

PORTFOLIO

CLEMENT METHE

2024

Diplômé en design graphique et digital, je me spécialise cette année dans l'édition, avec un intérêt particulier pour le design numérique, la 3D et la typographie. Mon parcours et mes expériences m'ont permis de développer des compétences diversifiées et une vision artistique singulière, que je souhaite partager à travers ce dossier.

Mon intérêt pour les arts visuels s'est développé en explorant de nouveaux outils numériques. J'ai étudié le design graphique à Bellecour École Lyon, où j'ai acquis des bases solides en théorie des couleurs, composition, typographie et édition. Utilisant des logiciels de la suite Adobe tels que Photoshop, InDesign, Illustrator et After Effects, ainsi que Blender pour la modélisation et l'impression 3D, j'ai pu développer la rigueur et la précision nécessaires à la conception de projets éditoriaux et d'identités visuelles. Pour enrichir cette expérience et approfondir la démarche plurielle amorcée lors de mon projet diplômant, j'ai suivi une année en design numérique à l'École de Recherche Graphique de Bruxelles. Cette formation m'a permis de maîtriser des logiciels open source comme FontForge ou chaNNer, ainsi que des langages de programmation tels que HTML, JavaScript et Python. Ces derniers sont utilisés dans l'entraînement de mes propres modèles d'intelligence artificielle (GAN), la création d'interactions utilisateur/interface et image/son, ainsi que dans la collecte et l'impression de données web grâce à Selenium et html2print.

Cette approche transdisciplinaire se focalise sur la convergence entre design, art, science et technologie à travers la notion de symbiose, notamment abordée par Michel Serres dans le Contrat naturel. Elle s'inspire des systèmes graphiques génératifs de Jannis Maroscheck, des projets éditoriaux pensés par RVB Books et Brigade Cynophile, ainsi que des installations spéculatives de Frederik Heyman et Sara Dibiza. Ma pratique me permet de concevoir des projets qui respectent à la fois des besoins graphiques précis tout en abordant des thèmes qui résonnent avec des enjeux actuels.

Afin de développer ma pratique et de l'intégrer au domaine professionnel, je cherche à travailler dans un environnement diversifié, tant dans la variété des projets et des collaborations que des médiums employés.

Formations

2023 - 2^{ème} année DESIGN NUMÉRIQUE À L'ERG - BRUXELLES

2021 - BACHELOR DESIGN GRAPHIQUE À BELLECOUR ÉCOLE LYON
>Double spécialisation Graphisme et Digital

2016 - Baccalauréat scientifique

Expériences

2024 - Réalisation du générique du court métrage Aux confins - Orane Dourte

2023 - Développement d'un site web - <http://clementmethé.xyz>

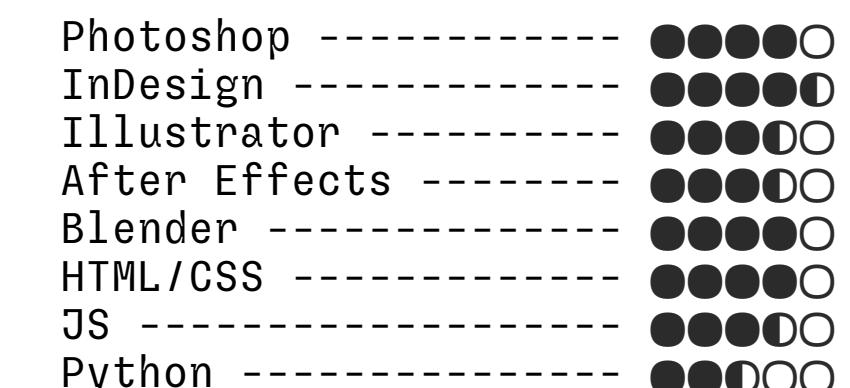
2022 - Conception de la direction artistique du compositeur Endless Sorrow

2021 - Réalisation de l'identité visuelle de Biosphèr'Alpes

2021 - Création de visuels pour la gamme textile de l'association EPP PRO

Compétences

- Crédit de projets interactifs
- Conception de projets éditoriaux
- Développement d'identités visuelles
- Conception typographique
- Modélisation et impression 3D
- Développement UI
- Analyse et traitement des données
- Programmation



