

PORTFOLIO

CLEMENT METHE

2024

Diplômé en design graphique et digital, je me spécialise cette année dans le **design d'interaction**, avec un intérêt particulier pour l'édition, 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 chaineNer, 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

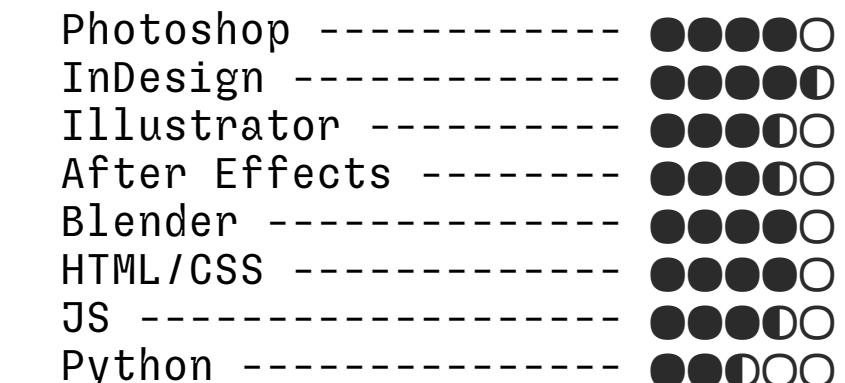
2023 - 2^{ème} année DESIGN NUMÉRIQUE À L'ERG - BRUXELLES
2021 - BACHELOR DESIGN GRAPHIQUE À BELLECOUR ÉCOLE LYON
 >Double spécialisation Graphisme et Digital
2016 - Baccalauréat scientifique

Expériences

2024 - Stage chez Mort aux rats ! : conception de mises en page et visuels
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 Biosphére'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

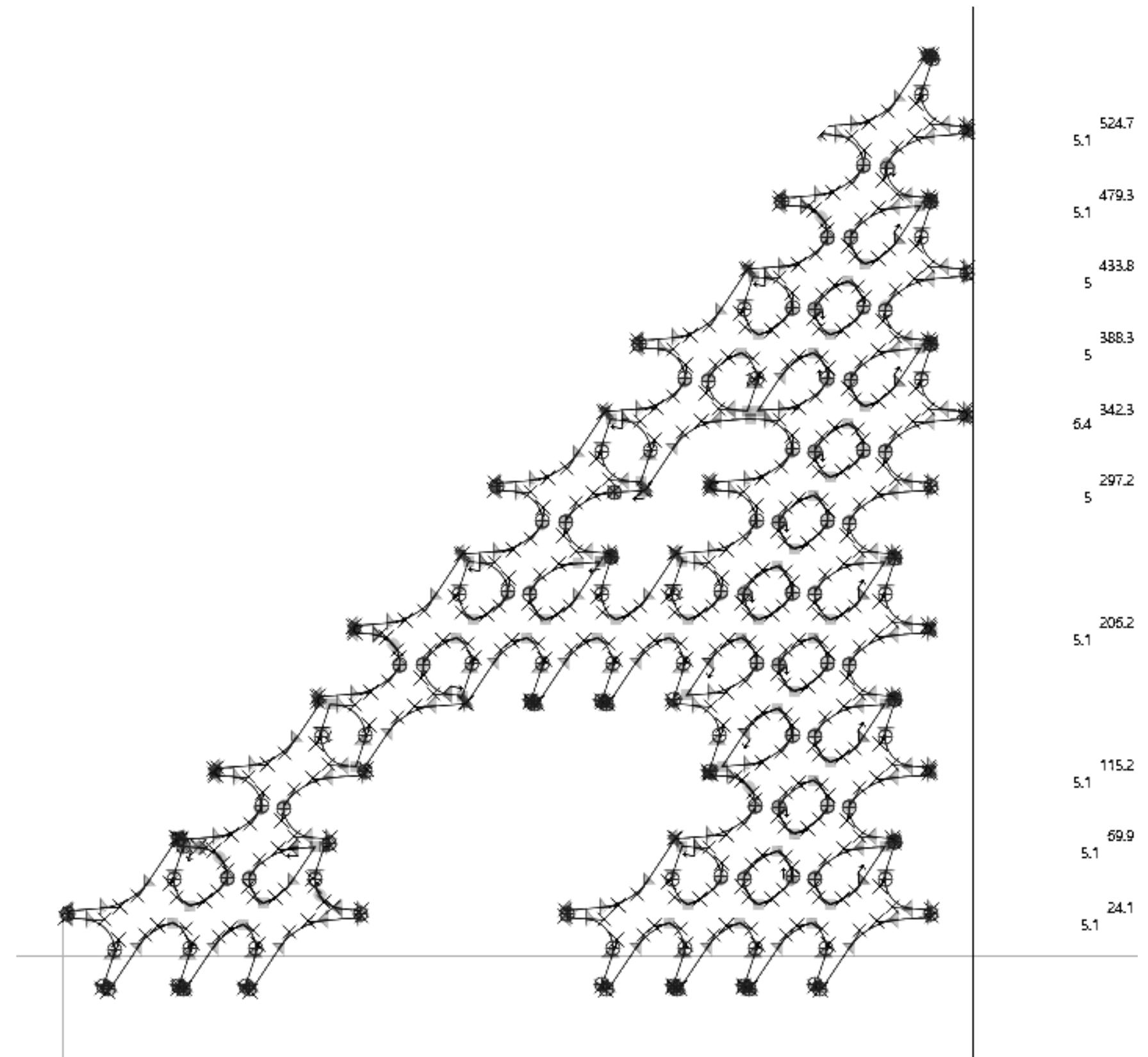
clementmethé.xyz

Synologie

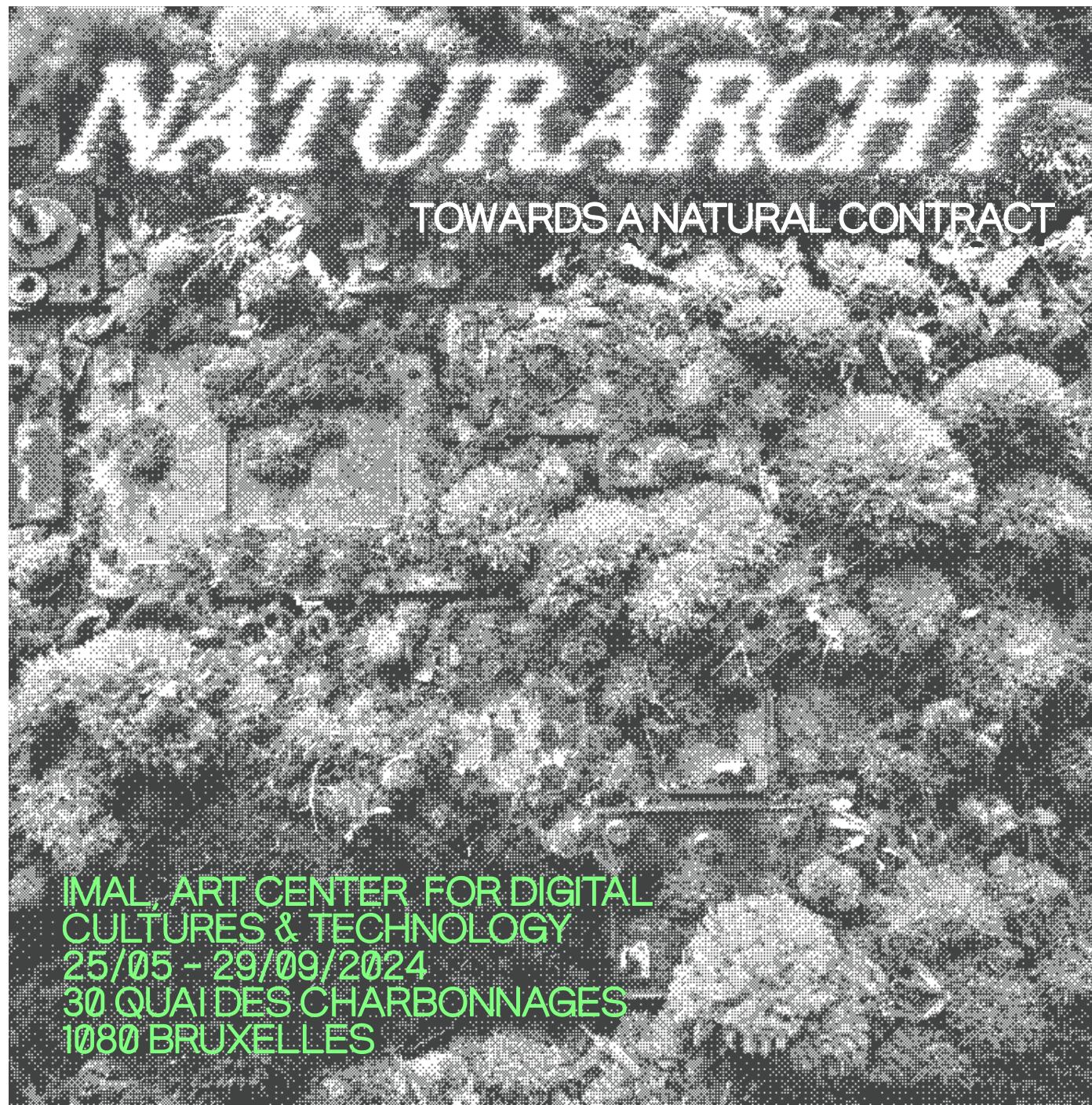
Synologie est une typographie Sérif italique créée dans le cadre d'un projet explorant la symbiose. Inspirée par l'essai «Ciel ! Mon Étoile» de Michel Serres, elle symbolise l'interdépendance entre disciplines scientifiques et humaines. Le motif en étoile et le kerning permettent de créer des ligatures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

2024

The image displays a variety of characters, including letters A through Z and numbers 0 through 9, rendered in a unique, jagged, and textured font. The characters are composed of numerous small, sharp, black spikes or points, giving them a spiky, almost crystalline appearance. The letters are arranged in five rows: the first row contains 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', and 'H'; the second row contains 'I', 'J', 'K', 'L', 'M', 'N', 'O', and 'P'; the third row contains 'O', 'R', 'S', 'T', 'U', 'V', 'W', and 'X'; the fourth row contains 'Y', 'Z', '1', '2', '3', '4', '5', and '6'; and the fifth row contains '7', '8', '9', '0', and a few isolated, smaller characters.



