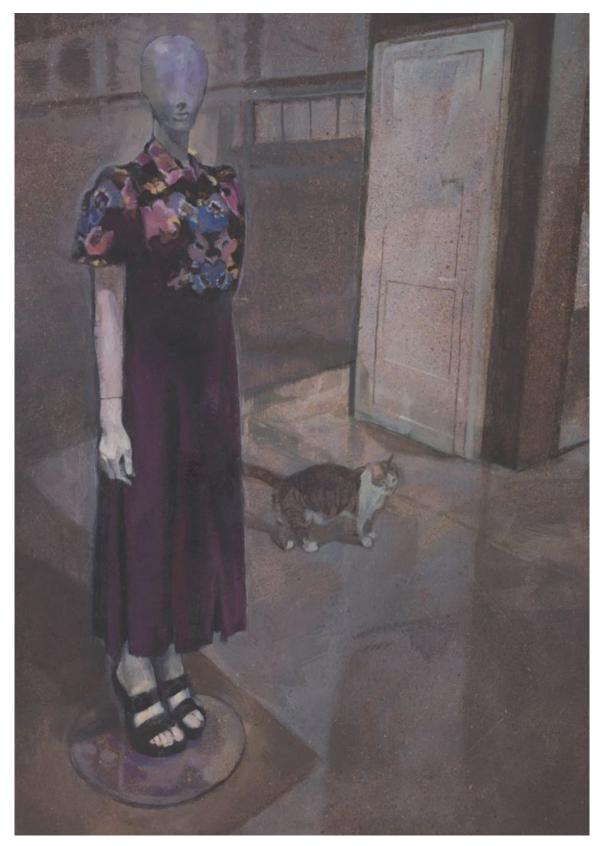




Peinture à l'huile, 8 x 8 cm



Peinture à l'huile 3 panneaux, 30 x 20 cm x 3



Peinture à l'huile, 40 x 25 cm

# **ILLUSTRATION**

### Illustration

J'aime illustrer des textes pour découvrir de nouveaux thèmes. Ici Lafontaine et Lautréamont.

