

# PORTFOLIO

## CLEMENT METHE

2024

Diplômé en design graphique et digital, je me spécialise cette année dans la **communication digitale**, 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<sup>ème</sup> 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>

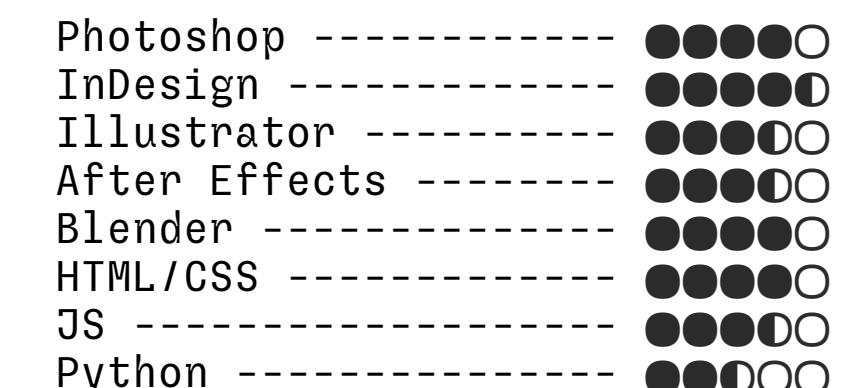
2022 - Conception de la direction artistique du compositeur Endless Sorrow

2021 - Réalisation de l'identité visuelle de Biosphère'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](mailto:clement.methé@gmail.com)