Autograph on paper in
black ink, five lines of
text, each line ending in a
handwritten mark. The text
is arranged in two columns.
The first column contains:
"Autograph on paper in
black ink, five lines of
text, each line ending in a
handwritten mark. The text
is arranged in two columns."
The second column contains:
"Autograph on paper in
black ink, five lines of
text, each line ending in a
handwritten mark. The text
is arranged in two columns."



Utilisation de la typographie SynoGraffiti 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.

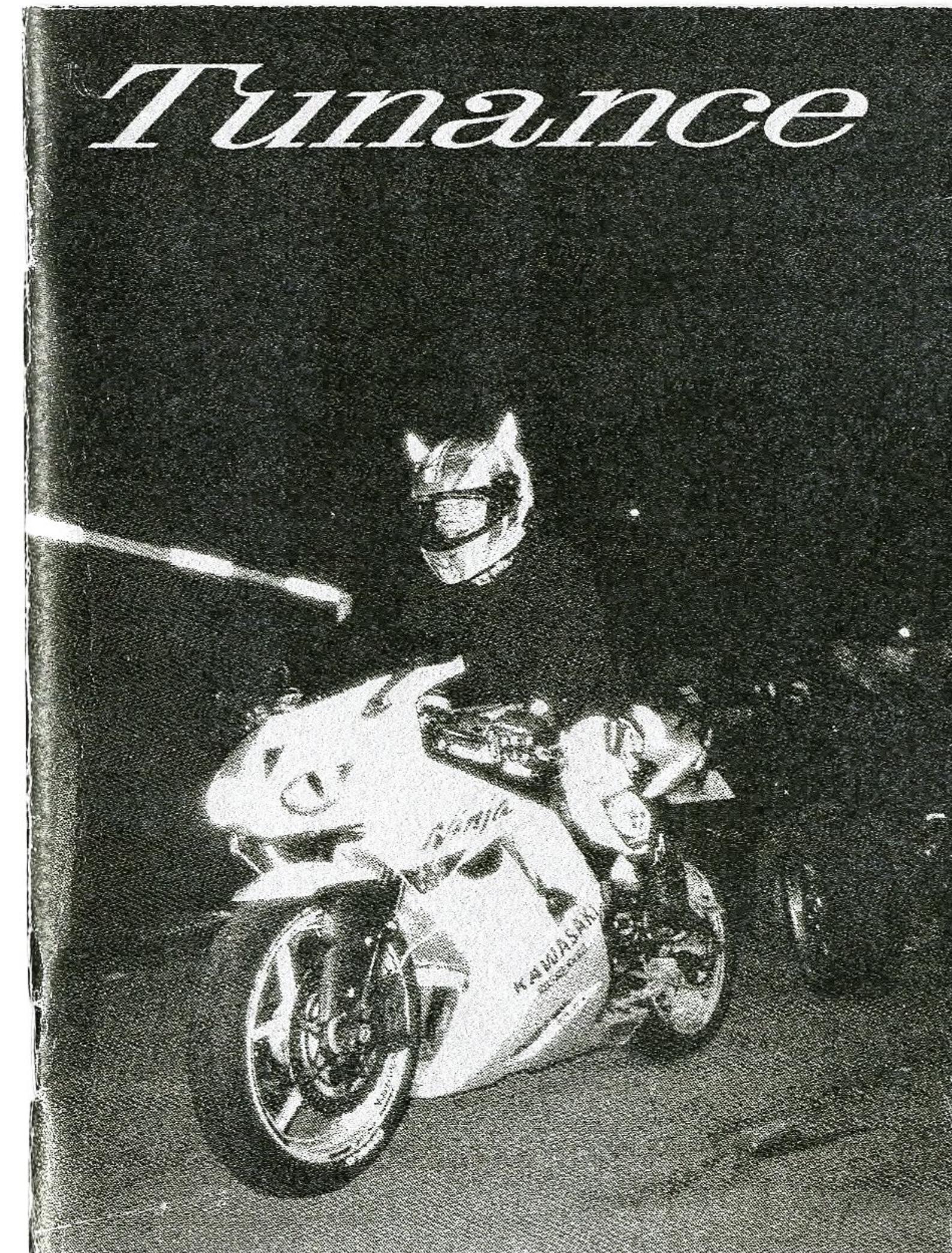
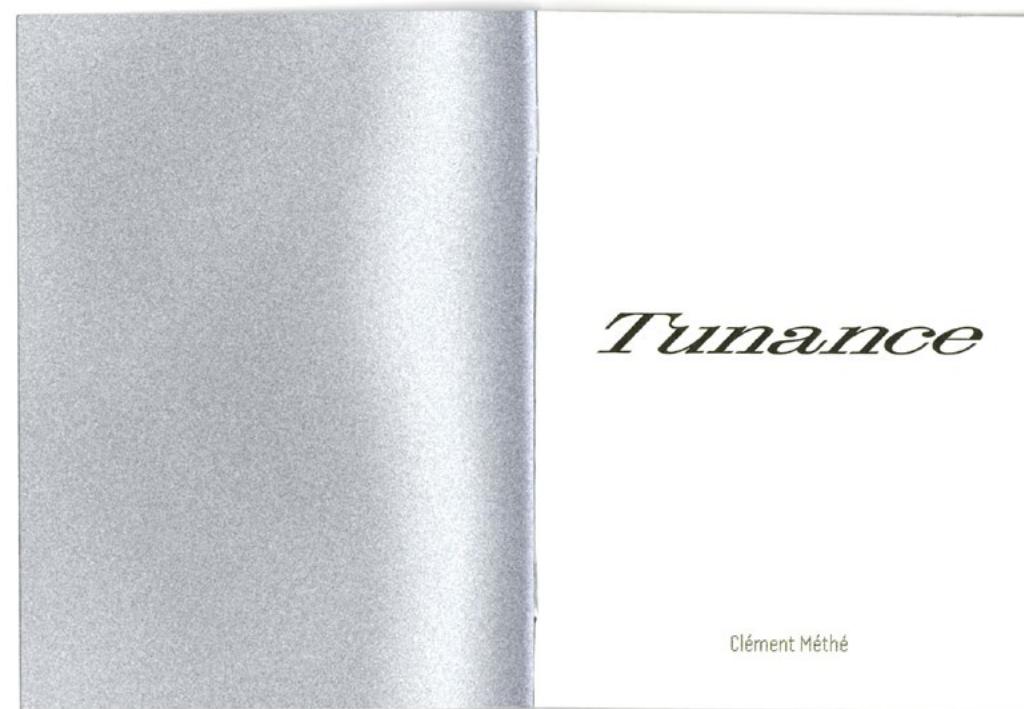
2024

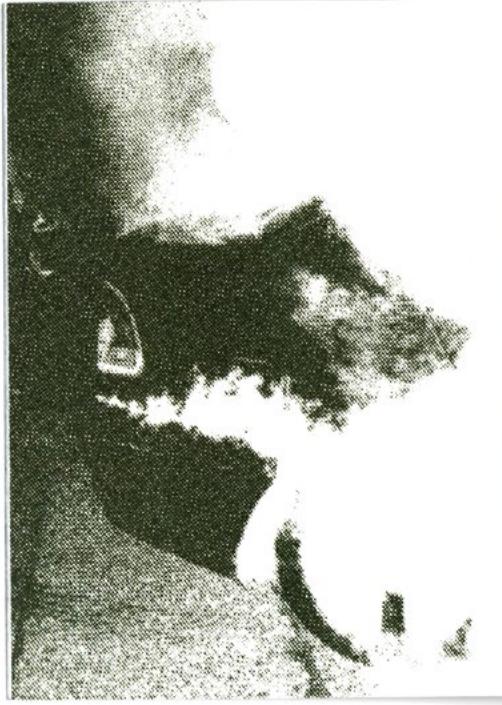
Couverture: 180g/m² silver glitter paper

Intérieur: 90g/m² Fabriano sketch paper

100 x 140 mm

20 pages





Le tuning, défini comme l'ensemble des modifications apportées à un véhicule de série, tant sur le plan esthétique que fonctionnel, a une histoire complexe qui mérite d'être explorée pour mieux comprendre son évolution. Pour cela, nous devons remonter aux origines du tuning, comprendre comment il est né en tant que mouvement culturel transatlantique aux États-Unis dans les années 1930, pour ensuite suivre son aménagement en Europe. Son introduction en Europe, au cours des années 1980, a marqué le début de nombreuses évolutions et l'émergence de styles distincts propres à chaque pays. En France, le tuning a d'abord suivi de près le style allemand, mais au fil des ans, il a développé sa propre identité.