# **ILLUSTRATION**



stylo bic, *les chants de maldoror*, 62 x 43 cm







stylo bic page de carnet, 13 x 17 cm

## **ILLUSTRATION**

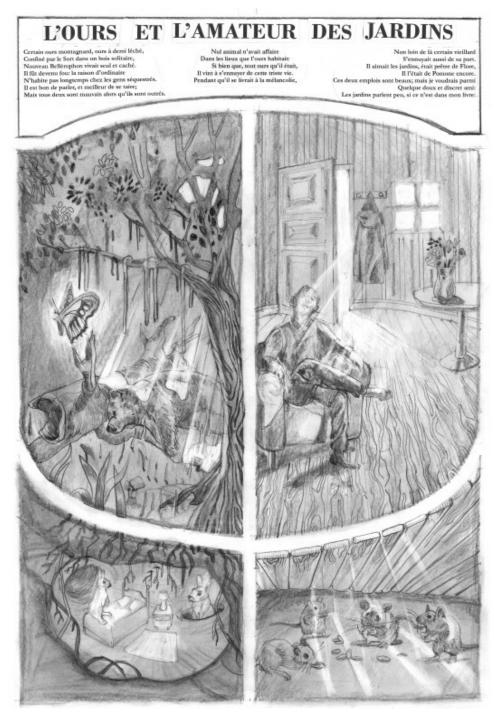


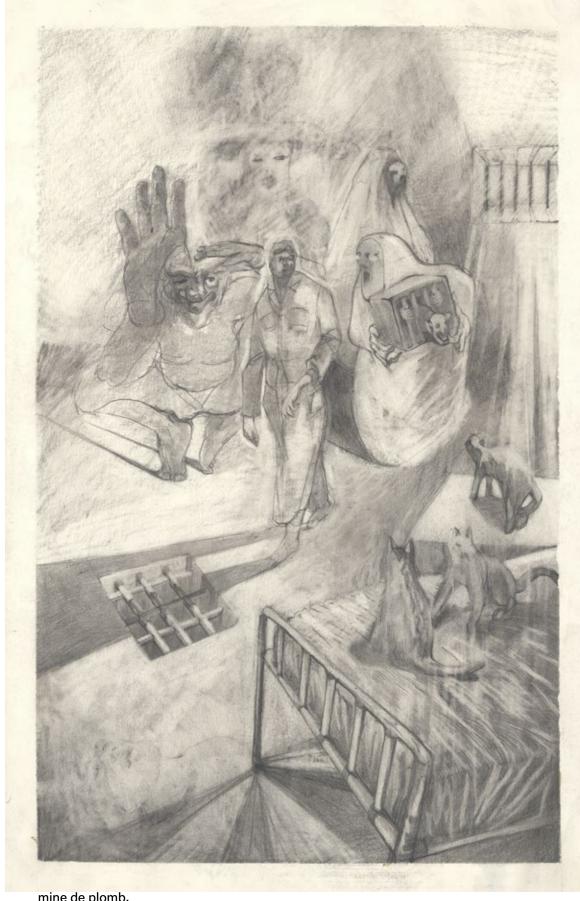




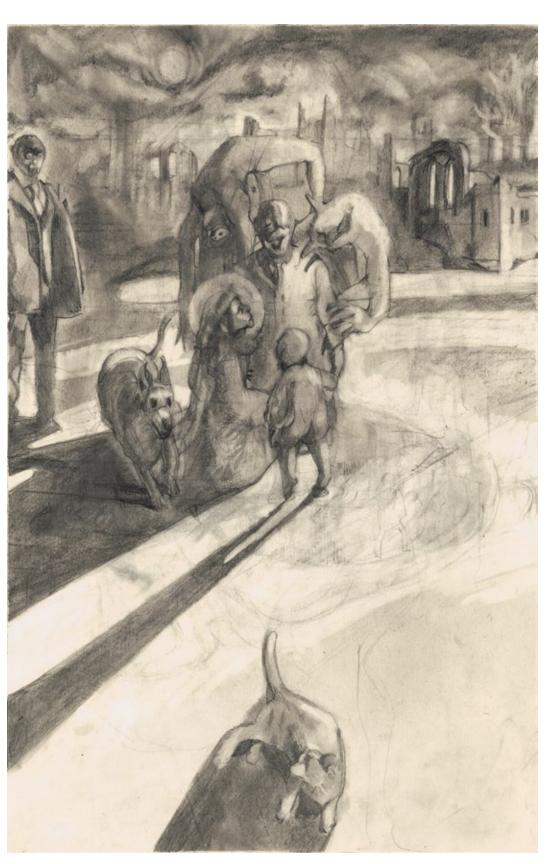
Planche mine de plomb, *La fontaine* 42 x 29,7 cm x 3

### Dessin

J'aime aussi dessiner sans sujet prédéfini, pour que le sujet s'impose de lui même par la juxtaposition d'images variées. Saturer de dessins l'espace de la feuille et raconter une histoire au fil de la réalisation du dessin.



