

PORTFOLIO

CLEMENT METHE

2024

Diplômé en design graphique et digital, je me spécialise cette année dans la **direction artistique**, 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 chaineNNer, 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

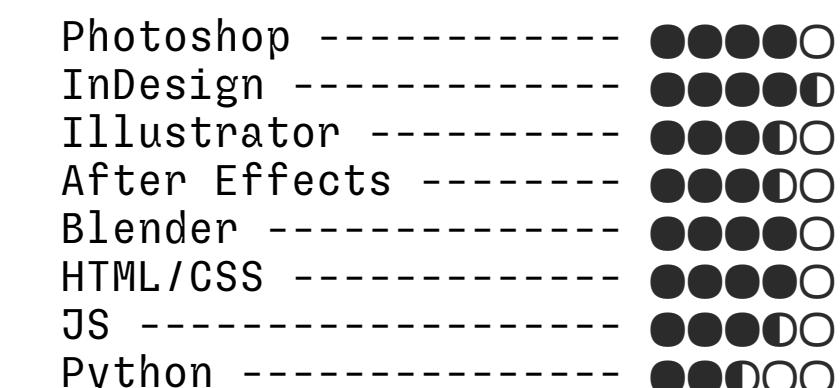
- 2023 - 2^{ème} année DESIGN NUMÉRIQUE À L'ERG - BRUXELLES
- 2021 - BACHELOR DESIGN GRAPHIQUE À BELLECOUR ÉCOLE LYON
->Double spécialisation Graphisme et Digital
- 2016 - Baccalauréat scientifique

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 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

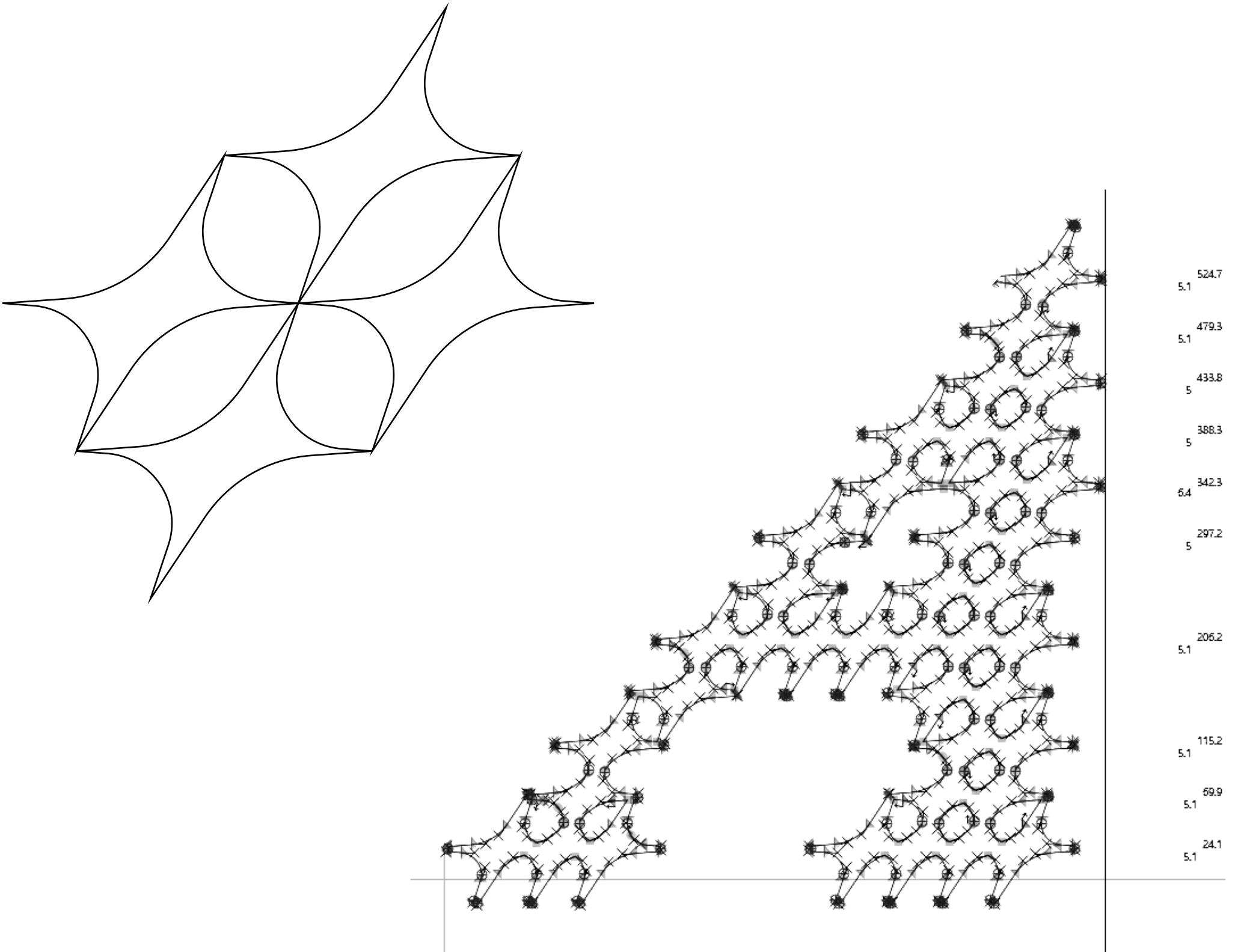
+33 6 38 29 16 81

Synologie

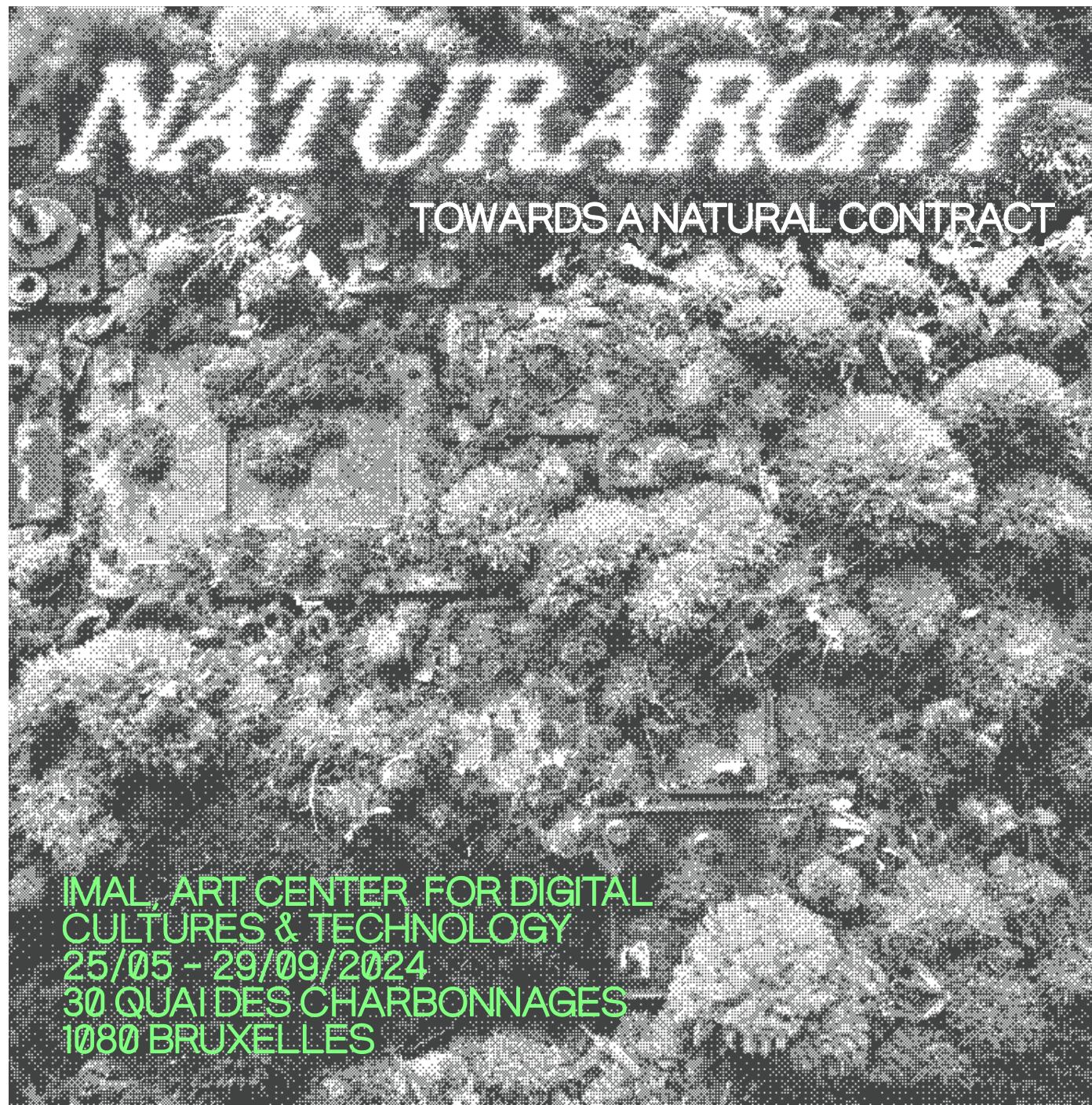
Synologie est une typographie Sérif italique créée dans le cadre d'un projet explorant la symbiose. Inspirée par l'essai «Ciel ! Mon Étoile» de Michel Serres, elle symbolise l'interdépendance entre disciplines scientifiques et humaines. Le motif en étoile et le kerning permettent de créer des ligatures 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 of
text, handwritten in a
cursive Gothic script.
The text reads:
"Autograph on paper in
black ink, five lines of
text, handwritten in a
cursive Gothic script."
The text is repeated five times in a
single column.