Sur le plan sociétal, la culture du tuning rassemble celles et ceux qui s'opposent à la standardisation et la production en série, offrant ainsi une forme d'expression individualiste en personnalisant des objets communs. Cette personnalisation est une réponse au modèle de production uniformisé imposé par l'industrie automobile.

Le tuning est une pratique populaire et subversive qui oscille entre la démonstration de compétences techniques et une volonté de faire la loi. Ses règles sont souvent contestées et critiquées pour esthétique unique, ce qui la place sous le regard du jugement de goût. Le goût est étroitement lié à des processus de distinction sociale, où nos préférences culturelles délimitent notre position dans la société. Cette approche soulève le concept de mauvais goût comme un jugement de valeur souvent tenu par une classe sociale comme le tuning est principalement pratiqué par les classes populaires ou rejettent ouvertement une culture qui peut sembler hauteïne.

Cela renforce la culture du tuning en tant que pratique revendicative à part entière, mais la soumet également à une exposition médiatique parfois biaisée. Au lieu de mettre en valeur la créativité et l'ingénierie de cette sous-culture, les médias se concentrent souvent sur le sensationalisme, renforçant l'idée que le tuning est une pratique superficielle et décadente, associée aux classes populaires.

Des films et documentaires comme «BOOMER», réalisé par Karim Adda en 2001, ou l'épisode «135.3 dB» de «Strip-Tease» sorti en 2000, se contentent souvent de montrer, voire de se moquer, des différences culturelles à travers une mise en scène satirique et sarcastique. Ces représentations permettent de comprendre les véritables enjeux de cette pratique. La manière dont les médias abordent le tuning contribue malheureusement à perpétuer les divisions sociales. En se focalisant sur des éléments sensationnels et en utilisant des termes péjoratifs, ils créent une vision biaisée de cette sous-culture. Cette image stéréotypée réduit la diversité et la richesse de la communauté du tuning à une caricature, renforçant ainsi l'idée que cette pratique est le domaine des classes populaires.

Malgré cette médiatisation, le tuning est une passion qui transcende les frontières sociales, économiques et géographiques. Considérer le tuning comme une arme face à la division sociale serait absurde, car la passion des amateurs n'est avant tout matérielle et met en avant la notion d'appartenance à une communauté à la fois à la force et au plaisir créatif personnel. C'est une passe qui permet aux propriétaires de personnaliser leurs voitures pour les rendre uniques, reflétant ainsi leur identité et leur style de vie.



•**Le tournant des années 1990**

C'est au milieu des années 1990 que le tuning prit un tournant décisif. Initialement réservé aux amateur·rice·s de mécanique, il commença à se diversifier pour devenir une pratique populaire ouverte à tous·tes. Plusieurs facteurs contribuèrent à cette émergence :

Tout d'abord, le tuning offrait à une jeunesse confrontée à des difficultés socio-économiques un moyen d'expression dans un contexte 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 rassemble. Ainsi, de nombreux rassemblements et salons tels que le Paris Tuning Show ont émergé.

Ensuite, le tuning fit son apparition à la télévision, grâce à des films et des émissions tels que «Fast and Furious» et «Pimp my Ride», ainsi que des jeux vidéo comme «Need for Speed» ou «Midnight Club». Cette exposition médiatique contribua à la popularisation du tuning au début des années 2000 et particulièrement chez les adolescent·e·s.

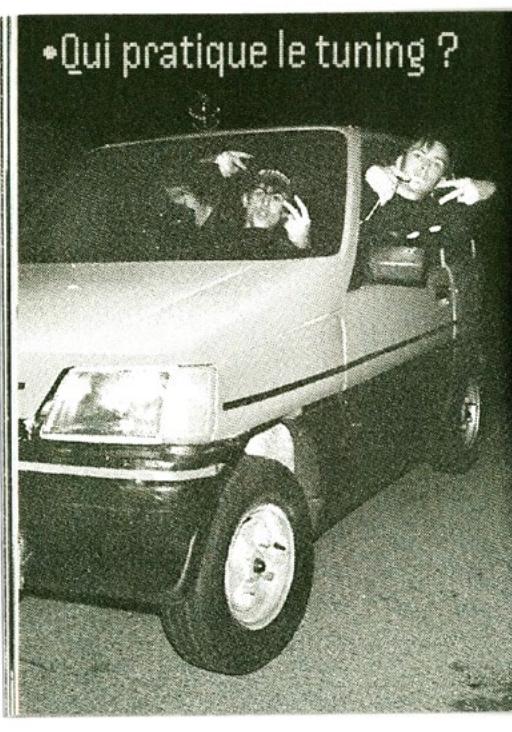
Enfin, de nombreux supports de communication, notamment des magazines tels que ADDX, Boost Tuning et GTI mag, ont joué un rôle clé dans l'essor de cette tendance. Avec l'arrivée d'Internet dans les foyers, les blogs ont également joué un rôle essentiel dans la diffusion de la culture du tuning, en permettant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



Les normes sociales et les codes qui régissent le comportement au sein d'un groupe sont des éléments cruciaux pour maintenir l'ordre et la cohérence dans les interactions. Ces règles, bien qu'informelles, sont scrupuleusement respectées et contribuent à façonner la dynamique sociale. Parmi ces règles, on trouve l'interdiction d'agréer et la quasi-obligation de réaliser soi-même les modifications, afin que le travail ne soit pas entièrement confié à un professionnel.

Cependant, il est important de noter que la formation, la structure et l'organisation d'un groupe sont également influencées par les facteurs externes. En particulier, 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 tuning se révèle être une pratique subversive, à la croisée de la culture, de la contre-culture et de la sous-culture. L'approche distanciée adoptée par certaines observatrices peut donner l'impression d'une expérience exotique, souvent qualifiée de «design du pauvre». Cette ambivalence est illustrée de manière subtile par l'émission documentaire Strip-tease, notamment l'épisode consacré au tuning.

Les passionné·e·s de tuning ne se considèrent pas comme des artistes, et les rejettent même cette comparaison. La créativité des tuner·euse·s s'exprime directement à travers leurs mains, ce qui pose des questions sociologiques complexes quant à la définition et à la construction de la créativité. Par exemple, comment l'artefact est valorisé de la même manière que la créativité l'est dans le monde de l'art, créant ainsi une reconnaissance horizontale qui s'étend de l'équipe aux rassemblements, préservant ainsi l'unité de celles et ceux qui partagent cette passion.



•Qui pratique le tuning ?

Depuis l'article d'Eric Darras Un lieu de mémoire en video - le tuning. Sociologie de l'art 2012.3 (ORFJ 21), les tuner·euse·s sont en grande majorité des hommes et des femmes de moins de 25 ans dont le niveau d'étude est souvent inférieur au baccalauréat. Plus souvent titulaires d'un CAP ou d'un BEP, beaucoup excellant en mécanique automobile ou en carrosserie, mais pas exclusivement, ni systématiquement.

Une majorité appartient à la jeunesse rurale faiblement qualifiée, qui compte parmi la plus durablement affectée de la «génération sacrifiée», confrontée à la désindustrialisation, à la difficile entrée sur le marché du travail ainsi qu'à la hausse des attentes scolaires. Autant de transformations socio-économiques lourdes auxquelles ces jeunes hommes et ces jeunes femmes tentent aussi d'apporter leur contribution. Ces dernières sont également des personnes distinguées par leur caractère très viril. Cela signifie que leur communauté est souvent victime du mépris d'une élite culturelle, qui utilise l'image d'une prétendue violence et bêtise des classes populaires pour condamner leur vulgarité et leur manque de goût. Certaines perçoivent également les véhicules personnalisés comme une extension phallique de la virilité masculine, renforçant ainsi les stéréotypes sociaux qui touchent les tuner·euse·s et, plus largement, la classe ouvrière.

Etre tuner·euse signifie avant tout faire partie d'un groupe, ou comme le disent certains : «D'une grande famille». L'adhésion à une team, généralement composée d'une poignée de personnes, est une norme reconnue et respectée. Il existe une sociabilité : «Il est pas tout pour le tuning, on se voit tout le temps pour plein d'autres trucs, on fait tout ensemble, on se marre, on s'arrête chez les unes, les autres on prend le café, on fait des fêtes, on est très très complices...» Pimp my car ? A working class work of art ?, Eric Darras. Enfin, les échanges permettent à la fois de venir en aide aux membres du groupe mais aussi de définir une leader, souvent propriétaire d'un garage, qui vend et met à disposition ces connaissances.