mine de plomb, 48 x 31 cm



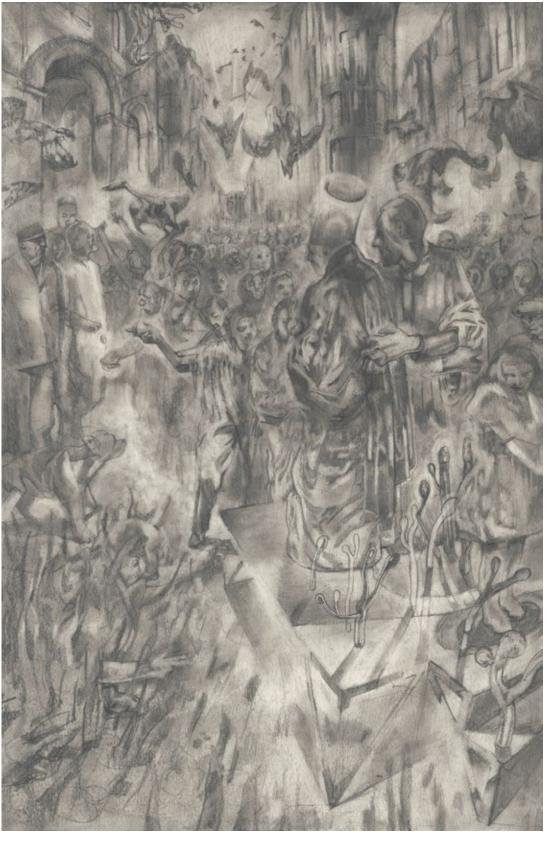
mine de plomb, 48 x 31 cm



mine de plomb, 62 x 48 cm



mine de plomb, 57 x 42 cm



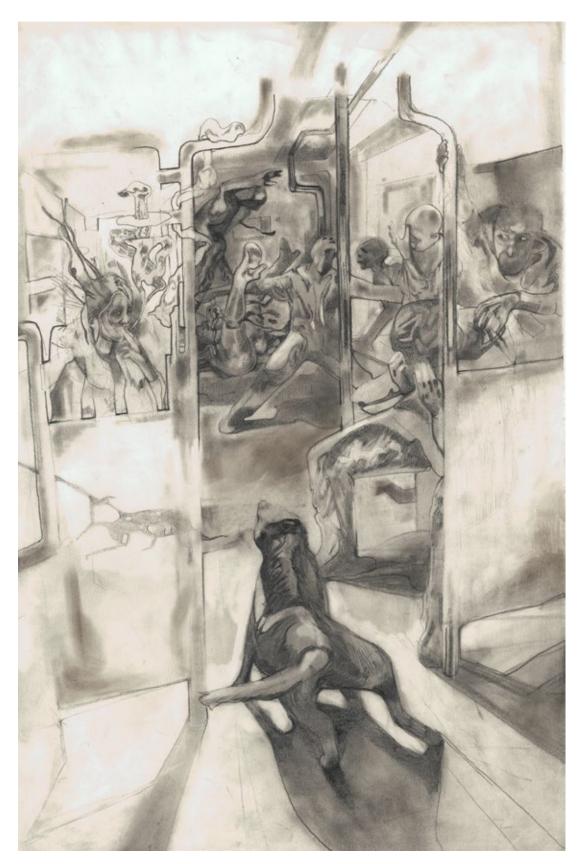
mine de plomb, 50 x 32 cm



mine de plomb, 48 x 32 cm



mine de plomb, 50 x 32 cm



mine de plomb, 50 x 32 cm

## **GRAVURE**

### Gravure

Je pratique la technique de gravure à l'eau forte et j'apprécie l'étrangeté de la technique malgré ce temps plus long de réalisation d'image. Ce sont de petites séquences.

## **GRAVURE**







Eau forte, 10 x 10 cm

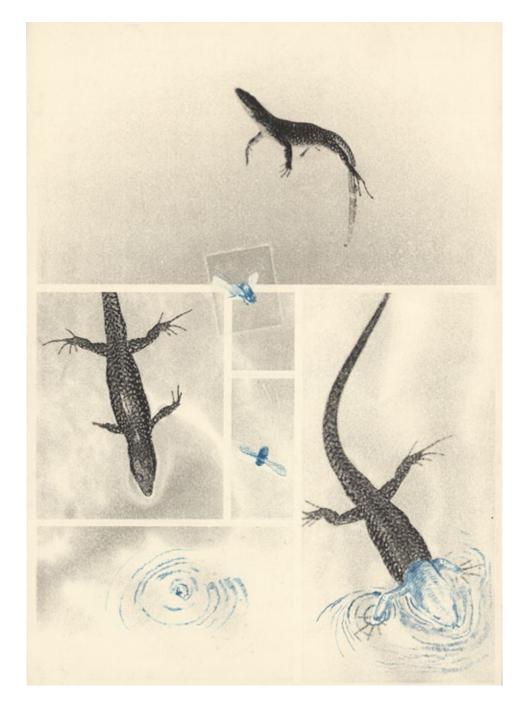






### - 24 -

## **GRAVURE**







Eau forte, 42 x 29,7W cm

## **PHOTO**

### Photo

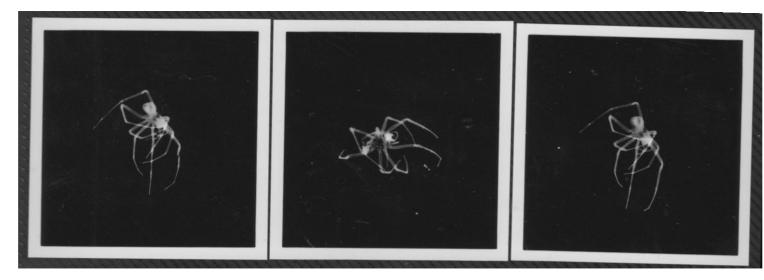
Comme je peins souvent d'après des références, je me suis beaucoup intéressé à la production de photos qu'on pourrait qualifier d'artisanales.

J'utilise la technique classique mais aussi le photogramme dans un laboratoire de photographie argentique. Cette technique demande un travail combiné de la main et de l'intuition. Je me sens à l'aise dans la semi obscurité du labo et dans cette atmosphère de concentration qui est proche du travail en atelier de peinture.