Contact : clement.methé@gmail.com

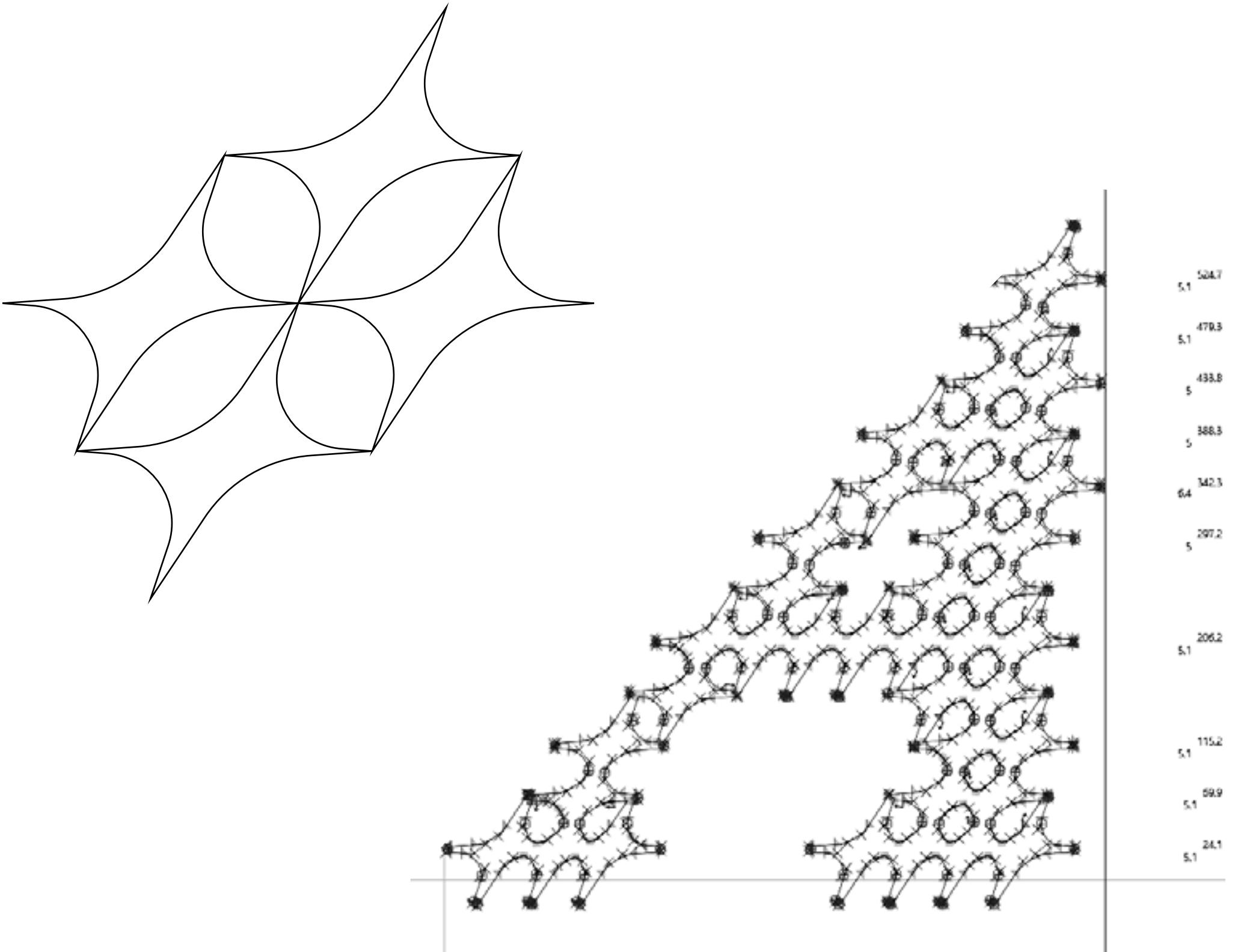
+33 6 38 29 16 81

Synologie

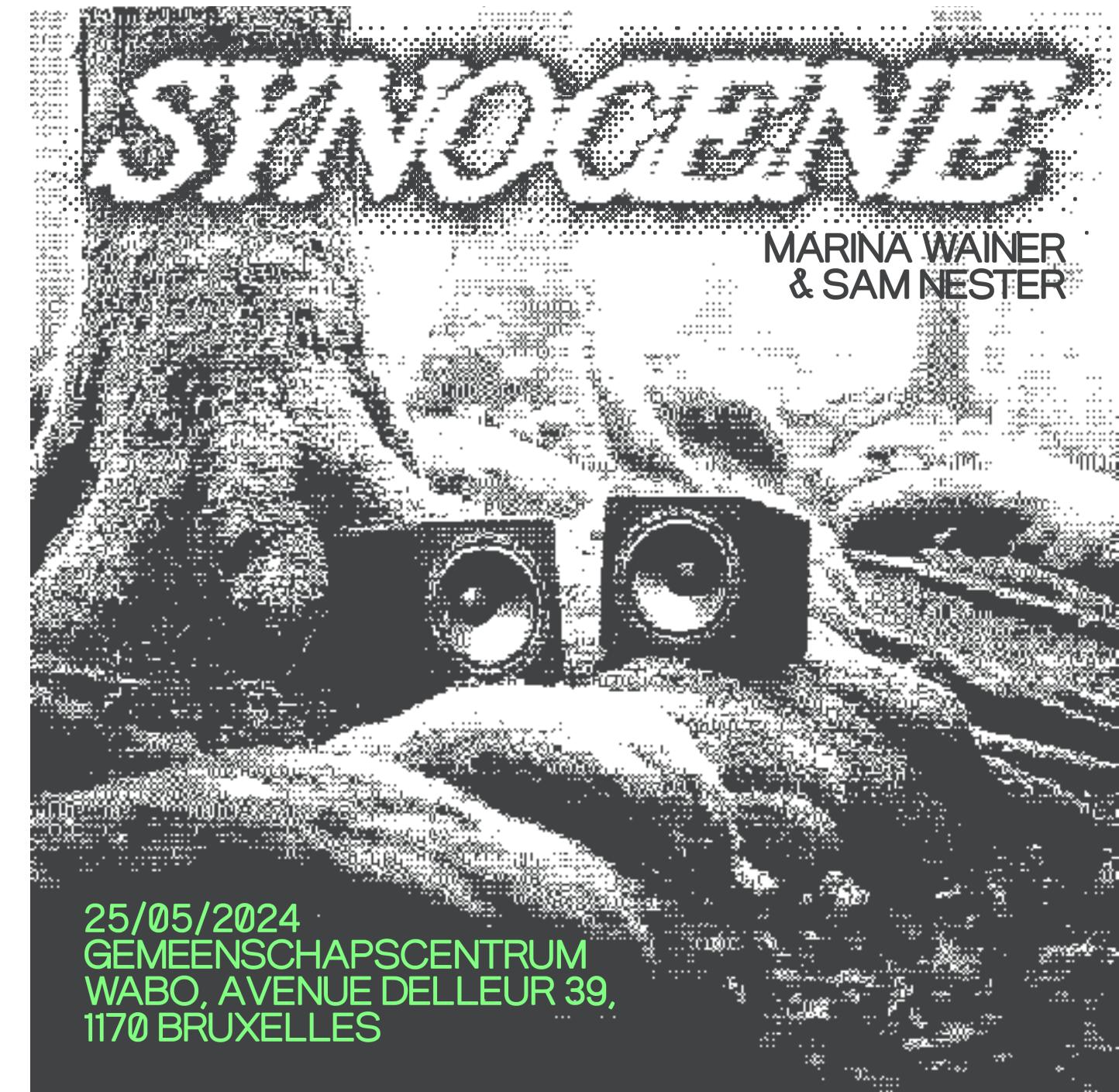
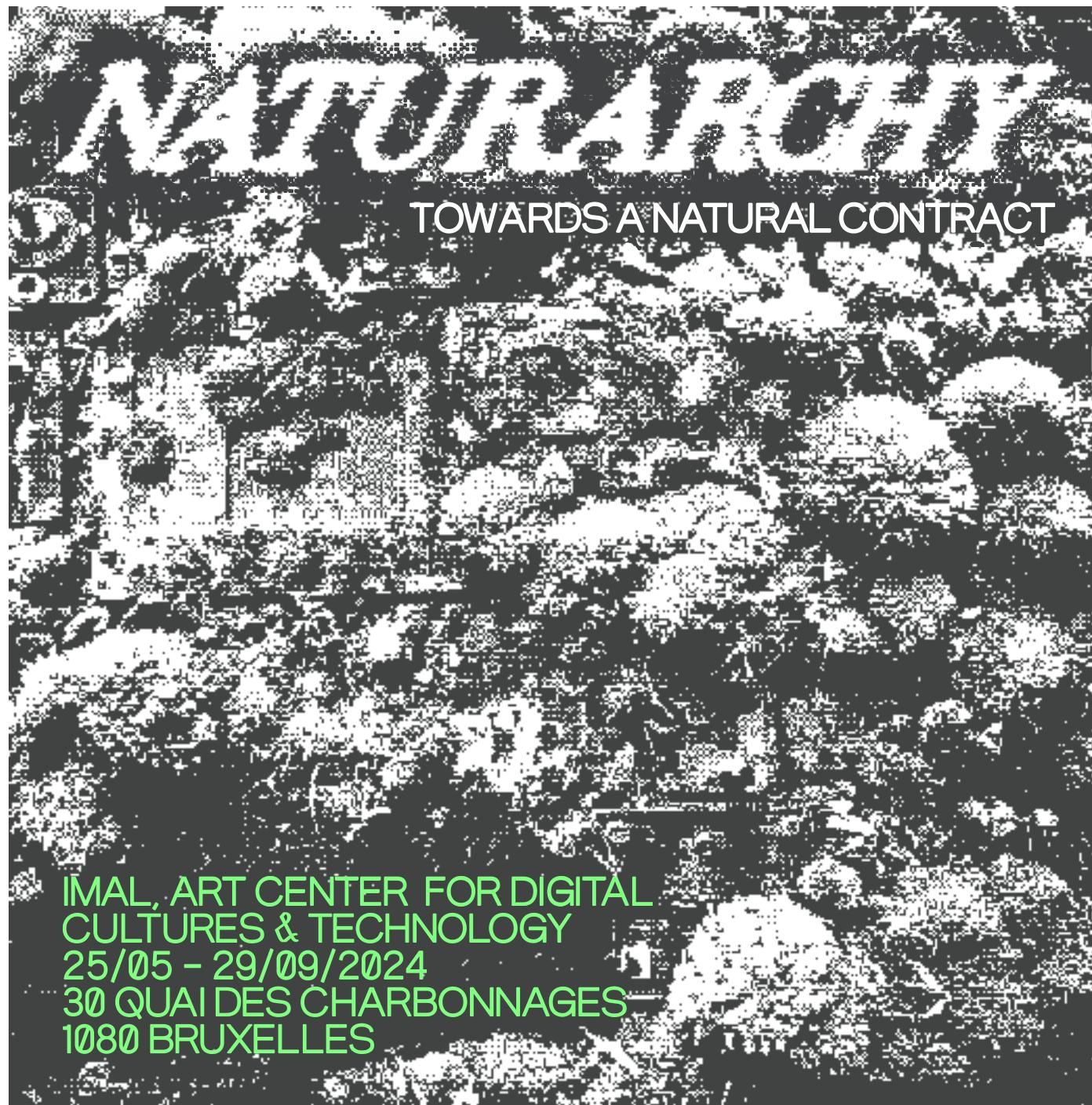
Synologie est une typographie Sérif italique créée dans le cadre d'un projet explorant la symbiose. Inspirée par l'essai «Ciel ! Mon Étoile» de Michel Serres, elle symbolise l'interdépendance entre disciplines scientifiques et humaines. Le motif en étoile et le kerning permettent de créer des ligatures qui lient les caractères, renforçant visuellement cette idée d'interconnexion.