•**Neanmoins**, les rassemblements de tuning jouent un rôle crucial dans la construction de l'identité masculine, mettant en avant l'exposition de la force, du courage et de la résistance à l'alcool pour défendre l'honneur. Les nombreuses remarques sexistes et homophobes soulignent l'importance et la persistance de la peur de la féminisation au sein de cet espace, où les positions se hiérarchisent selon une échelle de virilité. Le rôle de la femme, souvent réduit à celui d'objet dans les films, les jeux vidéo et les magazines, se manifeste de différentes manières, notamment lors des rassemblements. On distingue les femmes des tuner·euse·s, qui les accompagnent mais sont souvent exclues des interactions, et les tuneuses, qui par leur active participation aux modifications de leurs véhicules, réussissent à se faire une place dans ce monde viril. Cependant, la pression sociale conduit souvent les tuneuses à naviguer entre les attentes 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.

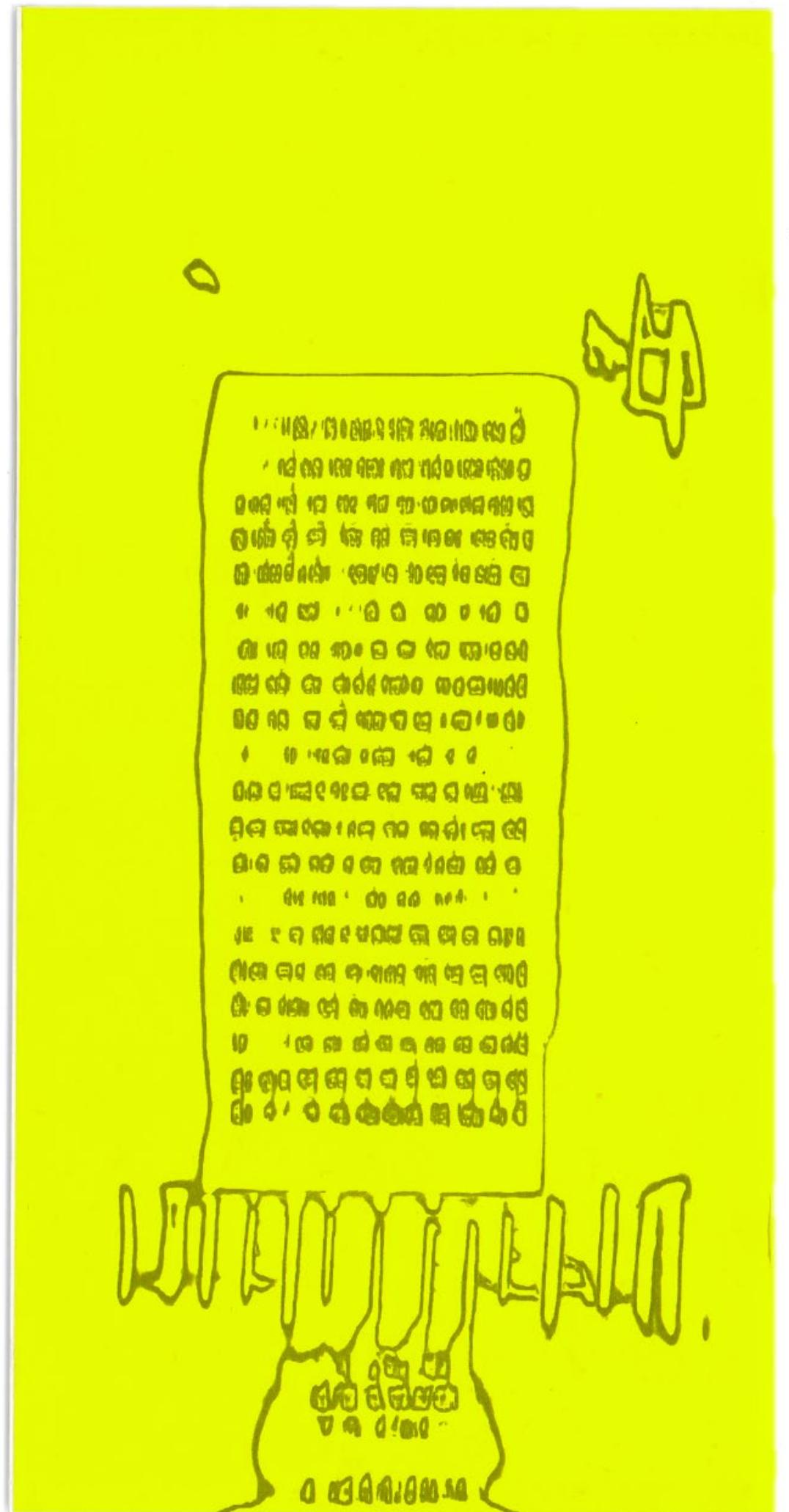
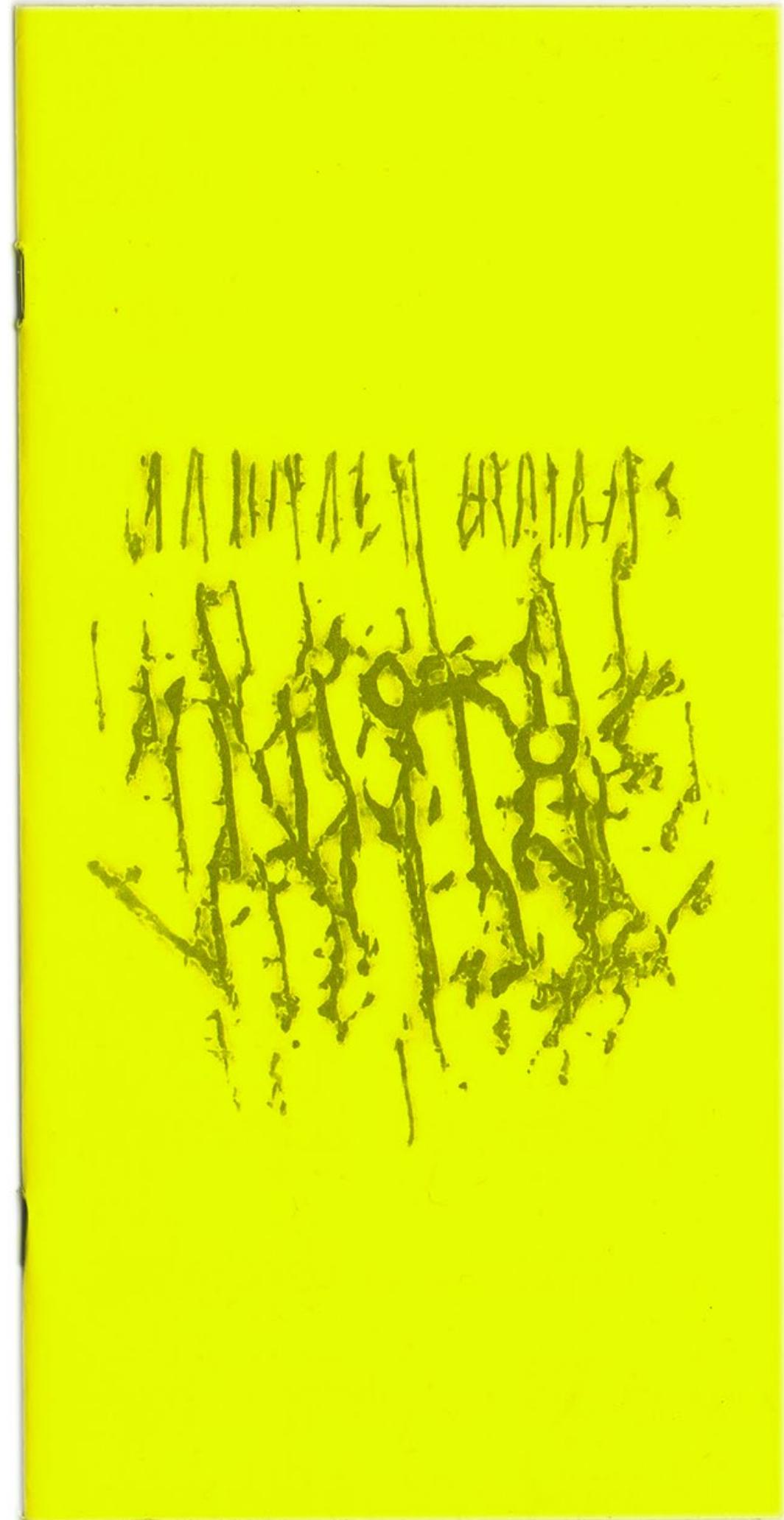
2022