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.

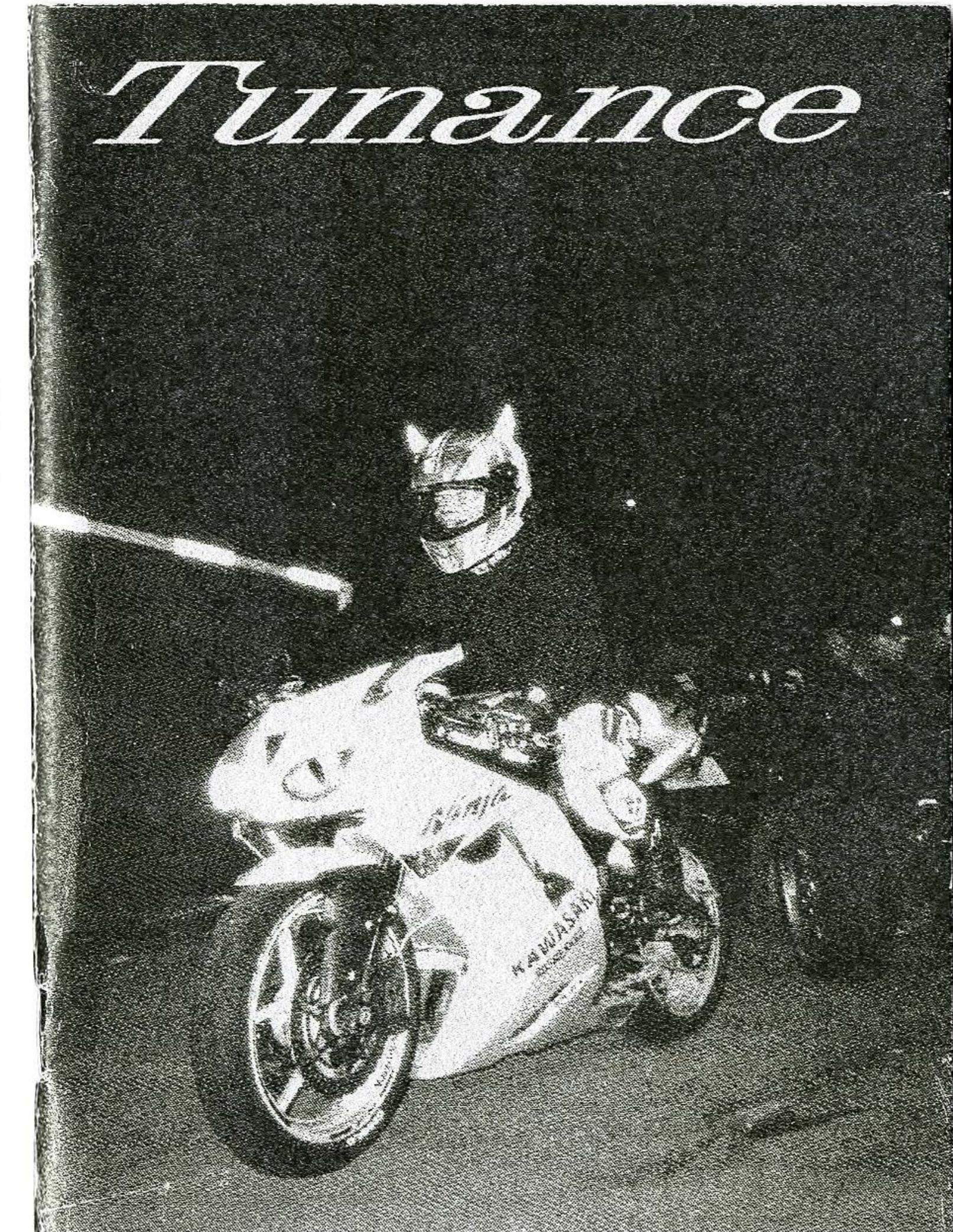
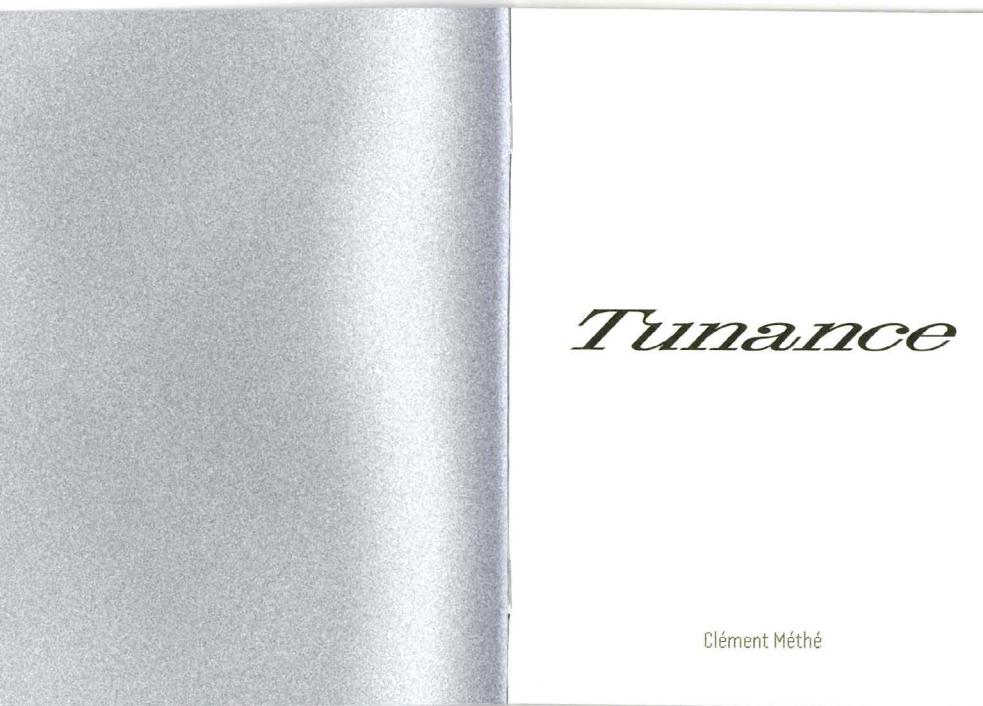
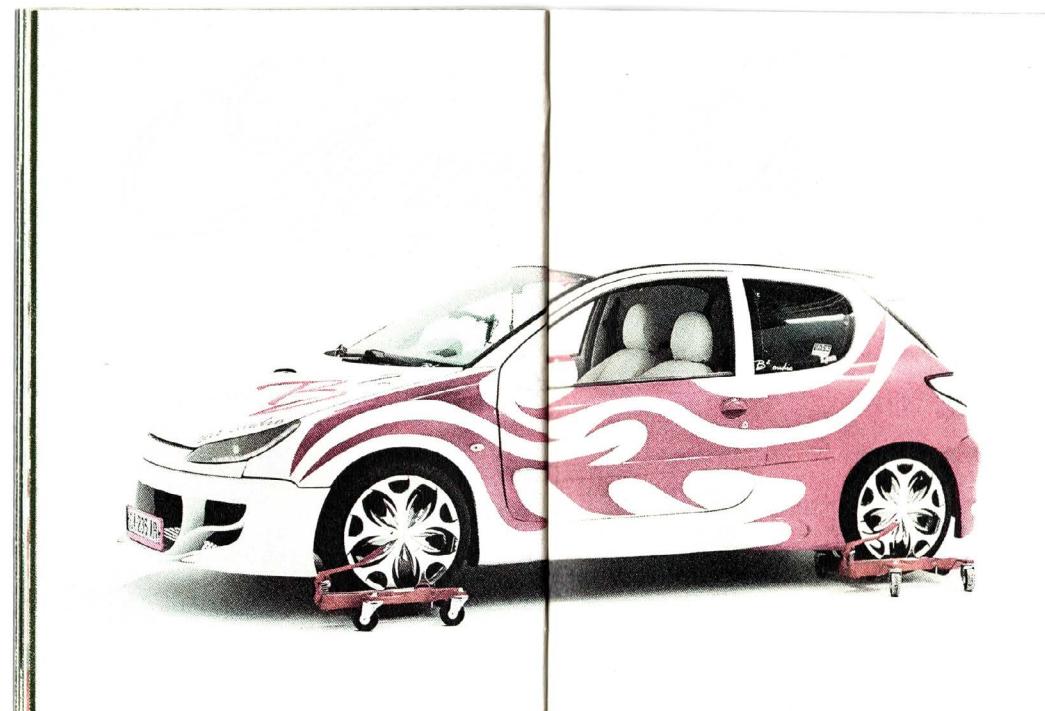
2024