2024

A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z 1 2 3 4 5 6
Z 8 9 0 - * #



Autograph on paper in
black ink, five lines.
The first line is
written in cursive script,
the other four in a
more formal hand.



Utilisation de la typographie Synologie dans l'identité graphique de l'exposition NaturArchy, qui aborde les questions de l'écologie profonde, de la durabilité et de la décolonisation de la nature au travers d'une série d'œuvres art/science qui explorent et interrogent l'enchevêtrement de l'humain et du non-humain, les technologies et nouveaux matériaux écologiques, la nature et le droit, l'écologie et l'économie, les savoirs anciens et actuels.

Tunance

Tunance est un zine à travers lequel j'explore le concept du tuning en France, en retraçant son évolution depuis son apparition jusqu'à son état actuel. Cette édition examine non seulement les aspects esthétiques, mais aussi les dynamiques socio-politiques, abordant des thèmes tels que la lutte des classes, la représentation médiatique et la répression politique.

Ce projet s'inspire notamment de l'ouvrage «Pimp my car ? A working class work of art ?» par Éric Darnas, enrichissant ainsi la réflexion sur la manière dont le tuning se transforme en une forme d'expression artistique et sociale en France.

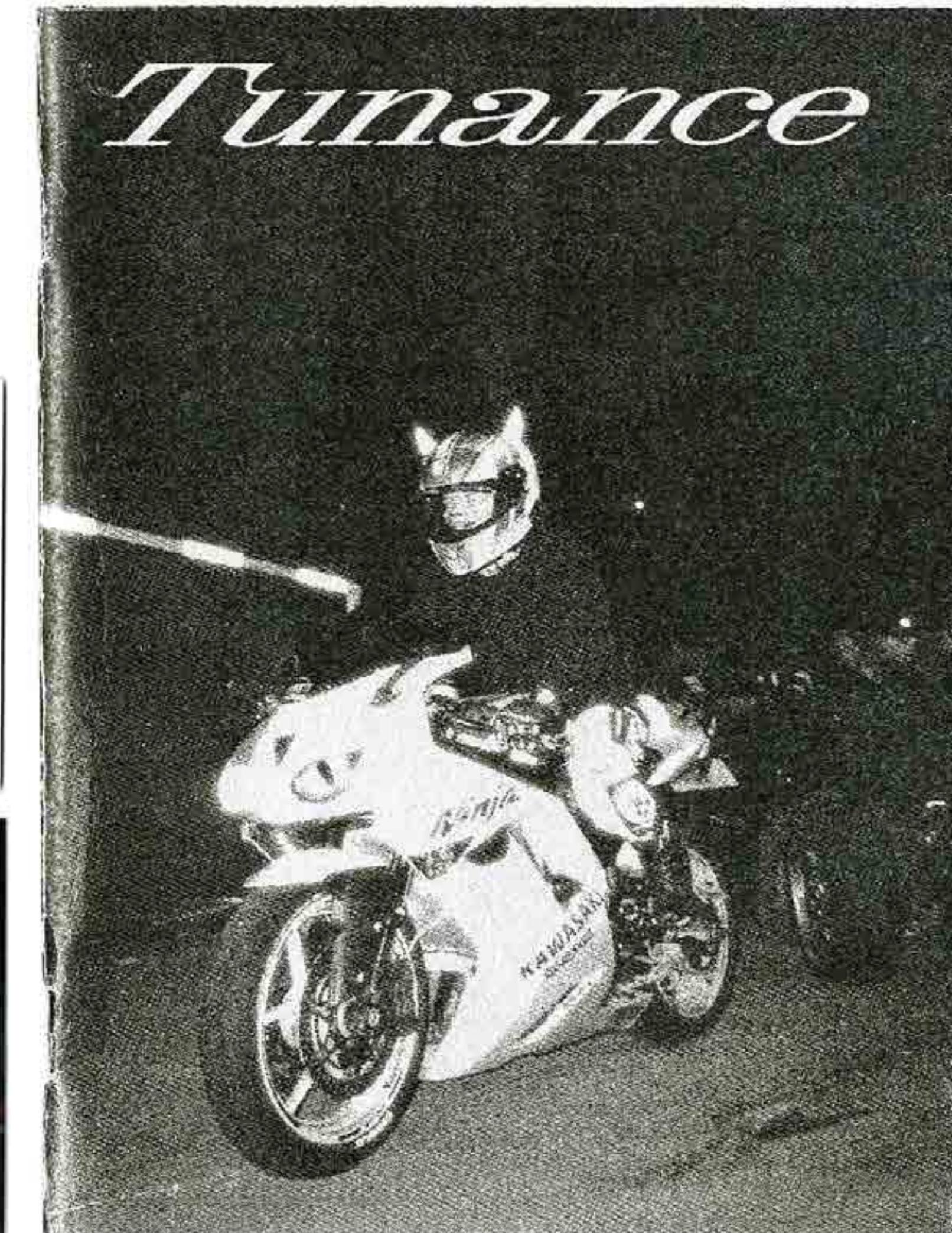
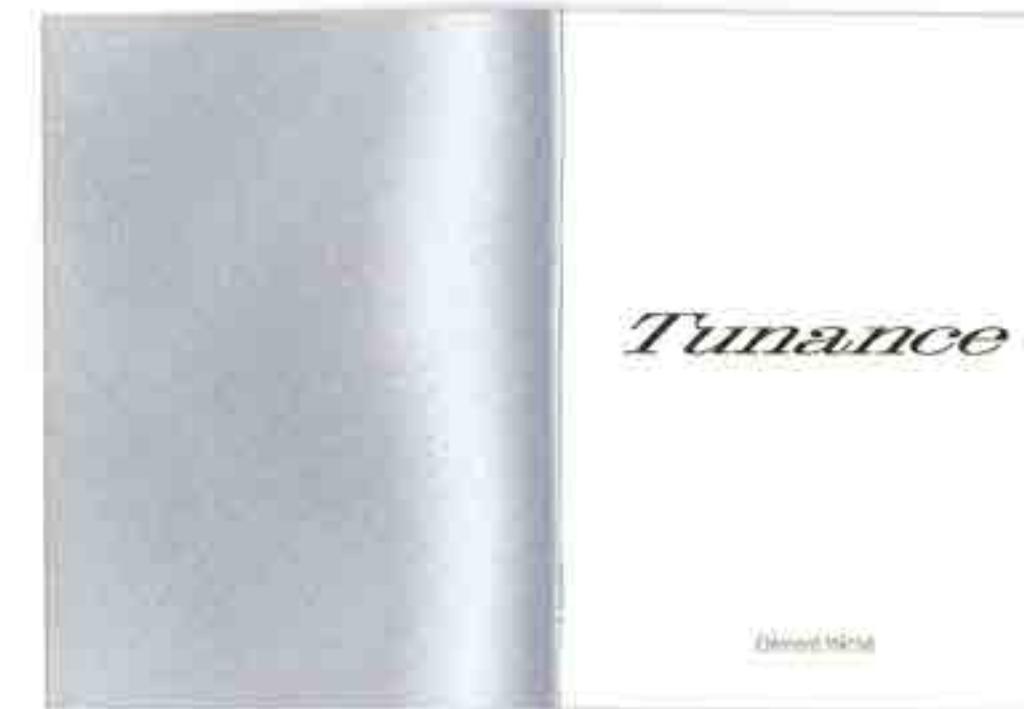
2024