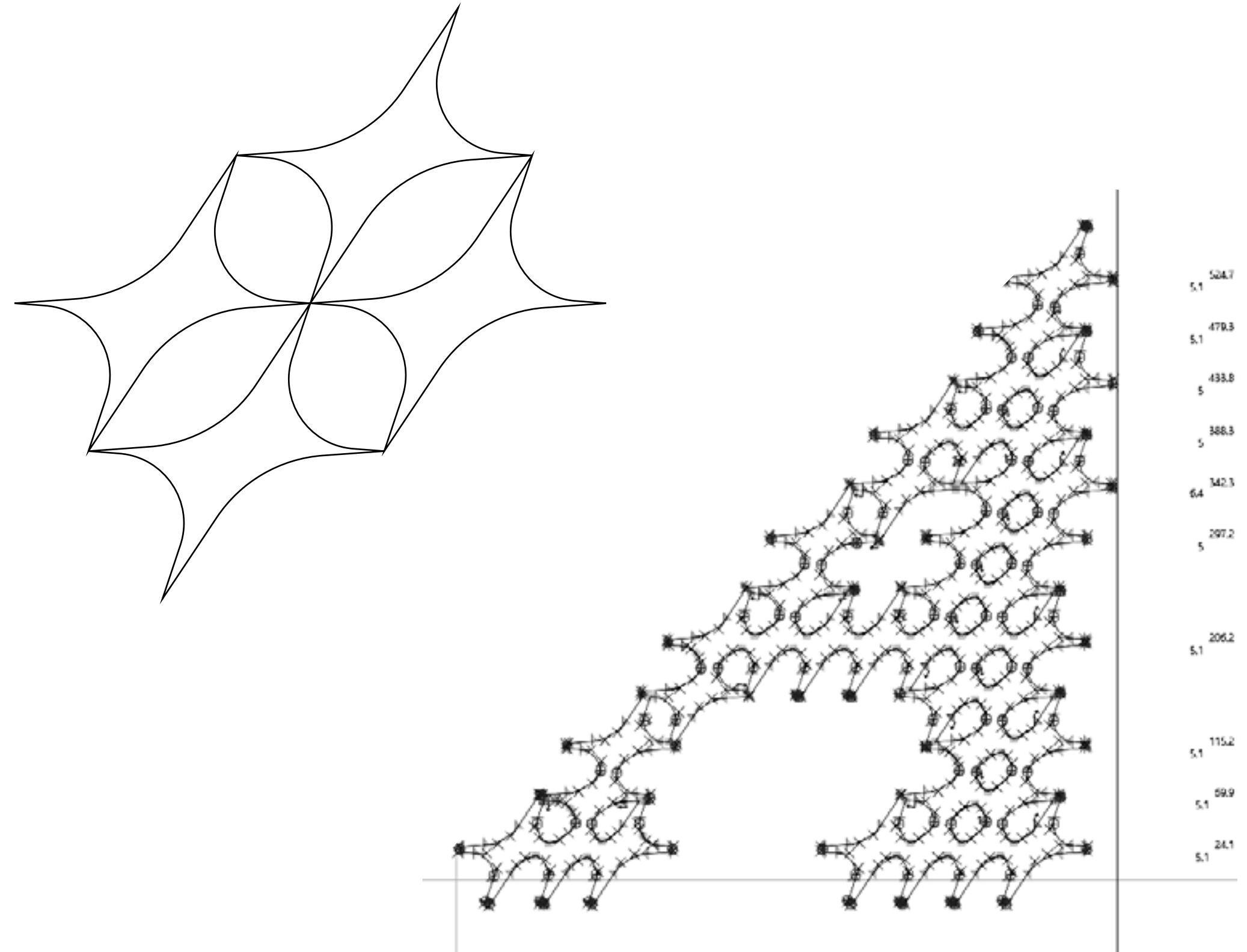
+33 6 38 29 16 81

# Synologie

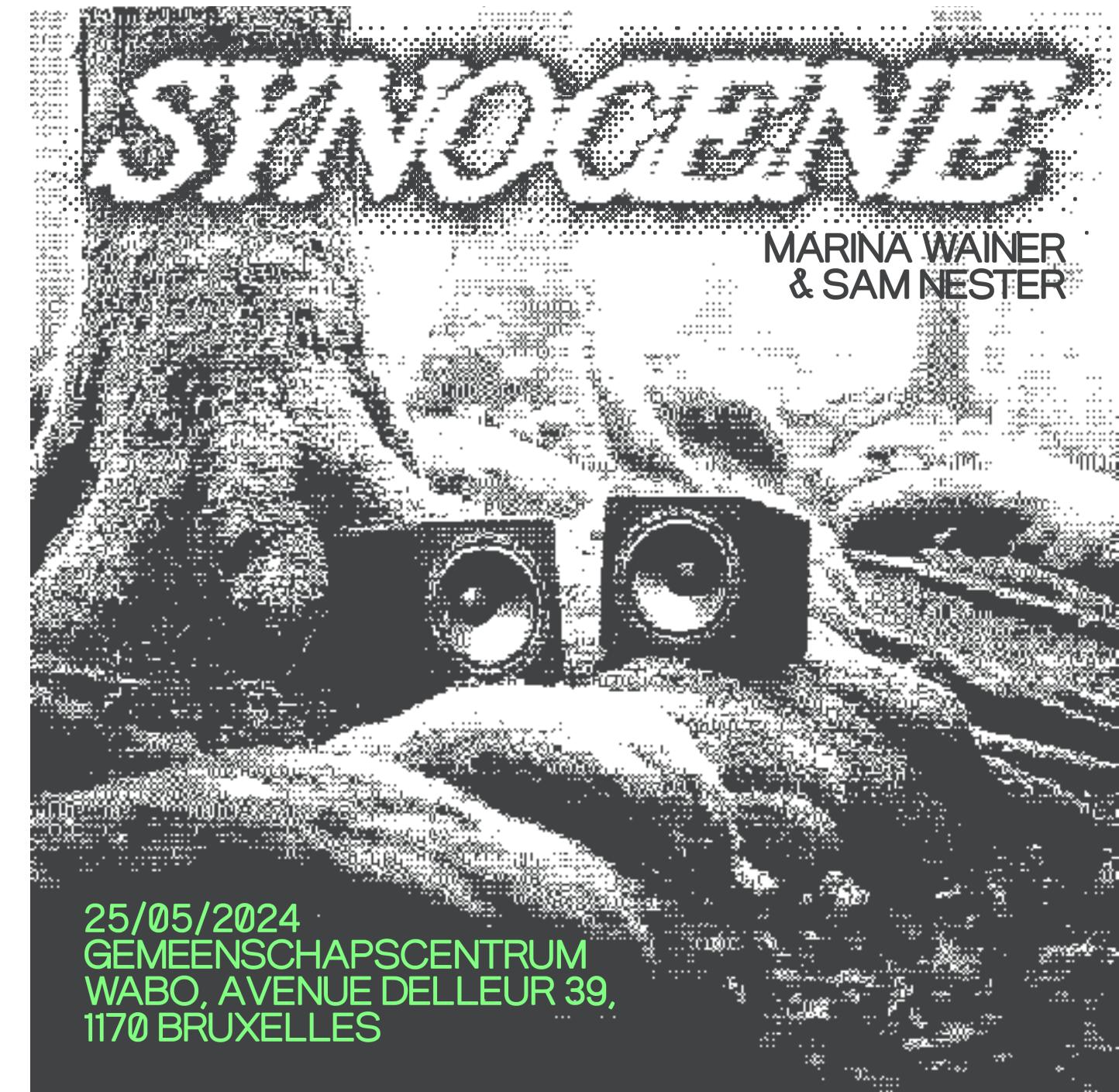
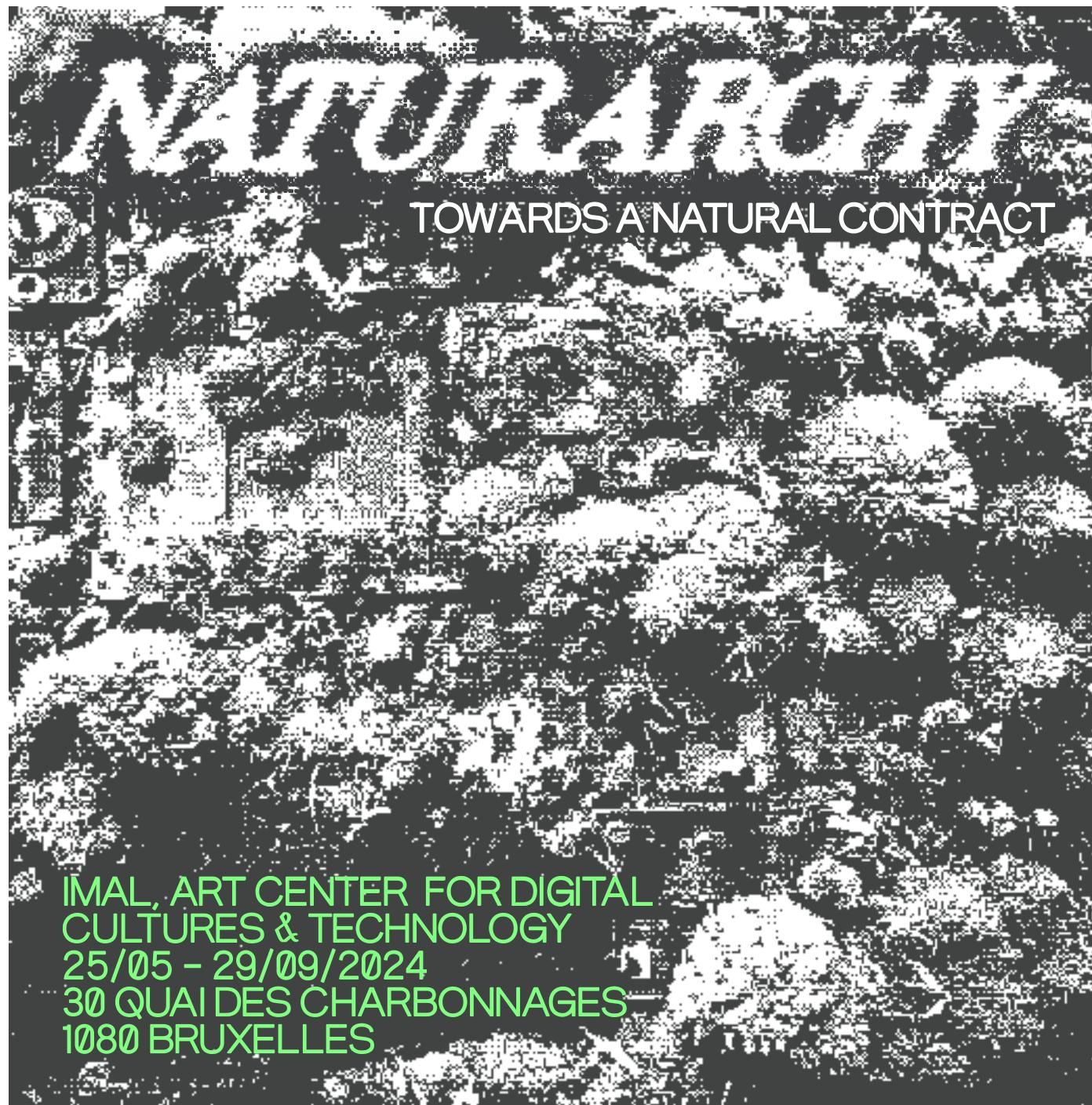
Synologie est une typographie Sérif italique créée dans le cadre d'un projet explorant la symbiose. Inspirée par l'essai «Ciel ! Mon Étoile» de Michel Serres, elle symbolise l'interdépendance entre disciplines scientifiques et humaines. Le motif en étoile et le kerning permettent de créer des ligatures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