Je me suis aussi essayé à la piétzographie en préparant mes fichiers photos pour ce procédé unique dont les noirs sont intenses.



Photographie argentique, 23 x 17 cm



Photographie argentique, 5,5 x 5,5 cm x 3

- 27 -



Photographie, 42 x 29,7 cm





Photographie argentique, 8 x 6 cm

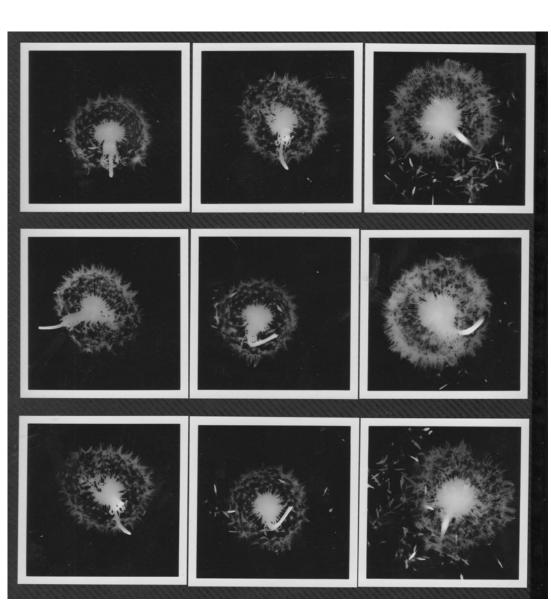








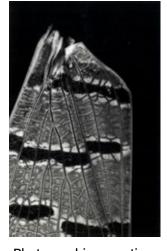
Photographie argentique, 8 x 6 cm



Photographie argentique, 5,5 x 5,5 cm x 9









Photographie argentique, 8 x 5,5 cm





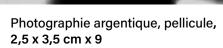




PHOTO - 30 -

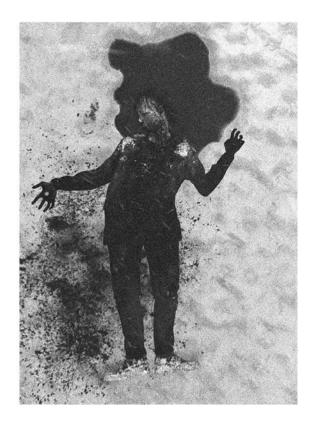


Photographie argentique, 10,5 x 7,5 cm x 137



détail isolé de la série, 10,5 x 7,5 cm x 9





### - 31 -











































Photographie argentique, 18 x 24 cm x 21



détail isolé de la série, 18 x 24 cm x 9

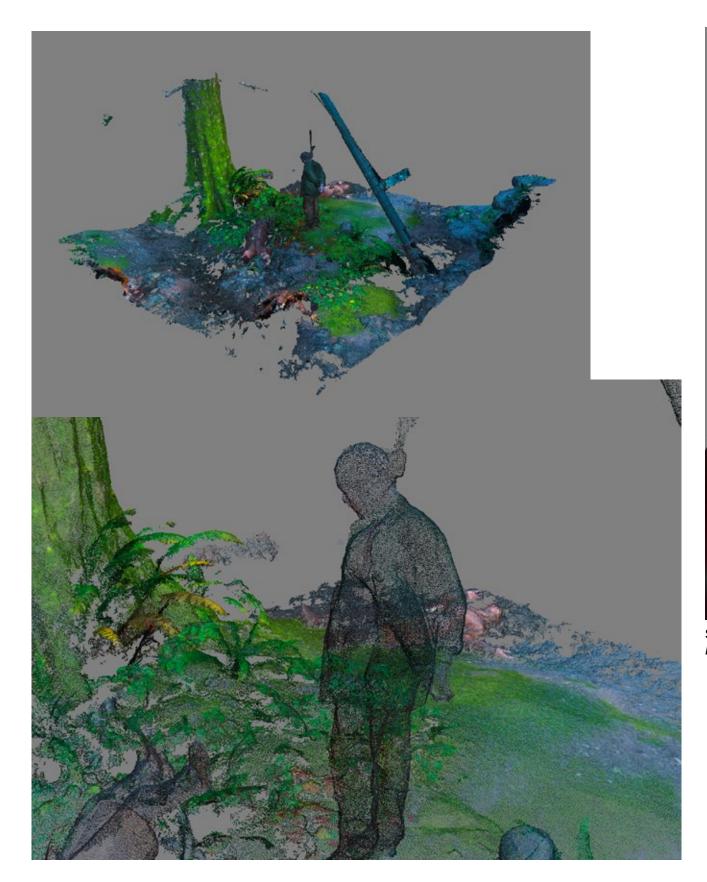
### 3D

J'ai approché la sculpture par les techniques numériques, La photogrammétrie pour commencer, qui permet d'obtenir et de traiter, à partir d'un scan ou de plusieurs photos/ images 2D un fichier 3D.