Couverture: 180g/m² silver glitter paper

Intérieur: 90g/m² Fabriano sketch paper

100 x 140 mm

20 pages





Le tanning, défini comme la nécessité d'apporter à l'au-delà de 60%, tant sur le marché que fonctionnel, une offre lorsque certains clients déclarent des besoins pour assurer leur survie. Pour cela, nous devons remettre aux origines du succès et comprendre comment il est né, en tant que modèle culturel contemporain aux Etats-Unis, dont les racines sont finalement tirées d'une analyse consulaire, introduction en Europe, au début des années 1980, à tout le début du processus d'introduction de l'enseignement des droits humains à chaque pays. En France, le travail a donc débuté de cette façon au début des années 1980, mais au Royaume-Uni, il a développé la grande théorie.

sur le plan sociologique, la culture est l'outil de socialisation et, donc, qui s'oppose à la représentation de la production en soi, et qui ainsi offre une forme d'expression individuelle et personnelle des objets sociaux. La personnalisation est une réponse au mode de production industriel mis en place par l'industrie automobile.

Un tuning est une pratique populaire et universelle qui peut être mise en démonstration de manière tout-à-fins et une dimension de la vie des citoyens. Cependant, il est souvent critiqué pour son esthétique urbane, ce qui le place aussi au regard du jugement de goût. Les goûts dépendent de l'opposition de classe sociale, de nos préférences culturelles déterminées notre position dans le système. Cette approche évalue le caractère de mauvais goût contre un jugement de valeur basé sur les préférences culturelles dominantes. Un tuning est principalement pratiqué par les classes populaires, qui créent également une culture

Ми проводимо вільний час на розвивальній діяльності, які змінюють місце та час.

La lutte des classes dans le monde du tennis amateur est un sujet complexe qui manque d'être abordé avec rigueur. Les médias ont un rôle essentiel à jouer pour réduire les préjugés et les stéréotypes qui entourent cette passion. Mais que de réflexion, la lutte devrait être abordée comme une forme d'expression individuelle et une continuation d'un effort qui vise à des perceptions de tous horizons sociaux. Il est temps de reconnaître les richesses et la diversité des besoins culturels, en mettant en lumière le rôle qu'il y a dans l'engagement des personnes, de sorte que de nombreuses personnes

10



•Le tournant des années 1990

C'est au milieu des années 1990 que le boulding prit un hautain décollé. Initialement réservé aux athlètes licenciés de mécanique, il commença à se diversifier pour devenir une pratique populaire ouverte à toutes. L'adepte fut rapidement à cette émergence.

Tout d'abord, le tuning offre à une jeunesse contrainte à des difficultés socio-économiques un moyen d'expression dans un cadre ouvert et respectueux. Le tuning est devenu le symbole d'une jeunesse en quête d'identité en offrant un espace de diversité et d'expression qui ressemble. Ainsi, de nombreux rassemblements et meetings tels que le Paris Tuning Show ont émerge

Bientôt, la tuning fait son apparition à la télévision, grâce à des firmes et des émissions telles que « Fast and Furious » ou « Top Gear », ainsi que des jeux vidéo comme « Need for Speed » ou « Midnight Club ». Cet engouement contribue à la popularisation du tuning au début des années 2000 et particument chez les adolescents.

Enfin, de nombreux supports de communication, notamment des magazines tels que ADIXX, Soort Tuning et GTI mag, ont joué un rôle de dans l'essor de cette tendance. Avec l'arrivée d'internet dans les foyers, les blogs ont également joué un rôle essentiel dans la diffusion de la culture du tuning, en permettant aux passionnés d'échanger leurs expériences et de partager leur passion.



Les normes sociales et les codes qui régissent les comportements au sein d'un groupe sont des éléments cruciaux pour maintenir l'harmonie et les relations entre ses membres. Ces règles, bien qu'il formelles, sont actualisées par les interactions et contribuent à façonner le dynamisme social. Parmi ces règles, on trouve l'interdiction d'insulgar et la quasi obligation de respecter, soit même les modifications, afin que le travail ne soit pas nécessairement coûteux et peu productif.

Dépendant, il est important de noter que la dynamique, la structure et l'organisation d'un groupe sont éminemment liées à des facteurs externes. En d'autres termes, la manière dont un groupe se développe dépend en grande partie de ses interactions avec d'autres groupes et de ce qui se passe à l'extérieur. Dans ce contexte, le turing au niveau local une pratique substantielle. À la croisée de la culture, de la pratique culturelle et de la sous-culture, l'approche distanciée adoptée par certains observateurs peut donner l'impression d'une explication exotique, souvent qualifiée d'*«design du paravent»*. Cette ambivalence est illustrée du moment où, par l'intermédiaire documentaire, Stiggesse, notamment, l'épisode consacré au turing.

Les pastachénes (de tung) ne se considèrent pas comme des artistes, et cela empêche même cette comparaison. La créativité des tungistes dépasse l'expression d'artistes leurs mères, qui ne possèdent que quelques techniques compliquées quant à la décoration et à la compréhension de la créativité». Dans cette communauté, l'autoréférence est visible de la même manière que la créativité l'est dans le monde des élites, c'est-à-dire une énumération horizontale qui évoque des éléments très nécessaires (mais, préférentiellement privatisés) de celles et celles qui participent cette tradition.



• Qui pratique le tuning ?

Douglas et Hirsch et Eric Dantès. *Un lieu de mémoire dévoilé : le tanning*. Sociologie de l'Art 2012, 3 (OPUS 21), n° 4, pp. 11-25. Ce travail est à la fois une analyse des pratiques et des discours de jeunes de 25 ans dans un lieu de tanning et une réflexion théorique sur les besoins sociaux. Plus souvent il illustre un CAP ou un BEP, beaucoup moins en recherche automotrice ou en créativité, mais ces besoins sociaux sont systématiquement mis en évidence.