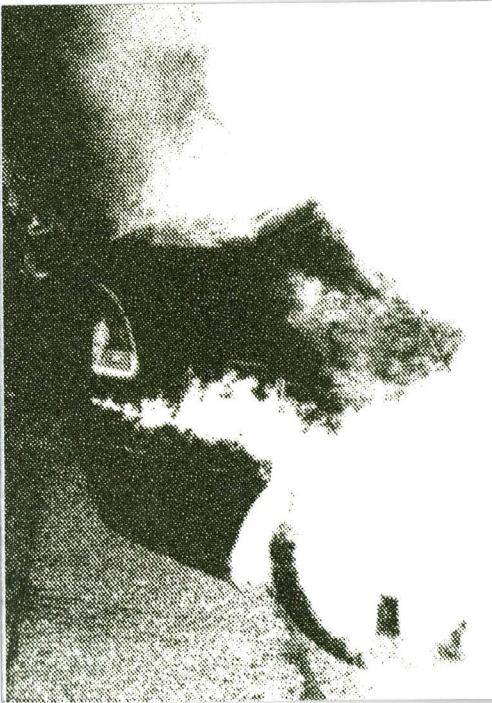
Couverture: 180g/m² silver glitter paper

Intérieur: 90g/m² Fabriano sketch paper

100 x 140 mm

20 pages





. Le 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 contestataire aux Etats-Unis dans les années 1930, pour finalement prendre une ampleur considérable. Son introduction en Europe, au début 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 sociologique, la culture du tuning rassemble celles et ceux qui s'opposent à la standardisation de 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 dimension de lutte des classes. Cependant, il est souvent critiqué pour son esthétique unique, ce qui le 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 émis par une classe sociale dominante. Le tuning est principalement pratiqué par les classes populaires, qui rejettent ouvertement une culture

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

Des films et documentaires comme «BOOMER», réalisé par Karim Adda en 2001, ou l'épisode «135.3 dB» de «Tease» sorti en 2000, se contentent souvent de montrer de se moquer, des différences culturelles à travers une mise en scène satirique et sarcastique. Ces représentations permettent de comprendre les véritables enjeux de la pratique et les pressions sociales auxquelles elle est soumise. La manière dont les médias abordent le tuning

bue malheureusement à perpétuer les divisions sociales se focalisant sur des éléments sensationnels et en utilisant des termes péjoratifs, ils créent une vision biaisée de la 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 culturelles. Considérer le tuning comme une arme pour la division sociale serait absurde, car la passion des tuner·ice·s est avant tout matérielle et met en avant la recherche d'authenticité, revendiquée à travers un processus de personnalisation. C'est une passion qui permet aux propriétaires de personnaliser leurs voitures pour les rendre uniques, reflétant ainsi leur identité et leur style de vie.

Des modifications telles que les peintures perso-
nes, les jantes surdimensionnées, les systèmes audio
et les moteurs surpuissants font partie intégrante
de la culture.

La lutte des classes dans le monde du tuning est un sujet complexe qui mérite d'être abordé avec les médias. Les médias ont un rôle essentiel à jouer pour redéfinir les juges et les stéréotypes qui entourent cette passion. Que de diviser, le tuning devrait être célébré comme une forme d'expression individuelle et une communauté qui réunit des participants de tous horizons. Il est temps de reconnaître la richesse et la diversité sous culture, en mettant en lumière la créativité et l'identité de ses membres, plutôt que de céder aux stéréotypes.

Pour comprendre pleinement cette culture, il est essentiel de revenir au fond du tuning et d'explorer comment elle est née en tant que phénomène culturel. Dans ce nouveau chapitre, nous plongerons dans l'histoire de l'apparition du tuning, en éclairant les forces motrices qui ont fait de cette passion et en montrant comment elle est devenue une sous-culture automotrice entière.



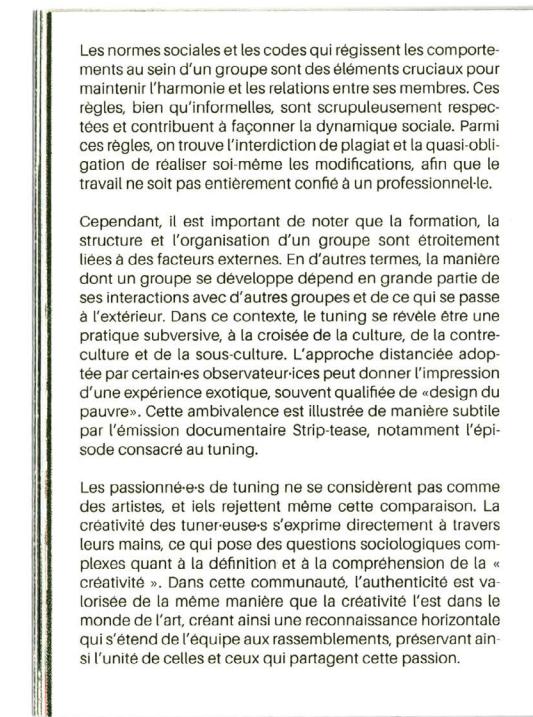
• Le tournant des années 1990

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 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'informelles, sont scrupuleusement respectées et contribuent à façonner la dynamique sociale. Parmi ces règles, on trouve l'interdiction de plagiat et la quasi-obligation de réaliser soi-même les modifications, afin que le travail ne soit pas entièrement confié à un professionnel-le.

Cependant, il est important de noter que la formation, la structure et l'organisation d'un groupe sont étroitement 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 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 certain-es observateur-ices 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·es de tuning ne se considèrent pas comme des artistes, et ils 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 compréhension de la « créativité ». Dans cette communauté, l'authenticité est valorisée 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.

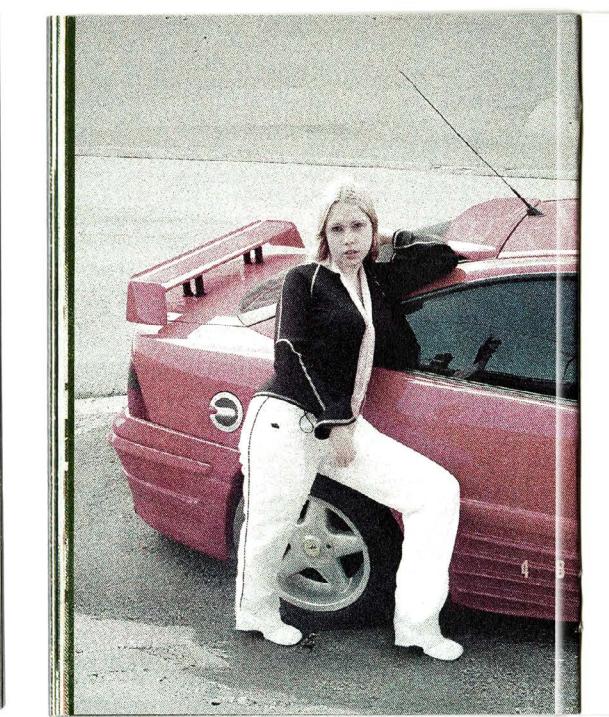


*Qui pratique le tuning ?

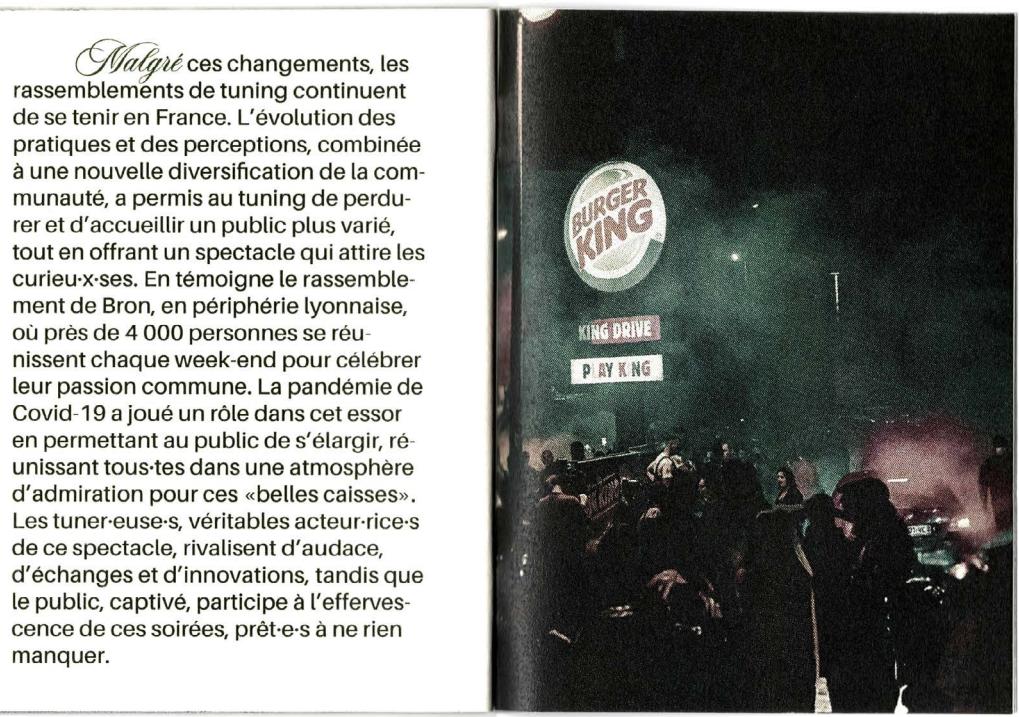
D'après l'article d'Eric Darras Un lieu de mémoire ou-
vrière : le tuning, Sociologie de l'Art 2012/3 (OPUS 21), les
tuneresses sont en grande majorité des hommes et des
femmes de moins de 25 ans dont le niveau d'étude est
souvent inférieur au baccalauréat. Plus souvent titulaires
d'un CAP ou d'un BEP, beaucoup excellent 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 durement affectée de la « génération sacrifiée », confrontée à la désindustrialisation, à une 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 leurs réponses dans le tuning. Mais les tuner-euses se distinguent néanmoins des plus démunis par les ressources, savoirs et savoir-faire précisément objectivés dans et par leurs véhicules tuning, objets d'une fierté individuelle et collective.