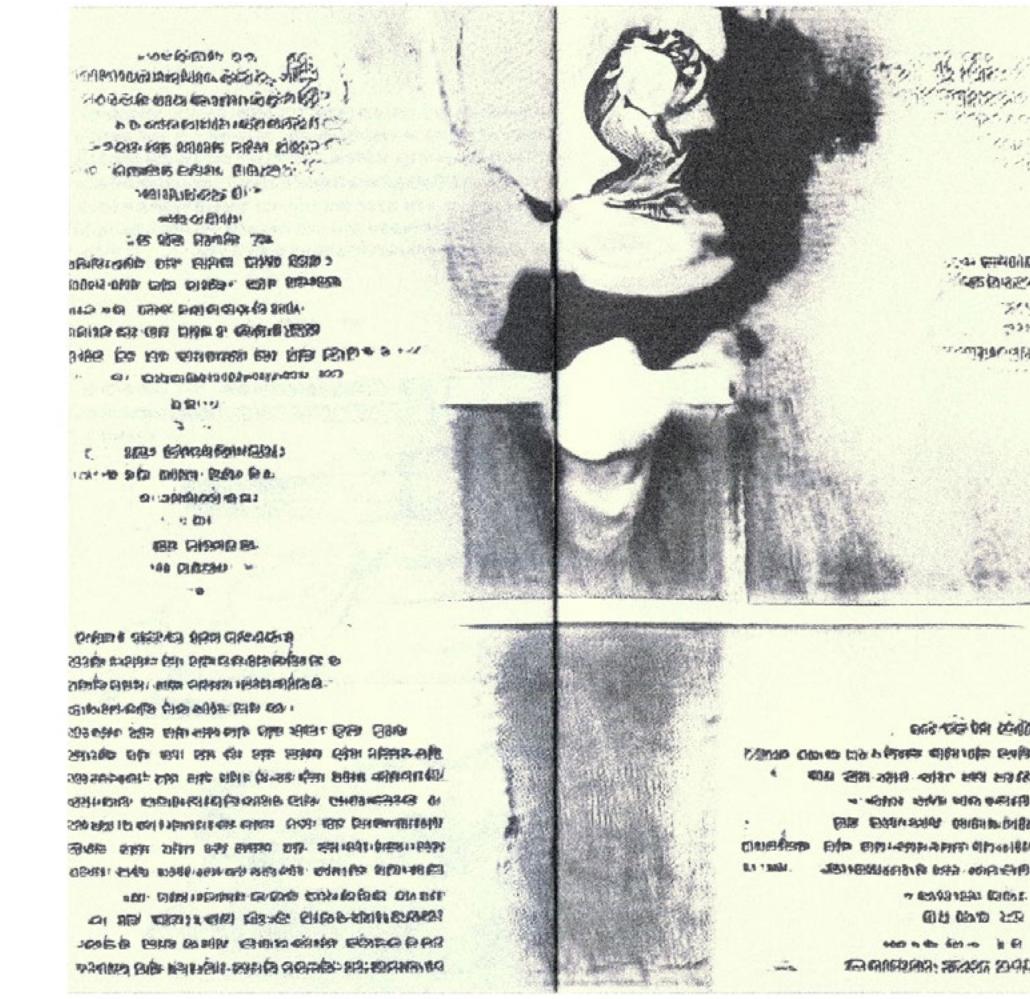
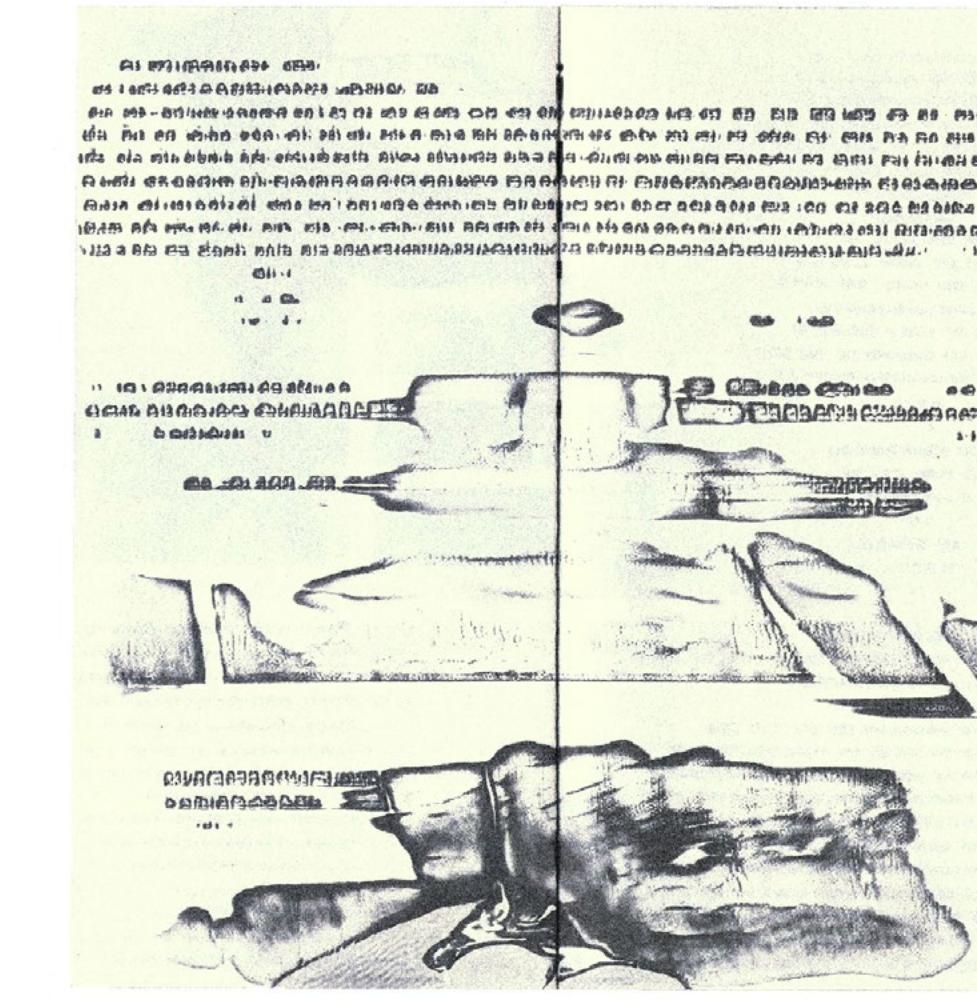
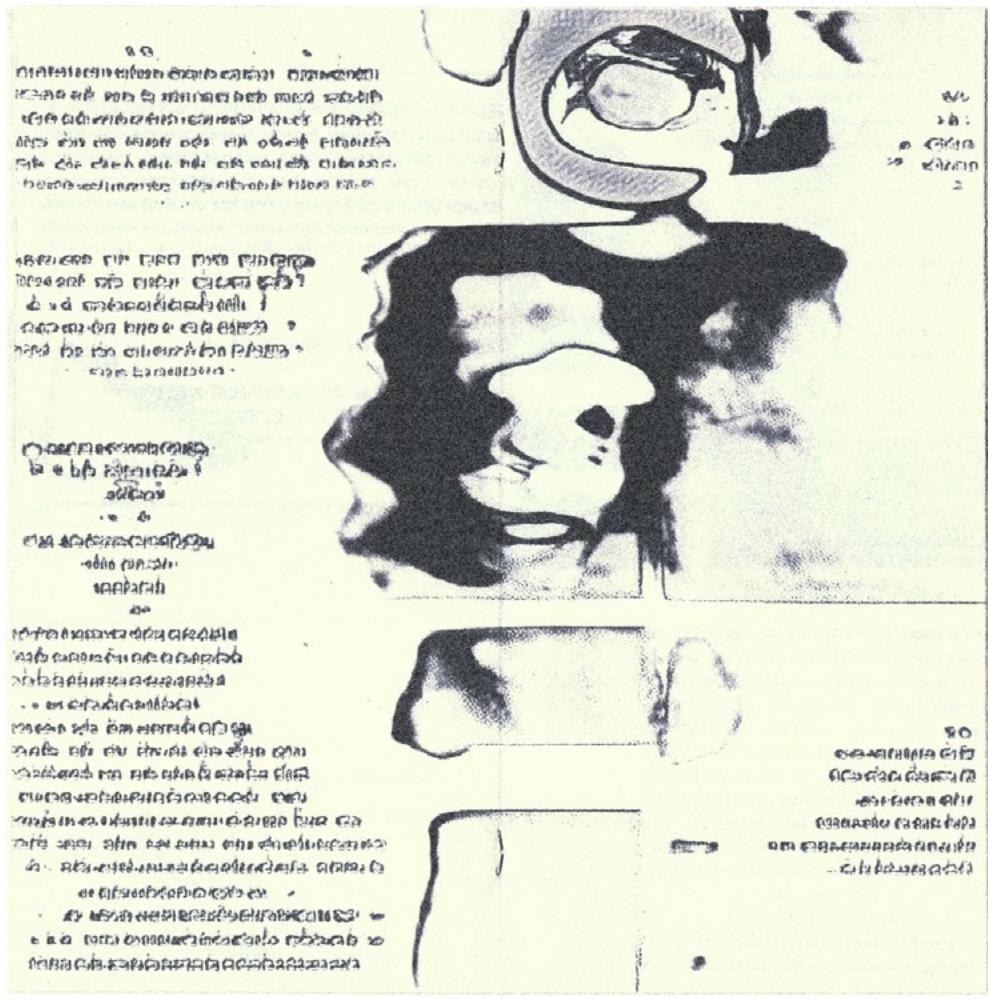