Un autre secteur de l'industrie automobile est également en crise : le secteur des voitures de tourisme. Ce secteur connaît une baisse importante de la demande, qui dépend largement de la situation économique et sociale, contrôlée à la dimension internationale, mais aussi entre sur le marché du travail ainsi qu'à la hausse des matières premières. Ainsi, par l'intermédiaire socio-économique, toutes sortes d'éléments peuvent déclencher et justifier l'entrée dans ce secteur pour répondre à la demande. Mais les entreprises se distingueraient néanmoins plus clairement par leur volonté d'assurer la participation collective dans un jeu moins individualisé jusqu'à présent, c'est-à-dire dans une forme d'interaction et de coopération.

A color photograph of a woman with long, light-colored hair, wearing a black blazer over a white top and white trousers, leaning against the rear of a red Volvo station wagon. The car has its hatchback open. The background is a plain, light-colored wall.

Musique, les rassemblements de *hooligans* jouent un rôle crucial dans la construction de l'identité masculine, tant en ayant l'exposition de la force, courage et de la résistance à l'alcool pour défendre l'honneur. Les nombreuses marques sexistes et homophobes soulignent l'importance et la persistance de peur de la féminisation au sein de cet espace, où les positions se hiérarchisent sur une échelle de virilité. Le rôle de la femme, souvent réduit à celui d'objet dans les films, les jeux vidéo et les magazines, manifeste de différentes manières, notamment lors des rassemblements. On distingue les femmes des tuniques, qui les accompagnent mais sont souvent exclues des interactions, et les tuniques, qui par leur active participation aux modifications de leurs véhicules, réussissent à faire une place dans ce monde viril. Cependant, la pression sociale conduit souvent les tuniques à naviguer entre les extrêmes de la masculinité et de la féminité.



BA810I

BA810I est un fanzine entièrement généré par le réseau antagoniste génératif (GAN) StyleGAN2, entraîné sur une base de données que j'ai constituée à partir de divers médias éditoriaux tels que livres, magazines, affiches, etc. Le contenu résultant est une abstraction issue d'un processus d'analyse et de comparaison, offrant une interprétation unique et automatisée des motifs et des styles visuels présents dans les données d'entraînement.

Chaque page de ce fanzine est le résultat de la génération d'une **série d'images** par le GAN, utilisant la technique de morphing pour une transformation continue entre plusieurs images. Cette approche permet non seulement de maintenir une continuité chronologique, mais aussi de comprendre le fonctionnement du programme.

2022

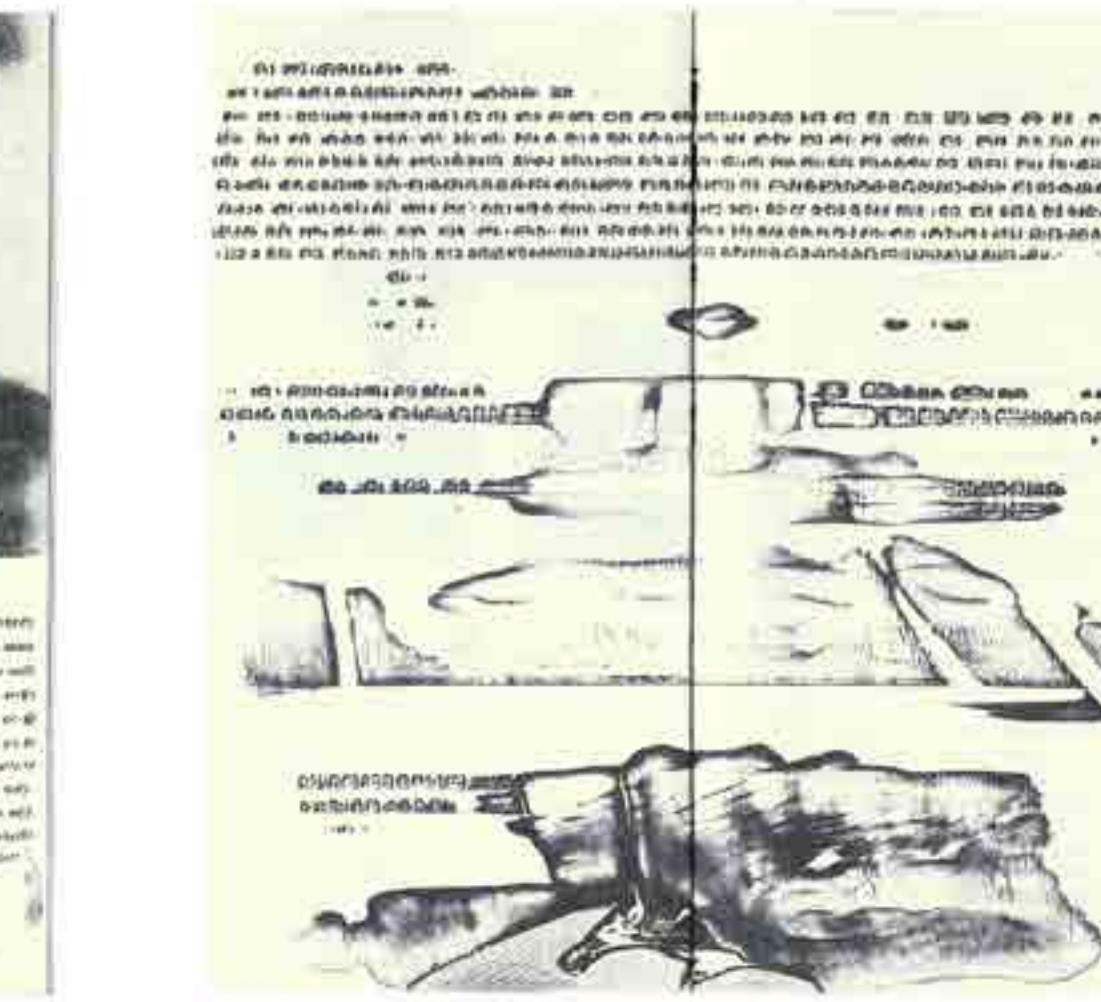
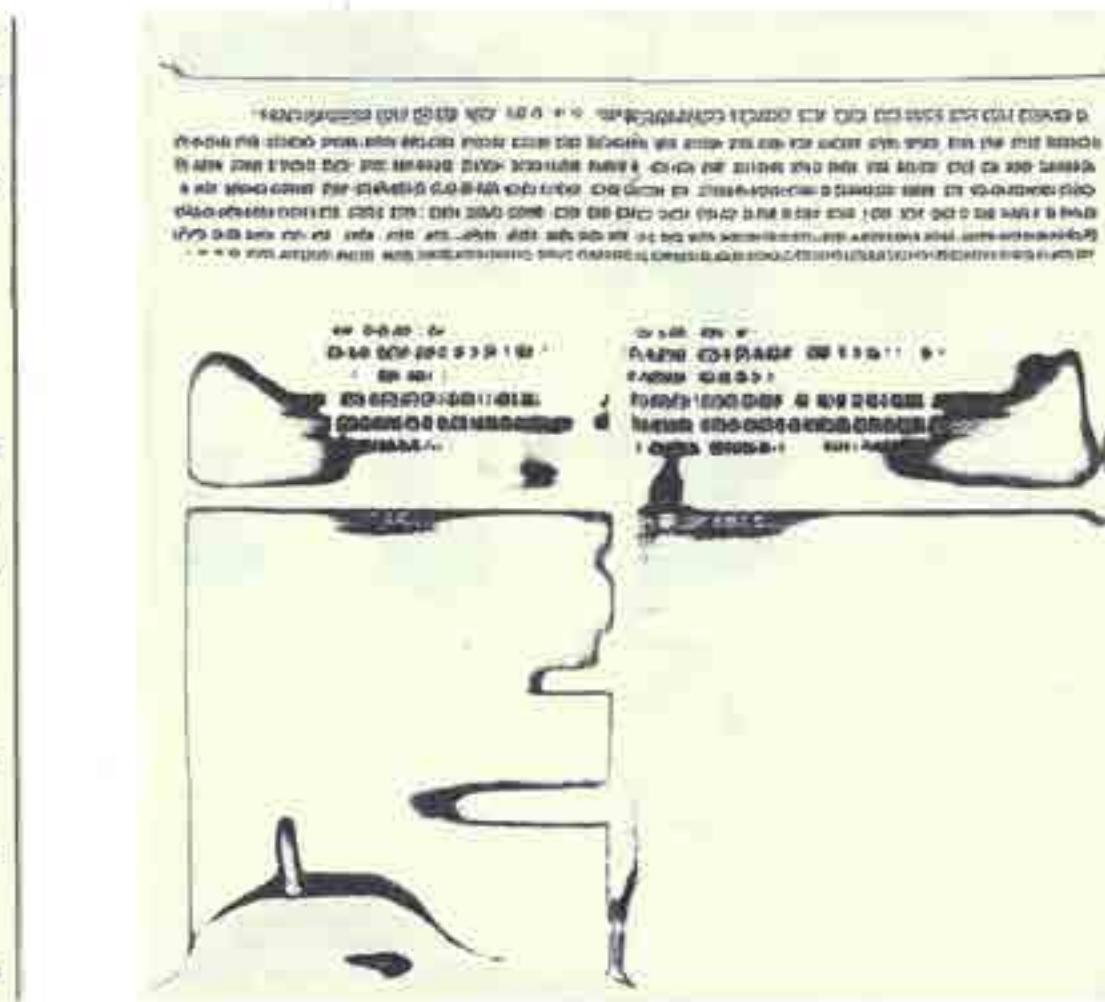
Couverture : 90g/m² Ultra Neon Yellow