Être tuner-euse signifie avant tout faire partie d'un groupe, comme le disent certain-es, «d'une grande famille». L'adhésion à une team, généralement composée d'une dizaine de personnes, apporte de nombreuses rétributions. Il y a d'abord la sociabilité : «c'est pas tout pour le tuning, on se voit tous les temps pour plein d'autres trucs, on fait tout ensemble, on va au mariage, on s'arrête chez les un-es, les autres on prend le train, 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 un-e leader, souvent propriétaire d'un garage, qui vend et met à disposition ces connaissances.



Néanmoins, 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, est 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 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.



Malgré ces changements, les rassemblements de tuning continuent de se tenir en France. L'évolution des pratiques et des perceptions, combinée à une nouvelle diversification de la communauté, a permis au tuning de perdurer et d'accueillir un public plus varié, tout en offrant un spectacle qui attire les curieux·ses. En témoigne le rassemblement de Bron, en périphérie lyonnaise, où près de 4 000 personnes se réunissent chaque week-end pour célébrer leur passion commune. La pandémie de Covid-19 a joué un rôle dans cet essor en permettant au public de s'élargir, réunissant tous·tes dans une atmosphère d'admiration pour ces «belles caisses». Les tuner-euse-s, véritables acteur·rice·s de ce spectacle, rivalisent d'audace, d'échanges et d'innovations, tandis que le public, captivé, participe à l'effervescence de ces soirées, prêt·e-s à ne rien manquer.

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.

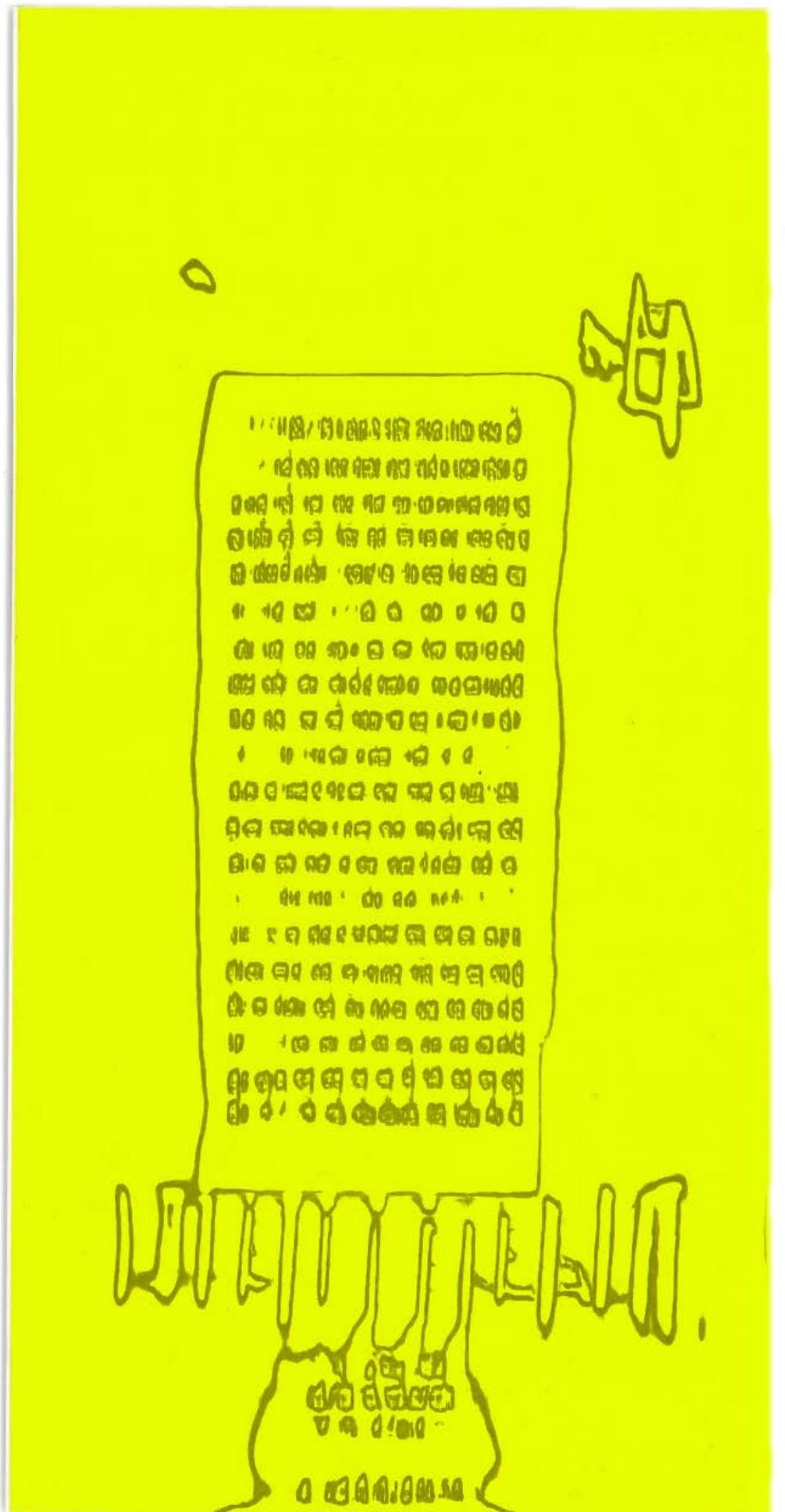
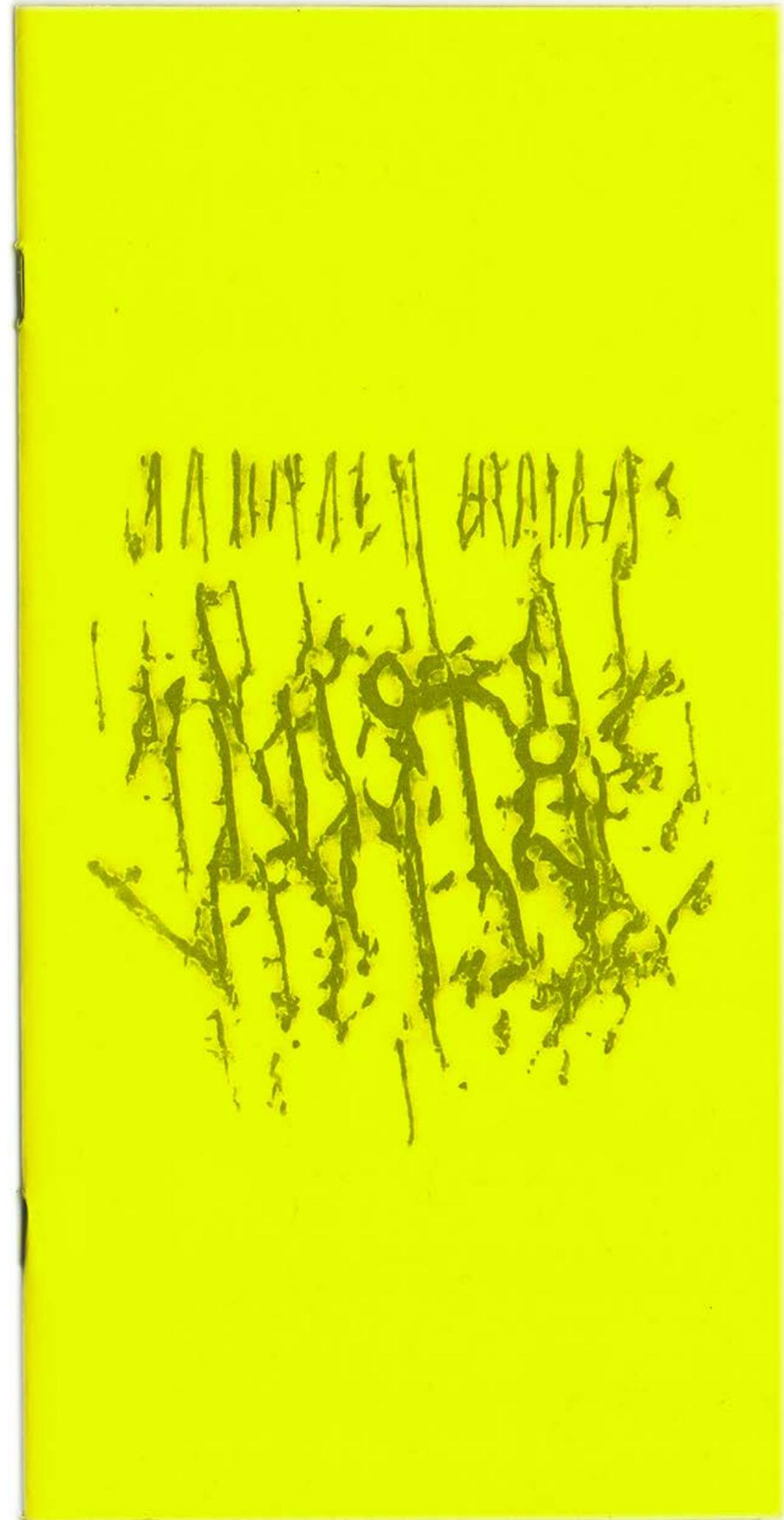
2022