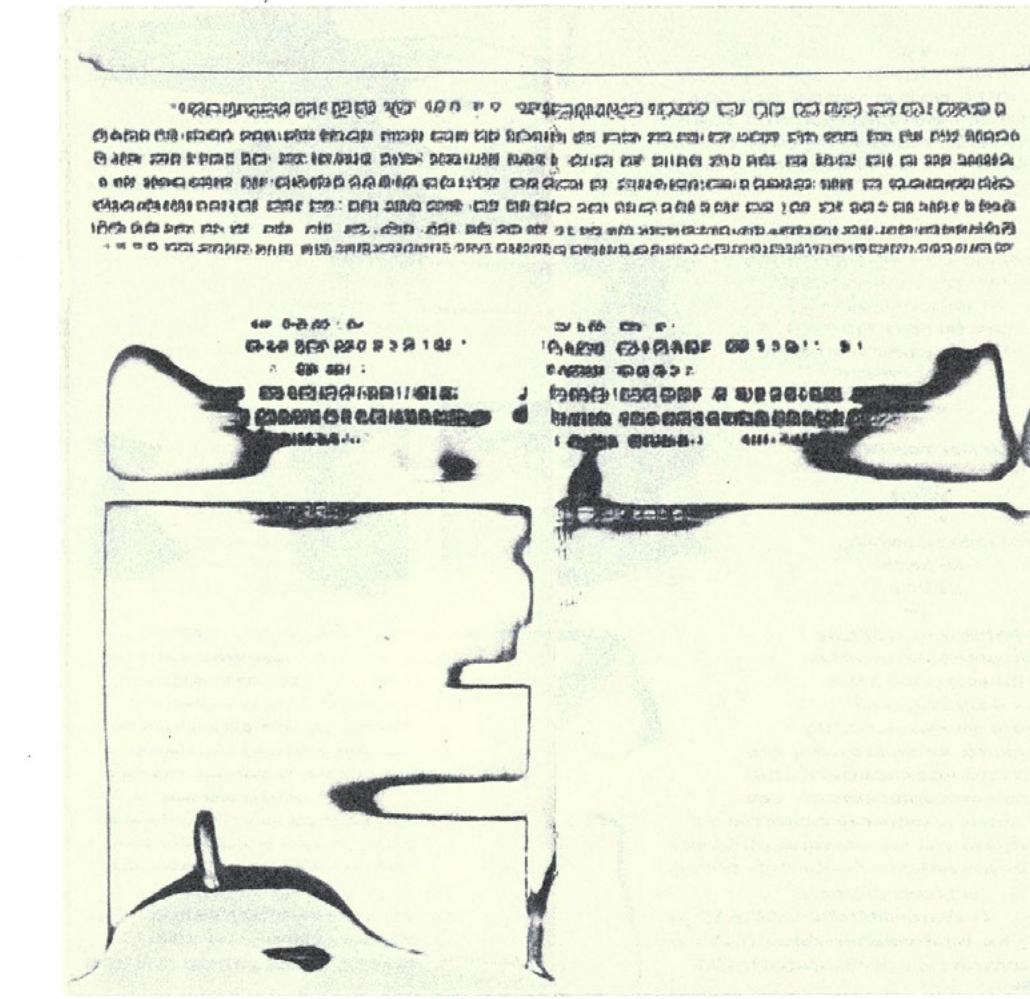
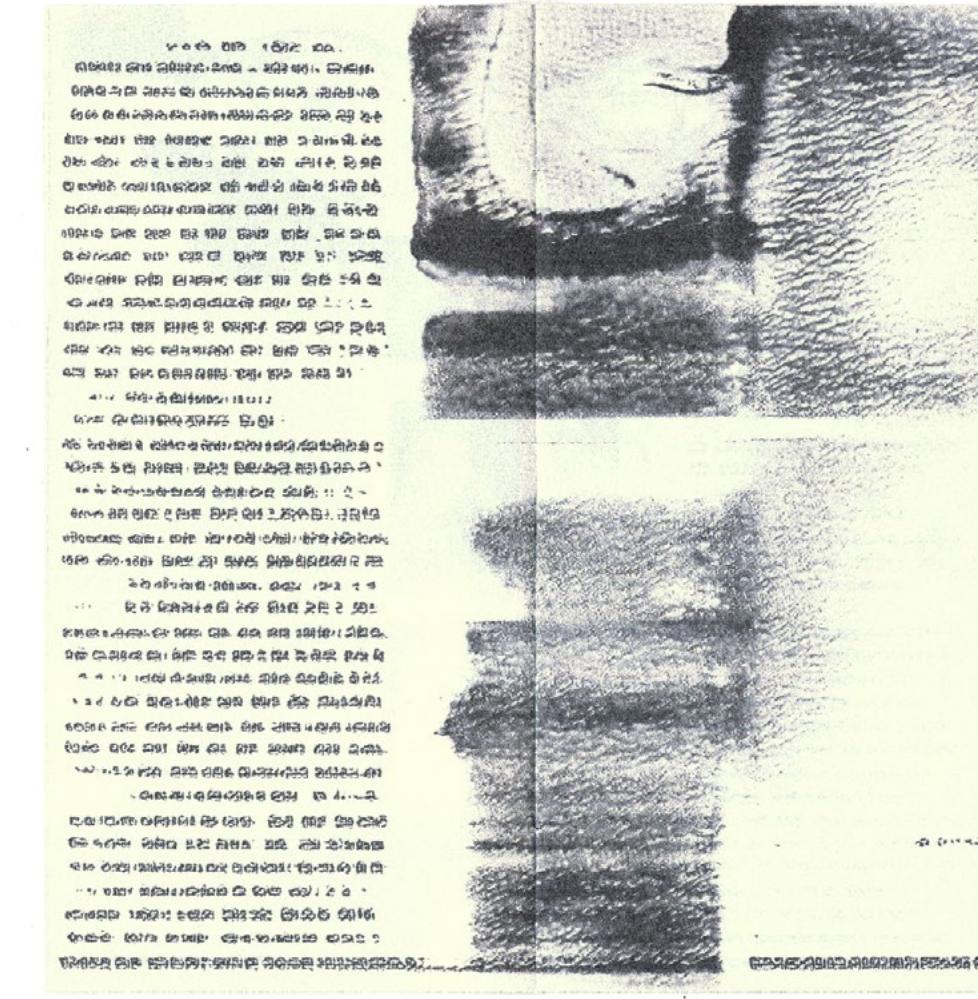
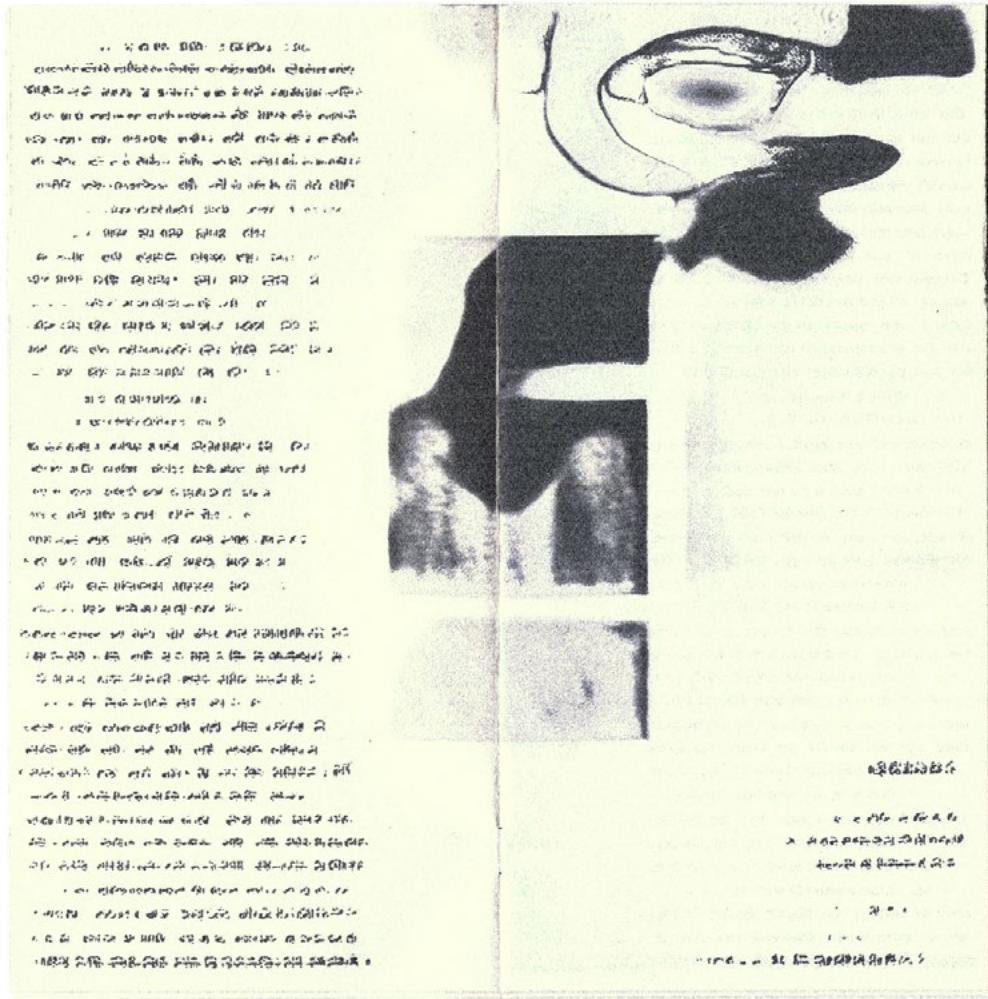
Couverture : 90g/m² Ultra Neon Yellow