Intérieur : 90g/m² Canson® sketchbook paper

95 x 190mm

20 pages

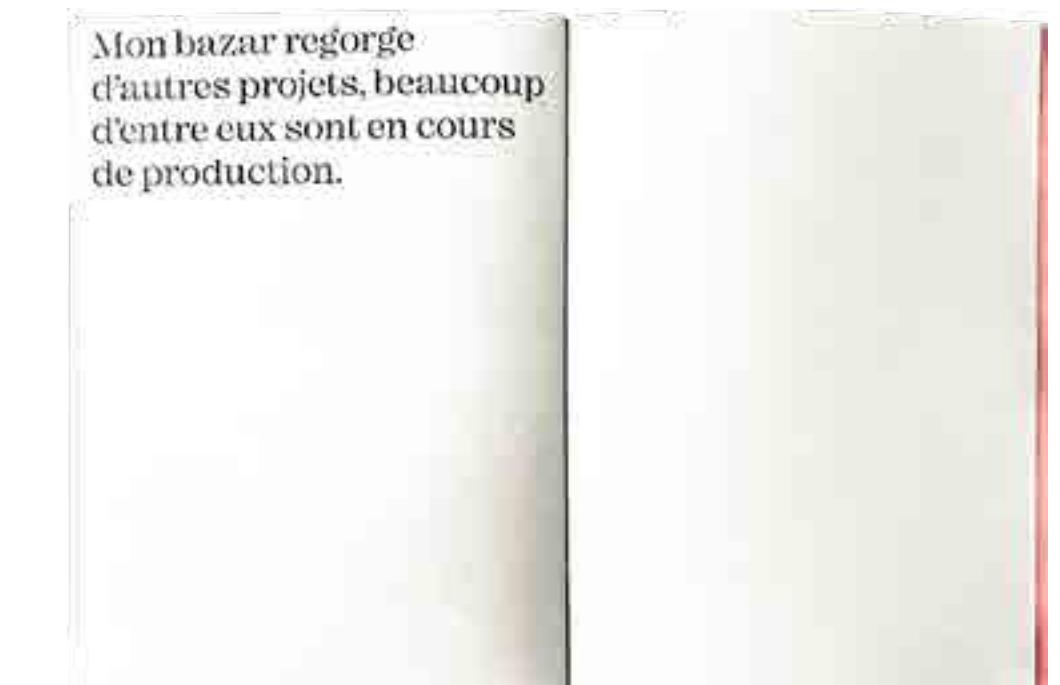
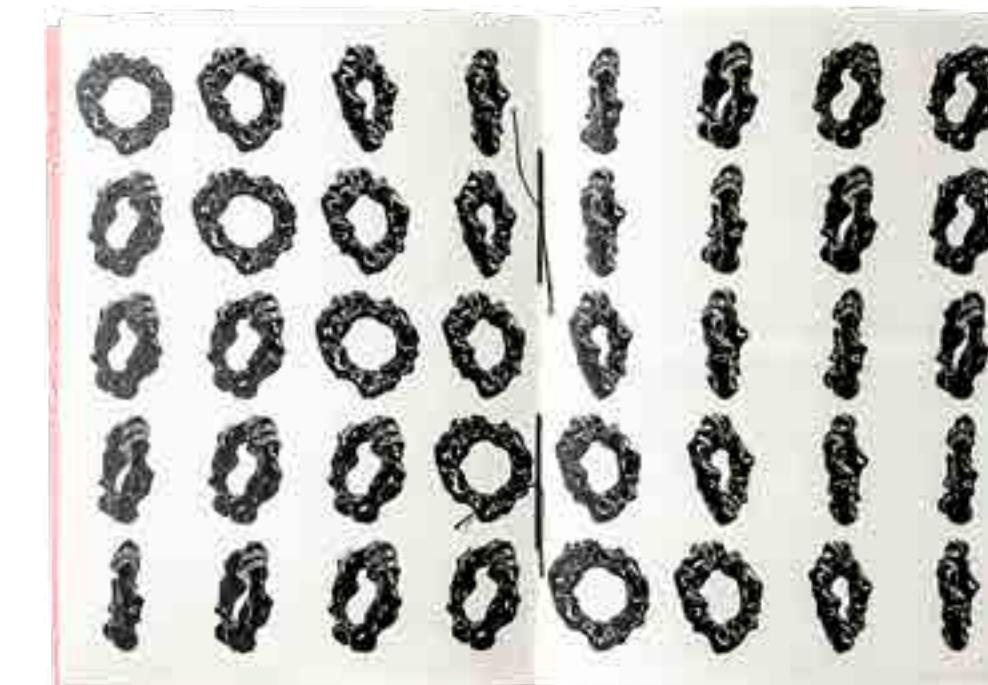




Bazar orgaziné

BAZAR ORGAZINÉ se situe à mi-chemin entre un portfolio et un fanzine. Il dévoile mon travail et met en valeur mon univers créatif, qui navigue entre le graphisme, les arts plastiques et les sciences. L'objectif de cette édition n'est pas tant de détailler chaque production mais plutôt de mettre en lumière l'évolution de ma démarche créative à travers des textes, des photographies, des conceptions 3D, et d'autres formes d'expression.