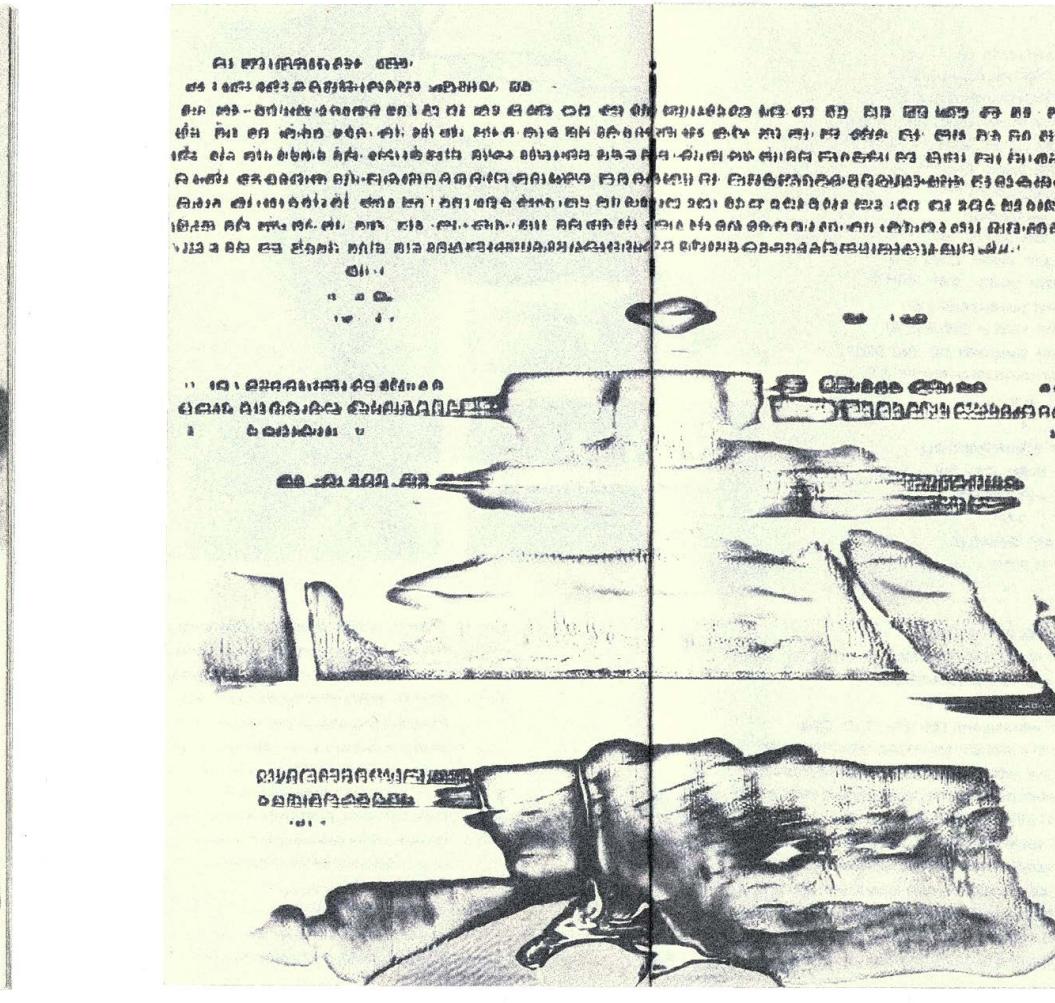
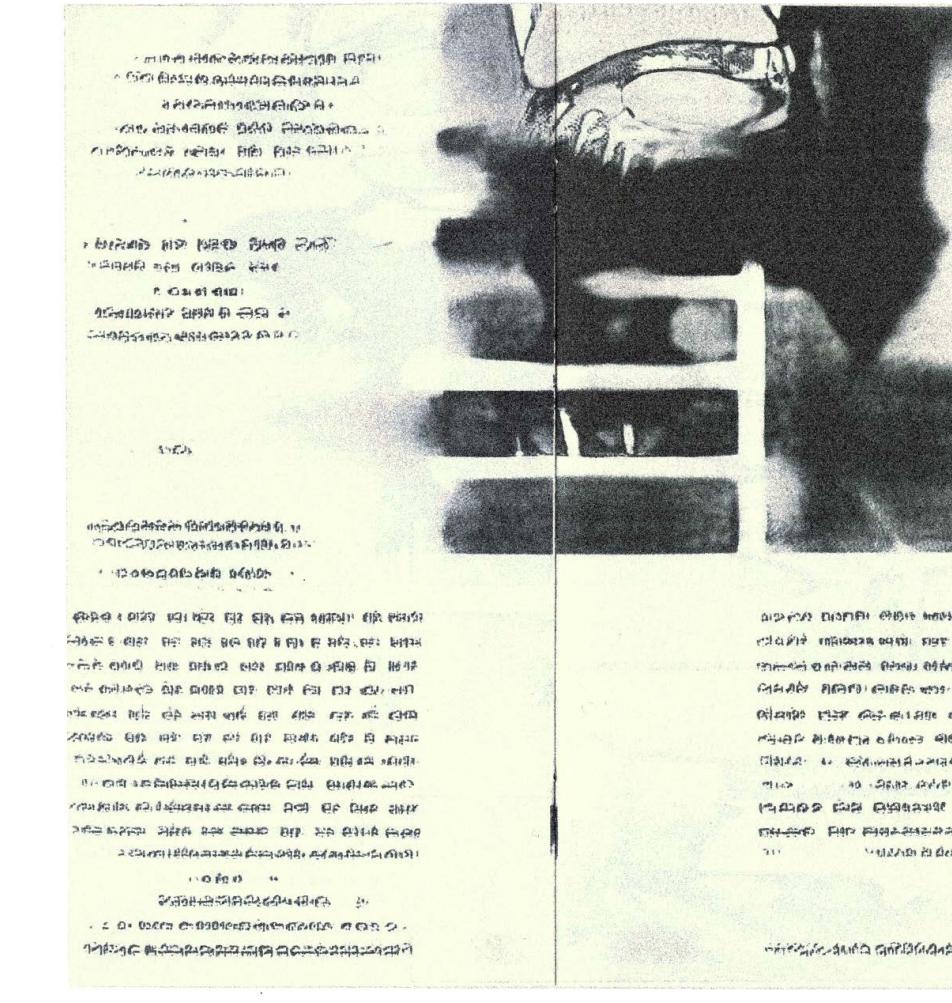
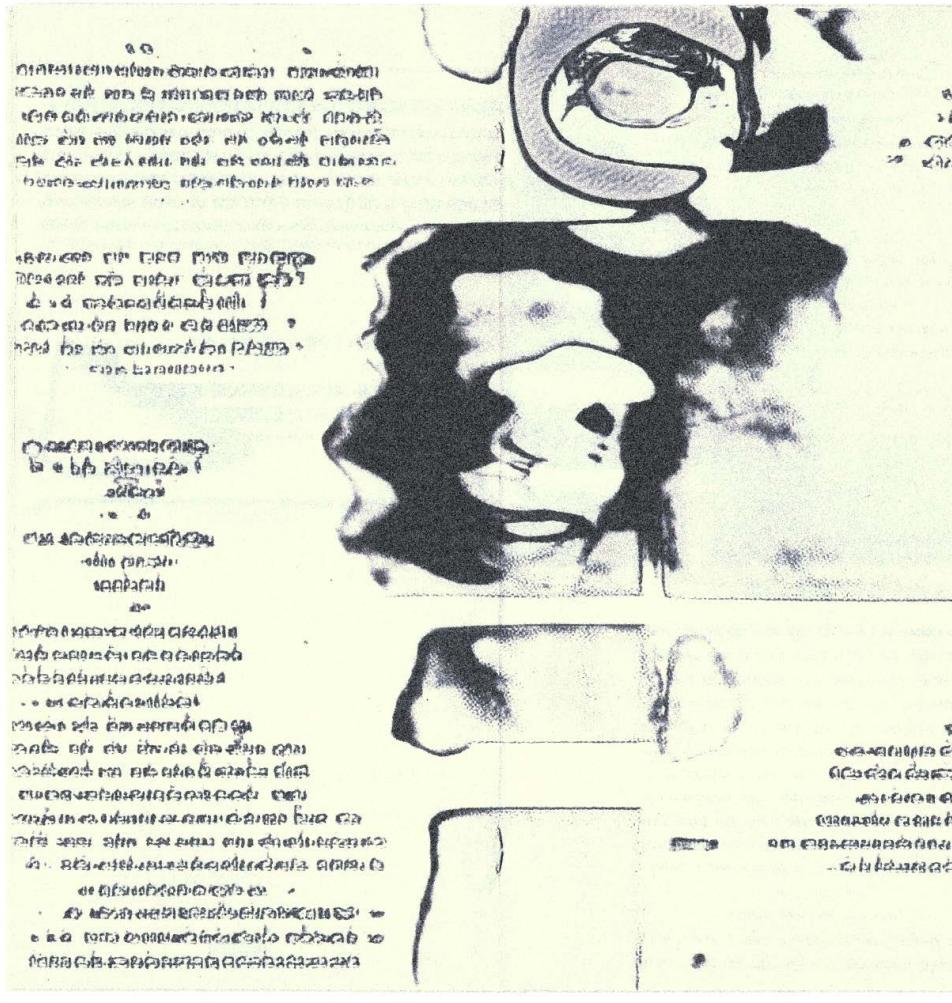