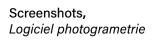
Ici j'ai «scanné» des scènes 3D de jeu vidéo dans le monde virtuel, celui de l'ordinateur, pour obtenir une image 3D imprimable. A partir de là j'ai assemblé ma sculpture virtuelle sur un socle et imprimé ensuite en 3D.

Ci dessous j'ai réalisé une séquence dynamique en 3 sculptures de plusieurs personnages debout qui finissent par tomber au sol comme pulvérisés par une éruption volcanique.

# **3D**













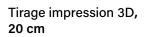


Screenshots last of us 2

- 34 -

## **3D**









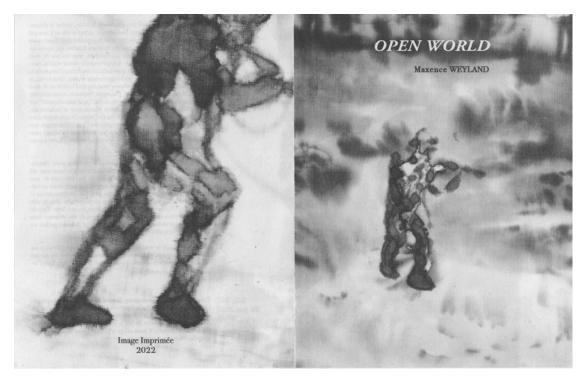
## **DIPLOME**

### Diplome

Pour mon diplôme j'ai réuni toutes les techniques que je maîtrise pour développer mon sujet: l'omniprésence de la mort dans le jeu vidéo. J'ai choisi des points de vue à l'intérieur de la 3D du jeu puis pris des screenshots depuis ces points de vue.

J'ai réinterprété ces «photos» en deux dimensions avec différentes techniques de peinture, puis en trois dimensions comme en sculpture, chaque technique donnant une force de suggestion particulière au sujet.