2022
Papier mixte
140 x 200 mm
46 pages



Epicalyx

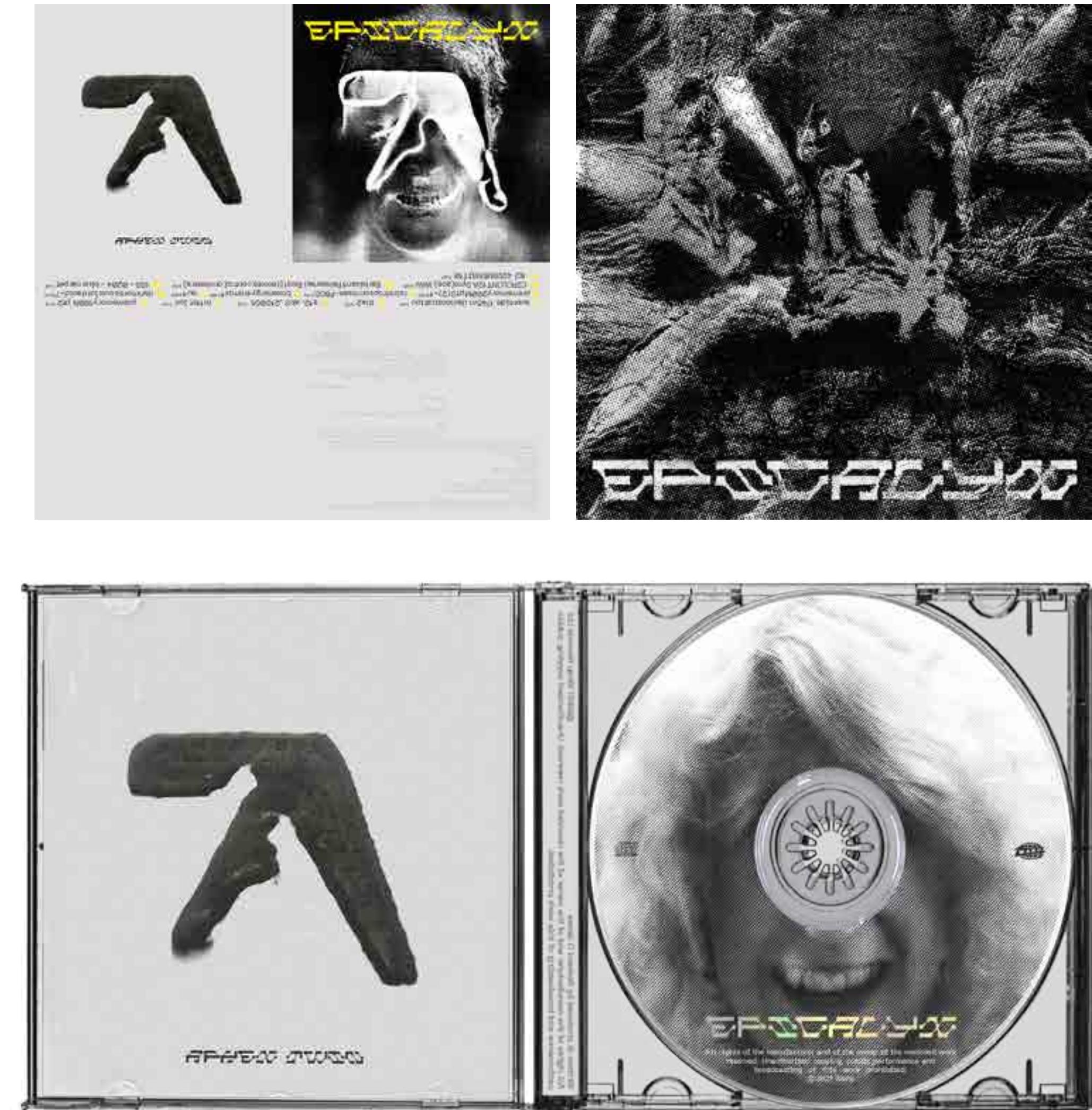
Epicalyx est mon projet diplômant de direction artistique pour l'album du même nom, produit par l'artiste Aphex Twin. Ce projet explore les frontières de l'art numérique en intégrant des technologies émergentes pour créer une expérience immersive.

Le projet comprend un **vidéoclip audiréactif** de 2:59 pour la musique *m11st Ion*, réalisé à l'aide d'un réseau antagoniste génératif (GAN), paramétré pour modifier l'orientation du visage, l'ouverture de la bouche et la couleur de peau en fonction des paramètres audio de la musique (rythme, fréquences sonores, gain, etc). Ce clip se base sur les principes de morphisme, d'évolution et d'interaction, capturant la notion d'introspection et d'intériorité que j'ai souhaité mettre en valeur lors de ce projet.

2022
Médias mixtes



J'ai aussi travaillé sur le design graphique du CD, incluant un visuel tiré du vidéoclip en pressage spindle, l'impression au dos de la jaquette, ainsi que le booklet contenant d'un côté la liste des titres et des informations et de l'autre, un artwork génératif utilisant la typographie Ornamentum de Hugo Jourdan.



En parallèle, j'ai mis à jour le site web pour accompagner la sortie de l'album, en intégrant des interactions dynamiques sur la page d'accueil. Le site propose désormais un accès facile à la musique, aux vidéoclips, ainsi qu'à une boutique en ligne où les produits sont modélisés en 3D et réagissent au passage du curseur.

The website features a top navigation bar with links for TRACKS, VIDEOS, TOUR, and SHOP, along with a SIGN IN button. The main content area includes:

- TRACKS:** A list of tracks including "E.P.D.A.L.Y.O.O.F.", "6. memory20MM.v3 (2x15)", and "Aphex Twin - iMelt.Ian [VIDEO CLIP]".
- VIDEOS:** A video player showing a red logo.
- TOUR:** A section titled "London 03.06.17" with a date range from 03.06.17 to 03.06.17, featuring four circular event icons: "Manchester 20.03.17(4)", "London 14.03.17(4)", "London 03.06.17", and "Budapest, TK 02.07.17".
- SHOP:** A section titled "London 03.06.17" with a date range from 03.06.17 to 03.06.17, showing a grid of 3D models of merchandise like shirts, hats, and bags.
- STONITH:** A sidebar on the right side of the tour and shop sections.

BINC

BINC est un projet spéculatif composé d'un masque intégral permettant la visualisation d'espaces neuro-virtuels. Cette réalisation fait référence au projet Bodies® INCorporated, réalisé par Victoria Vesna en 1996.

Le masque est composé d'implants reliés au cortex visuel primaire ainsi qu'à l'hippocampe, zones cérébrales qui gèrent respectivement les informations visuelles, la mémoire et la navigation spatiale. Ces implants permettent d'analyser et de décrypter les signaux provenant des neurotransmetteurs afin de générer des espaces virtuels, des bruits et des odeurs.