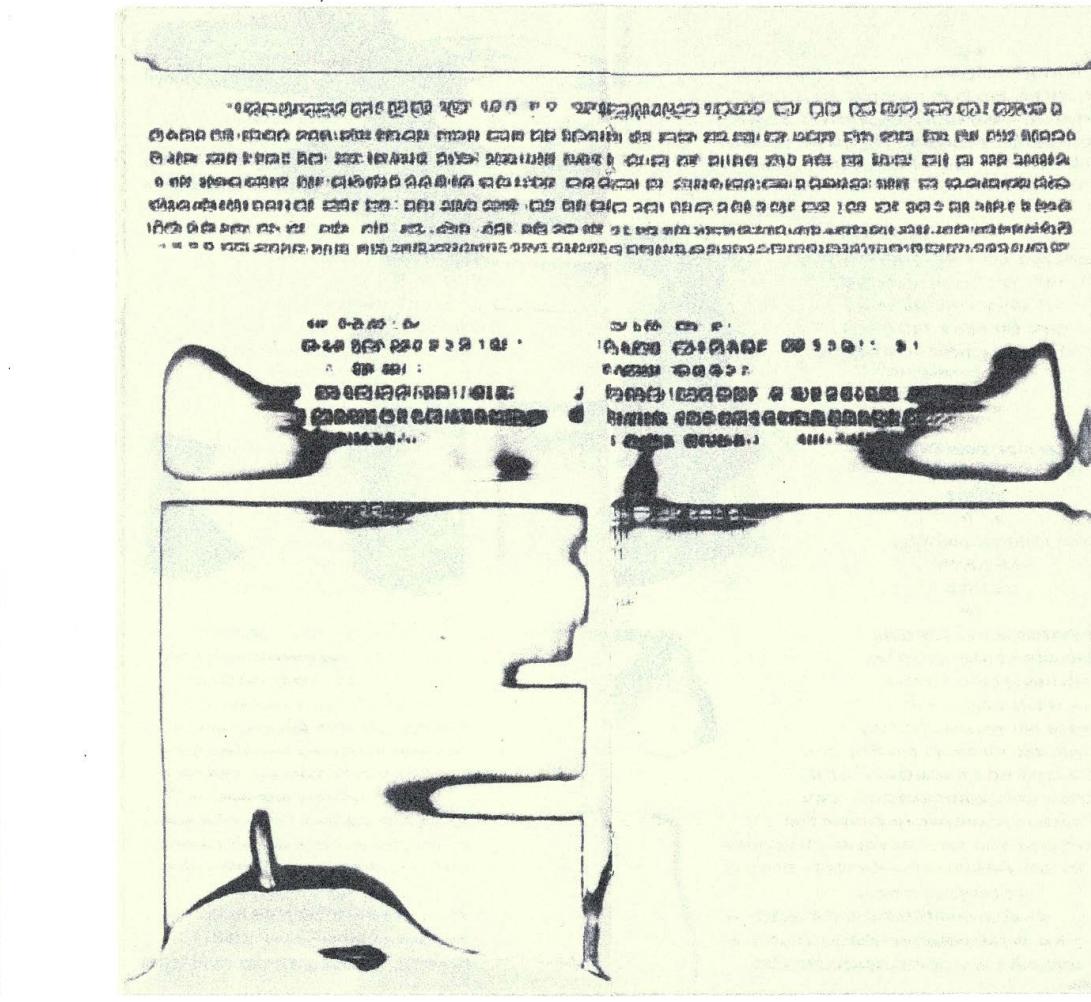
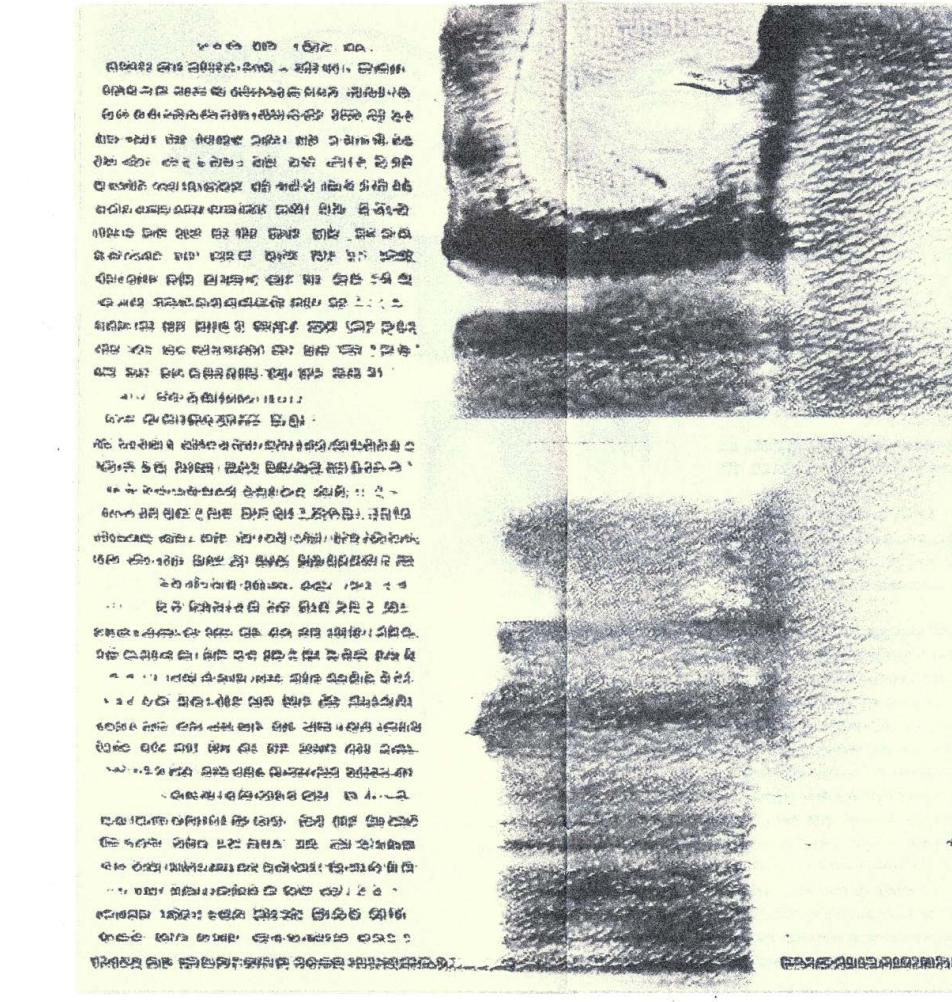
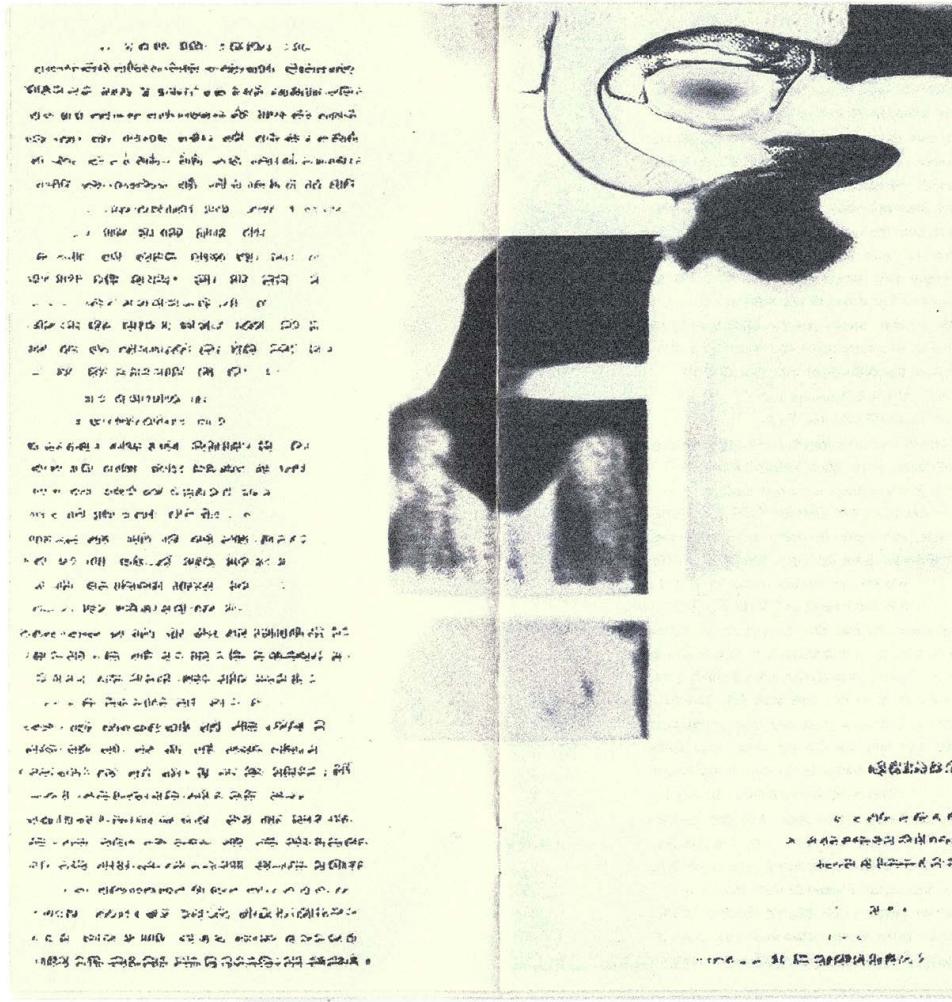
Couverture : 90g/m² Ultra Neon Yellow