## **DIPLOME**





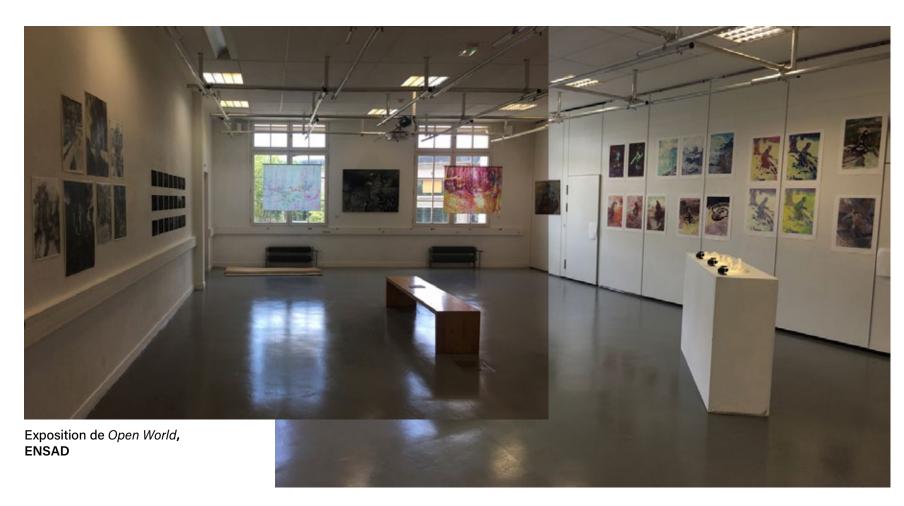
OPEN WORLD

Je suis retourné dans mon jeu, j'ai ouvert la boite, inséré le disque. 
Je n'avais plus envie de suivre leur histoire même si elle m'a marqué 
l'été dernier quand je l'ai traversé pour la première fois. Finalement 
ce que j'ai le plus en tête ce sont les épaisses fumées, les rayons lumineux, la végétation luxuriante qui bougecait sous les pas de mon 
héroine. Héroine brutale floutée dans cet espace virtuel violent, mais 
ce n'est pas sa violence qui s'est imprimée sur ma rétine: c'est plutôt la 
texture de son sea e dos mou qui bouge comme si moi, dans la rue, je 
pouvais voir mon dos de mes propres yeux depuis l'extérieur de mon 
corps. J'ai retraversé les décors, j'ai zappé l'histoire, rencontré des 
inconnus, découvert les détails cachés et j'ai "posé mon chevalet" sur 
des sentiers de pixels. J'ai pris quelques photos pour m'en souvenir, 
pour dire ce que j'ai vu derrière le cadre de l'écran. Je suis rentré dans 
ma chambre de vingt-quatre mêtres carrés avec toutes ces images que 
j'ai montrées à mes proches. Je ne suis pas un adepte du voyage mais 
en faisant abstraction des créateurs de ce faux monde j'ai cru a leurs 
salades un instant. salades un instant.

l'ai fait l'aller-retour dans cet univers plusieurs fois pour cherch-er l'inspiration, déceler les choses que je n'avais pas vues avec ma caméra-souris. C'est drôle comme l'action et l'accélération de mes mouvements dans le jeu m'on fait tout zapper comme le ferait un vul-gaire parc d'atraction et le décor carton-pale d'ci ces transparent et absolu: sans lui, plus rien que des objets en suspension dans le vide ou tombant à l'infini, distordus dans une sorte de trou noir. Tant de choses sont dites au-delà de l'intention propre de son créateur dans un jeu vidéo; le mèlange des sens est si vaste qu'il donne parfois un vertige tout particulier.

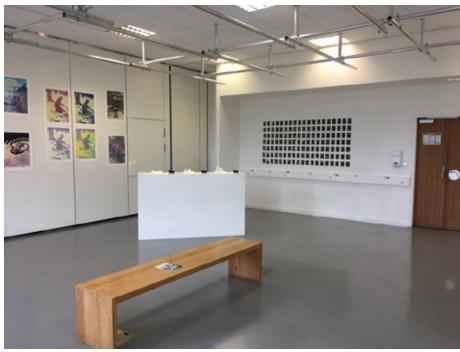
Essayer de retenir ce vent entre moi, l'espace de ma pupille et le sac a dos du personnage, retenir cet l'espace entre son dos et son sac qui subit la gravité et le fusil dans ses mains que je dirige pour figer l'instant comme un appareil photo.

Salle 317 Vous êtes invités à la soutenance de mon diplôme d'image imprimée 22 juin 2022 aux Arts Décoratifs de Paris. J'y développe un travail autour d'un jeu 9H45 'débe, "The Last of Us 2". A travers la contemplation et un regard renouvelé sur les espaces du jeu je tente tant bien que mal de sortir des sentiers battus qu'il nous oblige à prendre, pour figer une image virtuelle, l'extraire et en faire un objet réel.









Flyers, 20 x 30 cm

### **CONTACT**





#### Créatif, intuitif et curieux.

J'ai développé un sens pratique qui me permet de réaliser ce que j'imagine dans le domaine artistique.

Je suis **sociable**, j'ai l'habitude du travail en équipe mais je peux travailler aussi de façon **autonome** 

### Contact

- 33 6 38 01 76 80
- ⊠maxenceweyland04@gmail.com
- ☑ @MAXENCE.WEYLAND
- 10 av de Fontainebleau, bât. A 94 270 Le Kremlin-Bicêtre
- 1 4 mars 1996

### Compétences

#### Materiel/Logiciels

- Blender (3D)
- Photoshop Illustrator InDesign

#### Sujets

 Portraits, scènes de théâtre figé, décors, personnages

### **Techniques**

- Dessin (crayon, graphite, encre de chine, fusain, stylo bille)
- Peinture (confection couleurs, huile sur toile et carton, soie, aquarelle, lavis, acrylique, gouache)
- Gravure Monotype Photo argentique/Labo Photogramme
- Sérigraphie Sculpture/Maquettes

### Experience

**Stage** à la Mairie de Toulouse Pôle image conception de vidéo sur les évènements culturels de la ville, préparation, tournage, montage.

**Storyboard** pour des étudiants de l'école du cinéma Louis lumière.

Portraits pour des particuliers

### Formation et Diplôme

**ENSAD**, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (Arts Déco), Paris.

Master en image imprimée.

Pratique du dessin, expression et compréhension des langages plastiques d'aujourd'hui.

**Exploration** de la diversité des rapports texte-image, formes/objets de l'image imprimée dans tous les champs artistiques et éditoriaux, aussi bien papiers que numériques.

### Centres d'intérêts

Les insectes la photographie et l'écriture, dessin dans des carnets.