Intérieur : 90g/m² Canson® sketchbook paper

95 x 190mm

20 pages

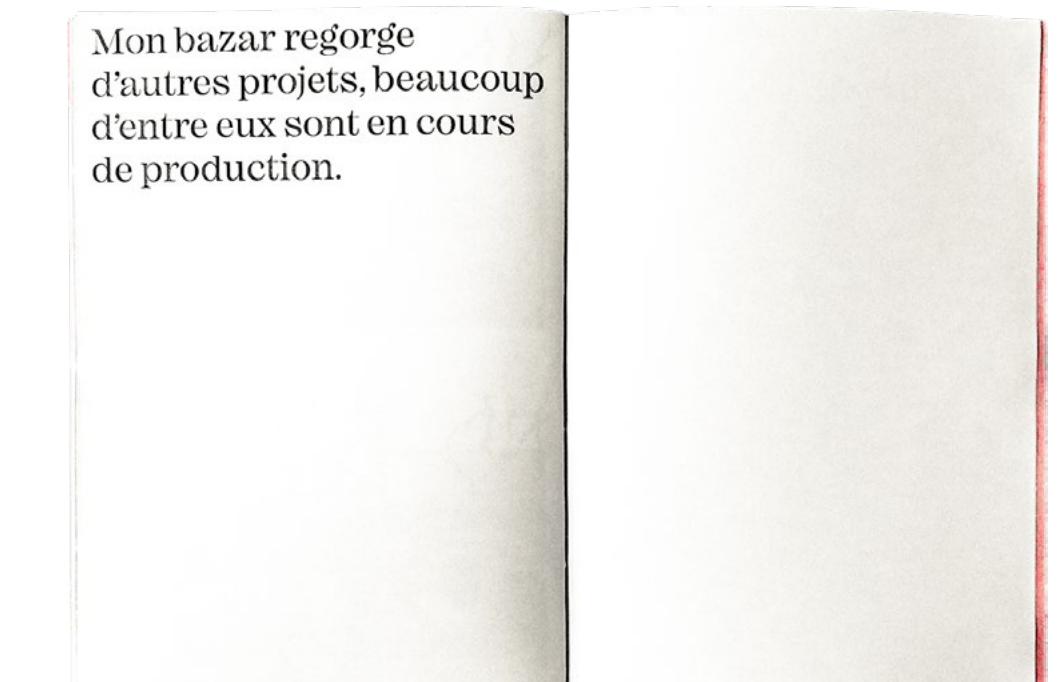
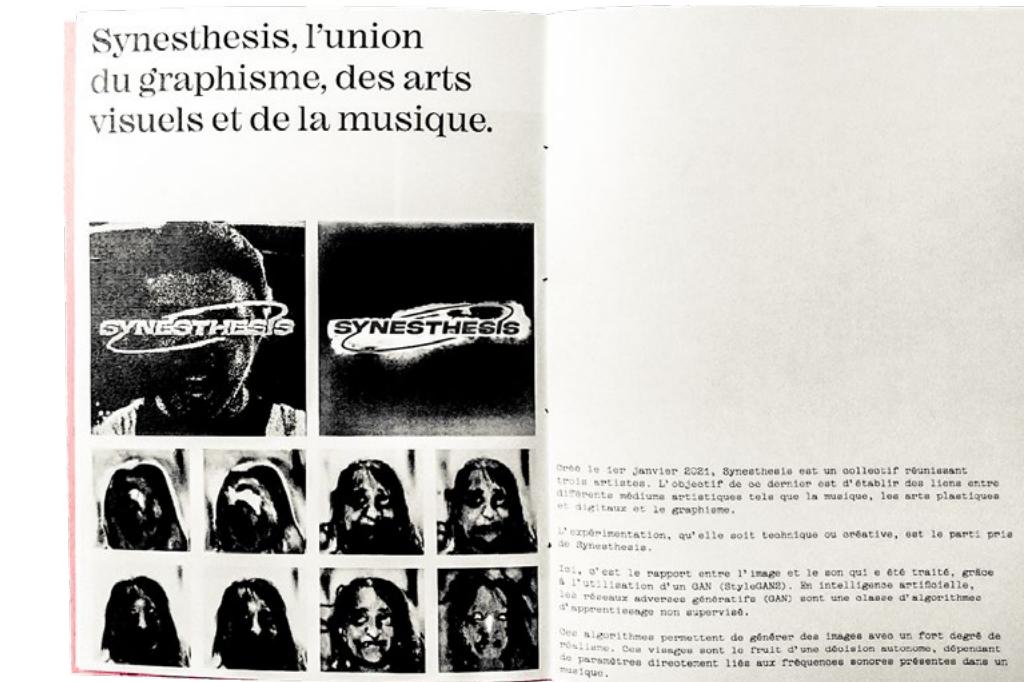
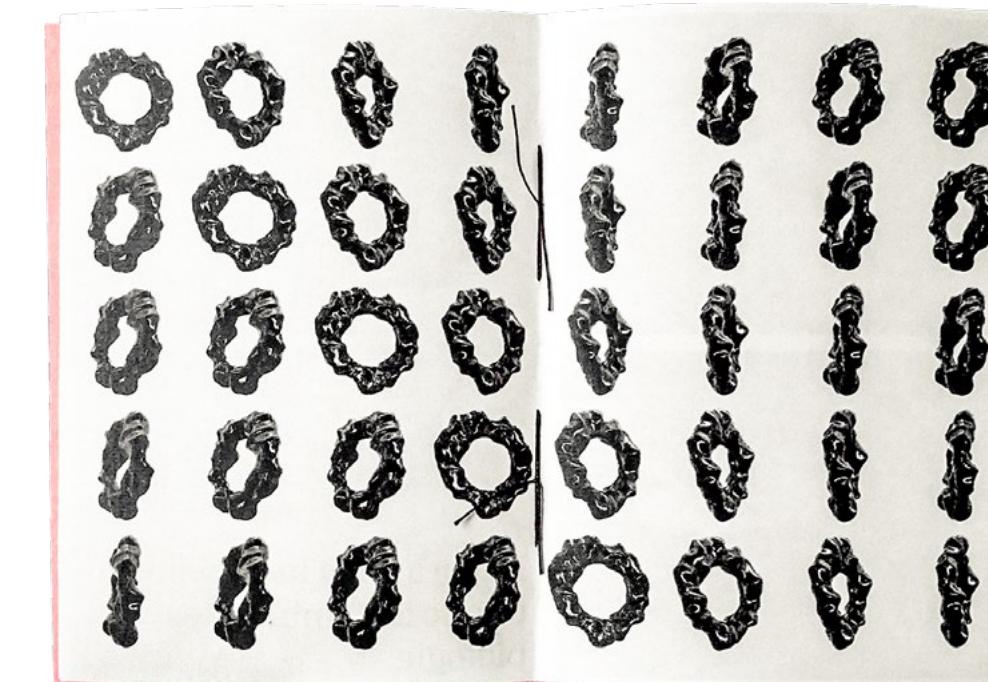




Bazar orgaziné

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

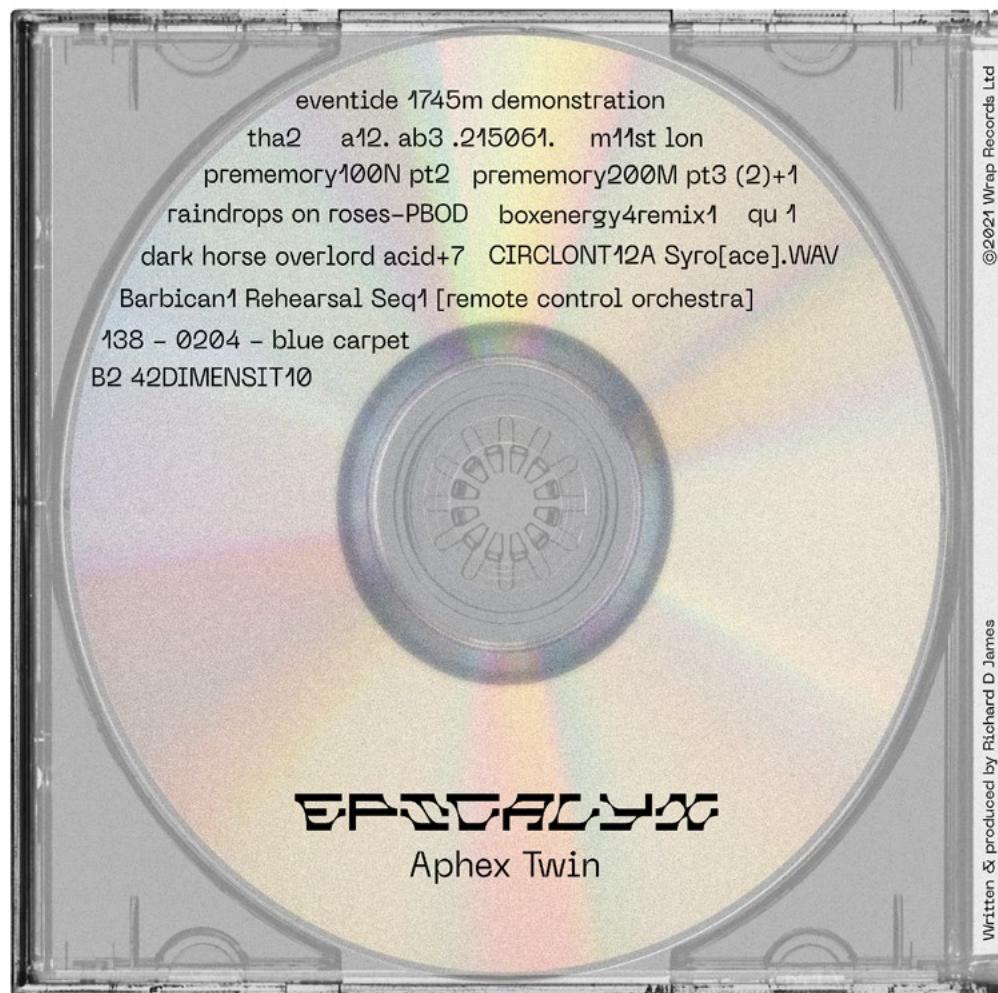
Epicalyx est mon projet diplômant de direction artistique pour l'album du même nom, produit par l'artiste Aphex Twin. Ce projet explore les frontières de l'art numérique en intégrant des technologies émergentes pour créer une expérience immersive.