Intérieur : 90g/m² Canson® sketchbook paper

95 x 190mm

20 pages





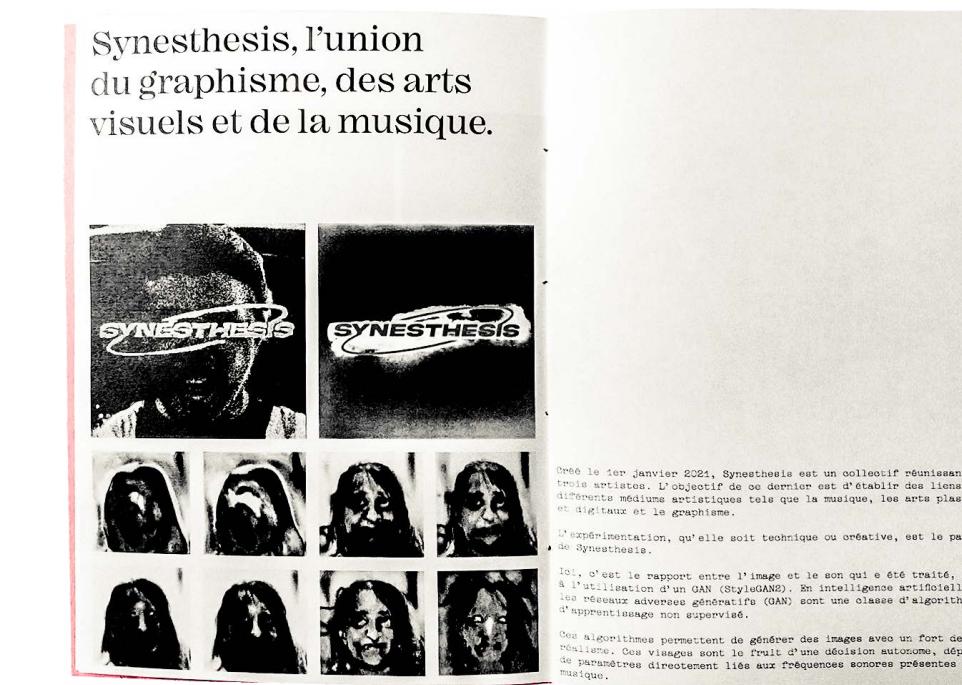
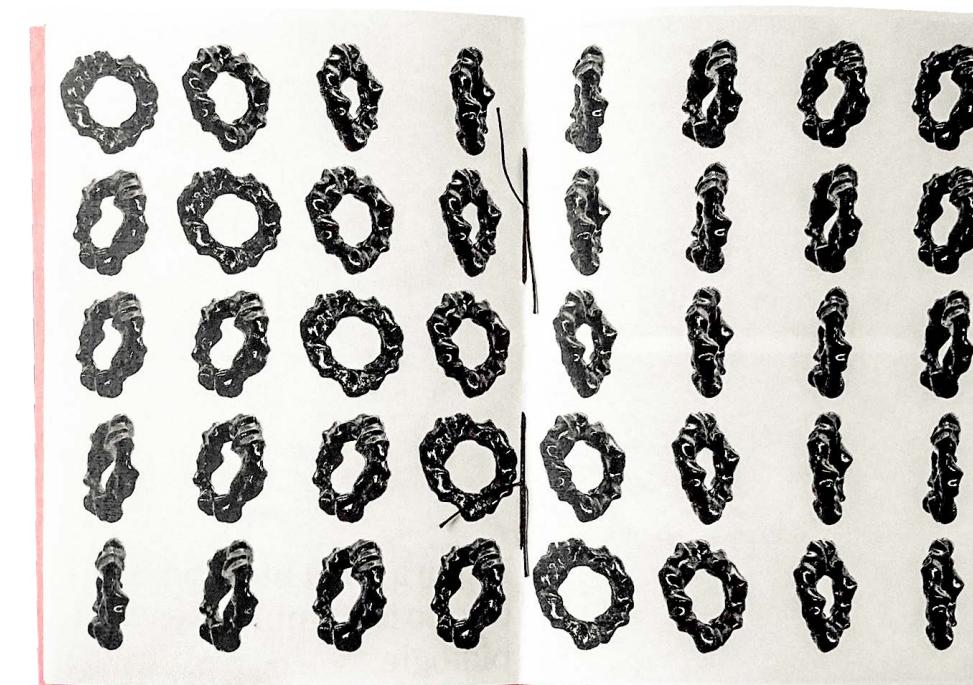
Bazar orgaziné

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.

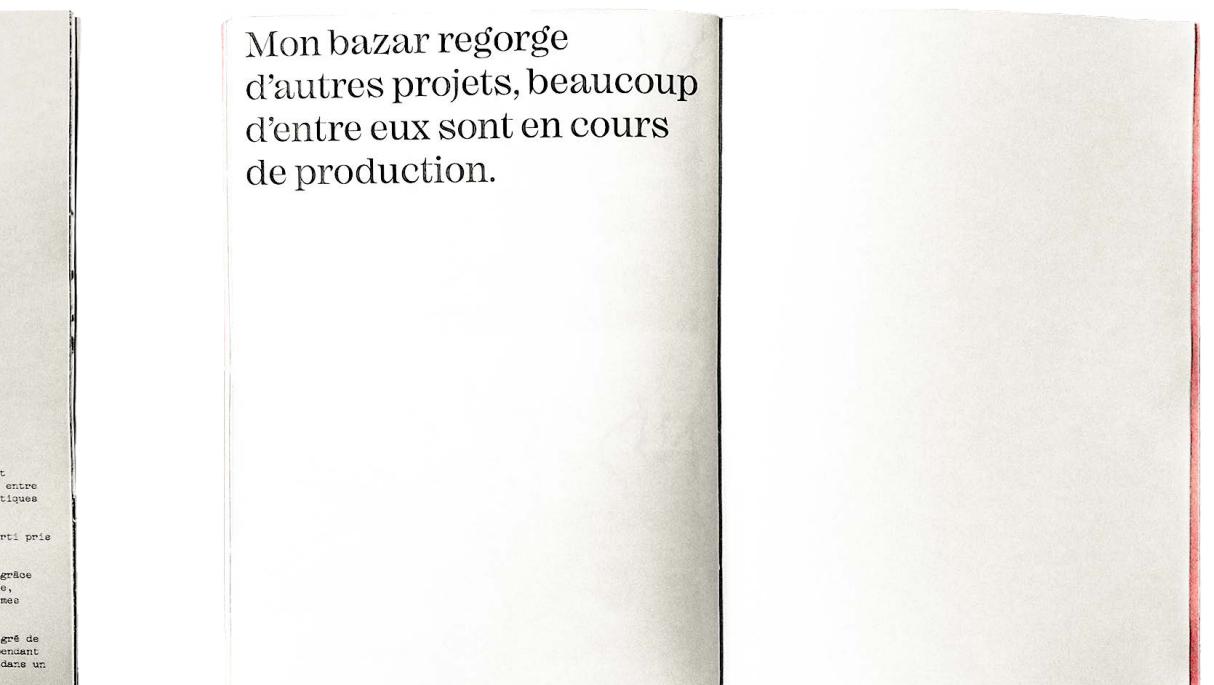
2022
Papier mixte
140 x 200 mm
46 pages



L'agora est à la sociologie
ce que la symbiose est à la
biologie.



Synesthesia, l'union
du graphisme, des arts
visuels et de la musique.



Mon bazar regorge
d'autres projets, beaucoup
d'entre eux sont en cours
de production.