Ce dispositif exploite et détourne les capacités cérébrales du cerveau humain, s'inscrivant ainsi dans une démarche transhumaniste. Bien que fictif, le fonctionnement de BINC, similaire aux espaces de réalité virtuelle actuels, laisse entrevoir la possibilité de son existence future.

2022
Modélisation 3D et vidéoclip



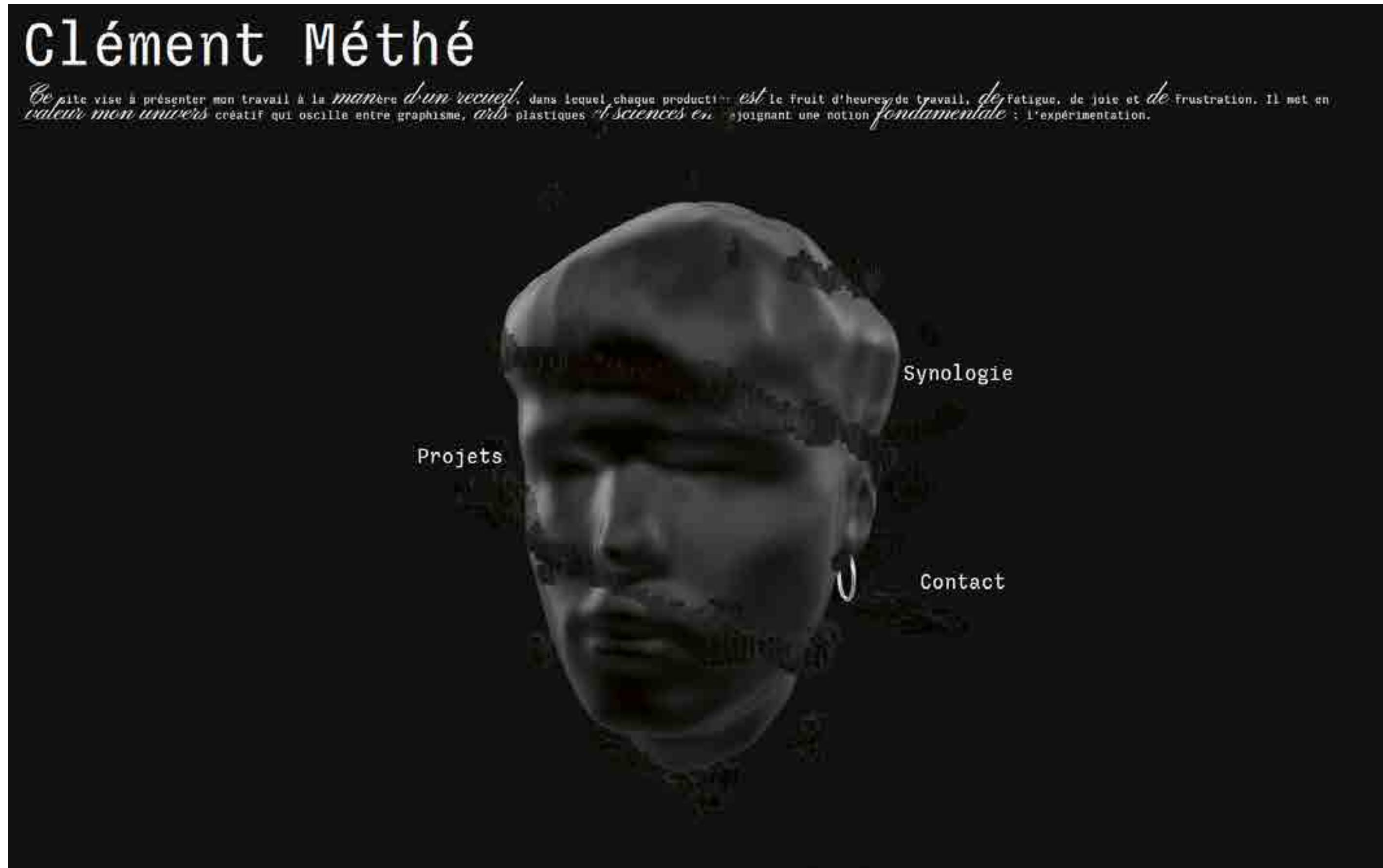
Déclinaison du projet BINC dans laquelle je présente d'autres installations en 3D. Elles explorent les aspects techniques et fonctionnels liés au développement de cette technologie. Le décor, semblable à un laboratoire, reflète une atmosphère froide et clinique, évoquant les dilemmes moraux entourant l'utilisation des espaces neuro-virtuels. Ces créations visent à stimuler la réflexion sur les implications éthiques et morales de cette avancée.



Site personnel

En complément de ce portfolio, mon [site](#) présente une partie de mes projets, permettant notamment de faire l'expérience des interactions développées en design numérique. J'utilise le framework Three.js pour offrir une présentation interactive de mes créations 3D et propose une lecture sous forme d'article détaillant ma pratique.

2023



Synologie

Le site Synologie est l'aboutissement de mon projet site "l'homomélie". Il regroupe, de manière très pertinente, tous les éléments de présentation, mais aussi une grande partie de mon travail de recherche.

Le site est un lieu où je présente mon travail de recherche, mais aussi mes intérêts artistiques, cela pour montrer à la fois mon travail, également lors d'une exposition virtuelle, mais aussi les expériences humaines que j'ai pu avoir au cours de cette recherche.

Cependant, cette partie est également utilisée pour décrire l'état humain sous son environnement, dans une sorte d'analyse psychologique. "Un tableau entièrement réalisé grâce à la perception d'un objet autour de soi-même et de l'environnement qui nous rapporte sur l'humain, l'émotions humaines et personnes avec l'heure ambiante, la perception, la connaissance et la réaction, et la manipulation ou non de l'environnement. Le tableau est donc résultat de conditions stéréotypées, contraint d'apprendre dans la peinture objective, contre de peindre à la manière d'un artiste, alors que le résultat sera totalement différent de ce qu'il peint et qu'il habite tout around sensibilité qu'il a, et ce sensibilité qui nous a dépasser."

Il se peut être intéressant de prendre le temps de lire l'analyse et l'interprétation de l'artiste, mais aussi de l'artiste lui-même, comme il est fait dans l'analyse.

Il est intéressant de voir comment l'artiste a réussi à donner une analyse plus détaillée, utilisant des méthodes qui nous a apporté une meilleure compréhension aux problèmes humains du siècle actuel, évidemment, évidemment, sociale et culturelle.

.Agora

[.Mes reliques du passé](#)

[.Synesthesia](#)

[.BA08I²](#)

[.BINC](#)

- Agora Mes Reliques du passé Synesthesia BA08I' BINC

Le site est un lieu où je présente mon travail de recherche, mais aussi mes intérêts artistiques, cela pour montrer à la fois mon travail, également lors d'une exposition virtuelle, mais aussi les résultats trouvés.

Il est intéressant de voir comment l'artiste a réussi à donner une analyse plus détaillée, utilisant des méthodes qui nous a apporté une meilleure compréhension aux problèmes humains du siècle actuel, évidemment, évidemment, sociale et culturelle.



Photographie

Je pratique également la photographie depuis quelques années, inspiré par des artistes tels que Willy Ronis, Romain Laurentdeau et Janine Niepce, ma pratique vise à montrer des individus dans des contextes variés sans mise en scène formelle, afin d'offrir une vision authentique du rapport entre les personnes et leur environnement.