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 header with the Aphex Twin logo and navigation links for TRACKS, VIDEOS, TOUR, and SHOP. A 'SIGN IN' button is also present. The main content area includes:

- Home Screen:** Displays large, bold text for TRACKS, VIDEOS, TOUR, and SHOP, along with a SIGN IN button.
- TRACKS Page:** Shows a list of tracks from the 'Epicalyx' album, including titles like 'Peel Session 2', 'T69 Collapse', and 'Syro'. It includes a video player showing a clip of the 'mMet Ion' tour.
- VIDEOS Page:** Displays a grid of thumbnail images for various tour clips, each labeled 'mMet Ion'.
- TOUR Page:** Shows tour dates and locations: Manchester 20.09.2019, London 14.09.2019, London 03.06.17, and Houston, TX 12.17.16.
- SHOP Page:** Features a 3D model of a black hoodie with the Aphex Twin logo. Other items shown include a white t-shirt, a grey tote bag, a green plush toy, and a small orange bear.
- Album Page (London 03.06.17):** Shows the tracklist for the London show, including 'TX114 ds8 flngchroda[sketch0:fb]', 'ZTO1 [sketch1]', 'T45 se70 rincout2 [sketches]', and 'T85 tx15w marion MT**.e [sketches]'. It includes a video player for the 'London 03.06.17' clip.

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.

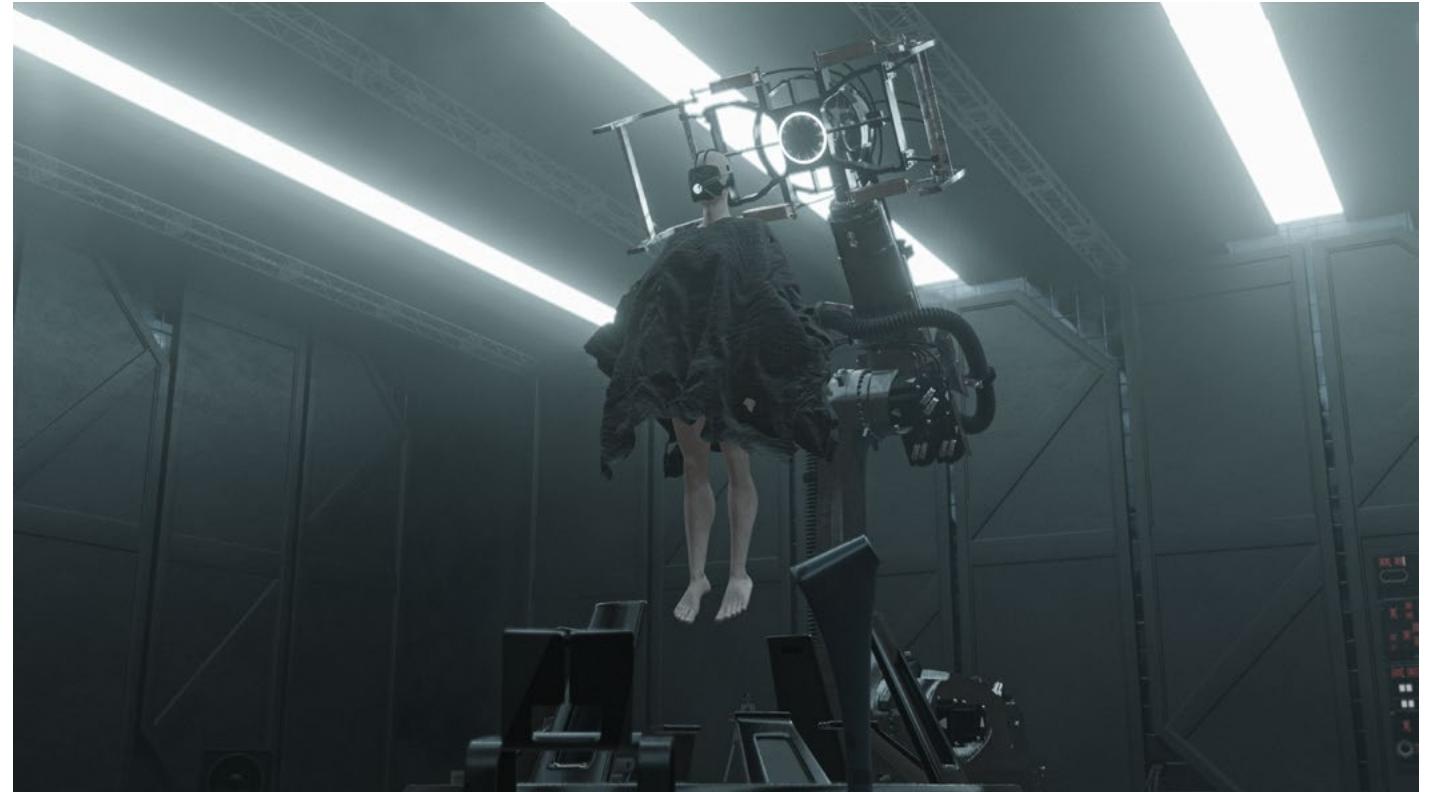
Le masque est composé d'implants reliés au cortex visuel primaire ainsi qu'à l'hippocampe, zones cérébrales qui gèrent respectivement les informations visuelles, la mémoire et la navigation spatiale. Ces implants permettent d'analyser et de décrypter les signaux provenant des neurotransmetteurs afin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

Clément Méthé

Ce site vise à présenter mon travail à la manière d'un recueil, dans lequel chaque production est le fruit d'heures de travail, de fatigue, de joie et de frustration. Il met en valeur mon univers créatif qui oscille entre graphisme, arts plastiques et sciences en rejoignant une notion fondamentale : l'expérimentation.



Projects

Synologie

Contact

Synologie

Le mot synologie est composé du mot grec *syn*, l'«ensemble», et *logia*, la parole. Ce mot conceptuel exprimant le partage au travers de la parole, fait référence au principe de symbiose, auquel une grande partie de mon travail se réfère.

La symbiose est l'association durable et profitable entre deux ou plusieurs organismes. Elle peut être à la fois biologique, notamment lors d'une association intime, durable entre organismes hétérospécifiques mais peut également s'exprimer à une échelle anthropologique sous la forme d'une association étroite et harmonieuse entre des personnes ou des groupes de personnes.

Cependant, cette notion est insuffisamment employée pour décrire le lien qu'entretient l'être humain avec son environnement, bien que tout s'en approche. Le philosophe et historien des sciences Michel Serres appuie cette relation et met en lumière ce manque de considération : «*Un contrat exclusivement social ajouter la passation d'un contrat naturel de symbiose et de réciprocité au notre rapport aux choses laisserait maîtrise et possession pour l'écoute admirative, la réciprocité, la contemplation et le respect, où la connaissance ne supposerait plus la propriété, ni l'action la matière, ni celle-ci leurs résultats ou conditions stériles. Contrat de d'armistice dans la guerre objective, contrat de symbiose : le symbiose admet le droit de l'hôte, alors que le parasite, nous, statut actuel condamné à mort car il pille et qu'il habite sans prendre conscience qu'à terme il se condamne lui-même à disparaître.*»

Serres, M. (2029). Le contrat naturel. Dans Champs essais (p. 86). FLAMMARION.

Il me paraît ainsi nécessaire et pertinent d'appuyer le rapport entre l'être humain et l'environnement entretenu et plus spécifiquement, le lien entre les sciences sociales, naturelles et techniques.

Dans mon approche créative, la notion de symbiose s'apparente à une démarche pluridisciplinaire, collaborative et évolutive qui vise à apporter une réponse contemporaine aux problématiques modernes qu'elles soient écologiques, économiques, sociales ou éducatives.

.Agora

[.Mes reliques du passé](#)

[.Synesthesia](#)

[.BA08I²](#)

[.BINC](#)

^ Agora Mes reliques du passé Synesthesia BA08I² BINC

Agora : apprendre à un sujet un savoir ou un jeu et simple sujet, support de l'appropriation, même collective. Le sujet devient un joueur. La participation joue, alors les hommes mais ne fait pas référence de cette même action sur les choses, à savoir tout ce dont on suppose l'existence. Si les objets eux-mêmes deviennent sujets de droit, alors toutes les balances tendent vers un équilibre.

En cela, ce bracelet s'impose comme parasite, c'est-à-dire à la manière d'un organisme qui vit aux dépens d'un individu appelé hôte. En lui conférant des droits, son rôle, jusqu'ici passif, devient actif. Ainsi, cet objet se voit ainsi attribué un statut de vecteur idéologique dans une relation déséquilibrée entre être humain et objet.