Epicalyx

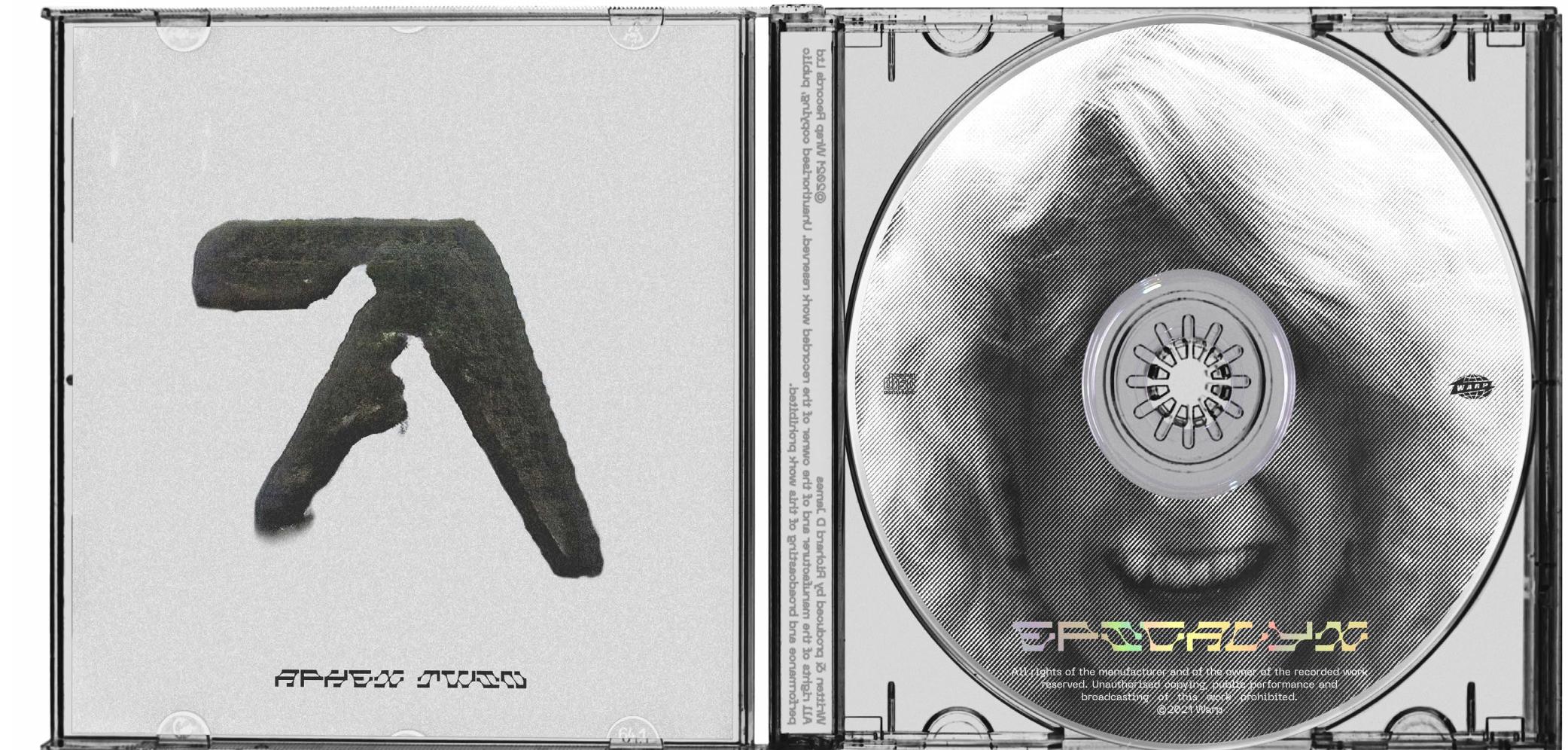
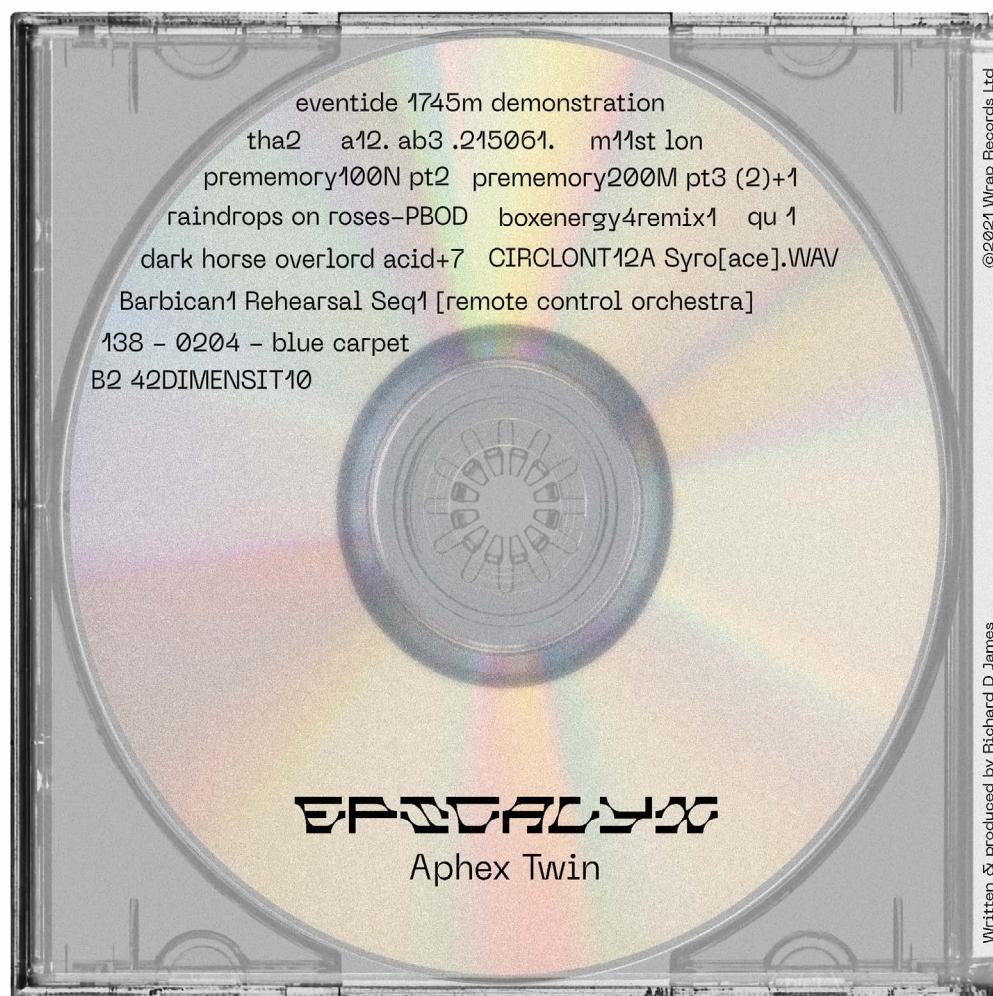
Epicalyx est mon projet diplômant de direction artistique pour l'album du même nom, produit par l'artiste Aphex Twin. Ce projet explore les frontières de l'art numérique en intégrant des technologies émergentes pour créer une expérience immersive.

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.

APHEX

TRACKS **VIDEOS** **TOUR** **SHOP** **SIGN IN**

APHEX

TRACKS **VIDEOS** **TOUR** **SHOP** **SIGN IN**

EPICALYX

1. eventide 1745m demonstration
2. thx2
3. afa abd. 215061
4. mMet lon
5. prememory100N pt2
6. prememory200M pt3 (2)+1
7. mMet lon
8. boxwlicker 010000
9. au 1
10. dark horse overland actcd7
11. mMet lon (2) Synapses).WAV
12. Barbican Rehearsal Set#1 [remote control orchestra]
13. 438 - 02024 - blue carpet
14. B2 42DIMENSI10

Aphex Twin - mMet lon [VIDEO CLIP]

1:01 Buy 3:51 Buy 6:26 Buy 14.75€
4:07 Buy 3:19 Buy 5:21 Buy
6:13 Buy 6:09 Buy 4:08 Buy
7:05 Buy 4:36 Buy 4:46 Buy
8:00 Buy 4:38 Buy 3:07 Buy
Download Select format 320 kbps, LAME-encoded
MP3 WAV/FLAC Add to cart

6:34

APHEX

TRACKS **VIDEOS** **TOUR** **SHOP** **SIGN IN**

mMet lon **mMet lon** **mMet lon** **mMet lon** **mMet lon**

mMet lon **mMet lon** **mMet lon** **mMet lon** **mMet lon**

APHEX

TRACKS **VIDEOS** **TOUR** **SHOP** **SIGN IN**

Manchester 20.09.2010 **London 14.09.2019** **London 03.06.17** **Houston, TX 12.17.16**

APHEX

TRACKS **VIDEOS** **TOUR** **SHOP** **SIGN IN**

London 03.06.17

► PLAY ◀ SHARE

1. TXT1+4 ds8 flngchroda[sketch0.1b]
2. ZT04 [sketch1]
3. T45 se70 rincout2 [sketches]
4. T85 tx16w marion MT***,e [sketches]

London 03.06.17

3:47 Buy 3:10 Buy 4:04 Buy 4.75€
2:19 Buy
Download Select format 320 kbps, LAME-encoded
MP3 WAV/FLAC Add to cart

APHEX

TRACKS **VIDEOS** **TOUR** **SHOP** **CART (1)** **SIGN IN**

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.



Projets

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 droite 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 le manque de considération : «Au contrat exclusivement social ajouter la passation d'un contrat naturel de symbiose et de réciprocité où 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 maîtrise, 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 demanderait à mort celui qu'il pilote et qu'il habite sans prendre conscience qu'à terme il se condamne lui-même à disparaître.»

Serres, M. (2020). Le contrat naturel. Dans Champs enjeux (p. 88). FLAMMARION.

Il me paraît ainsi nécessaire et pertinent d'appuyer le rapport que l'être humain et l'environnement entretiennent 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 BA08I: BINC



Photographie

Je pratique également la photographie depuis quelques années, inspiré par des artistes tels que Willy Ronis, Romain Laurent 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.