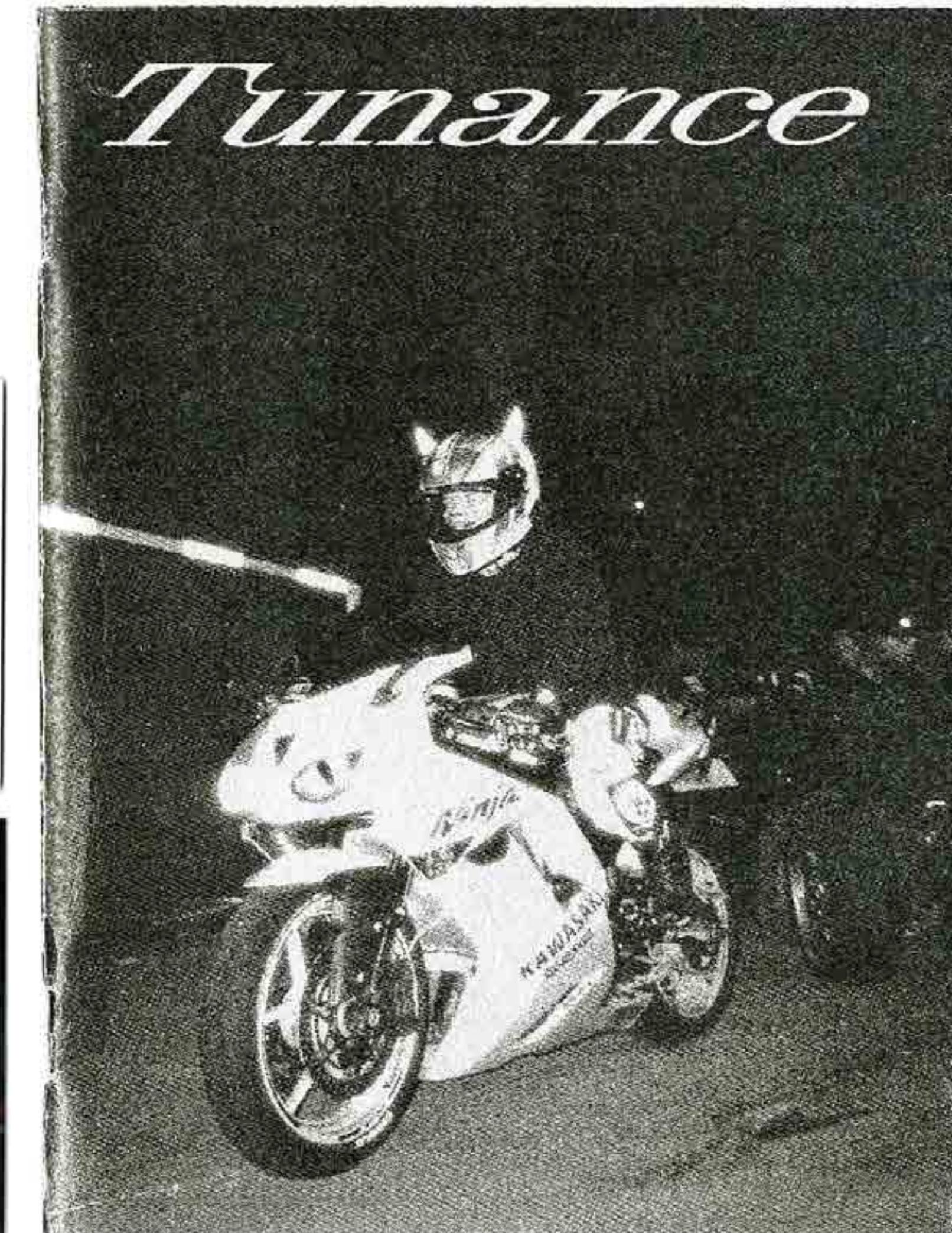
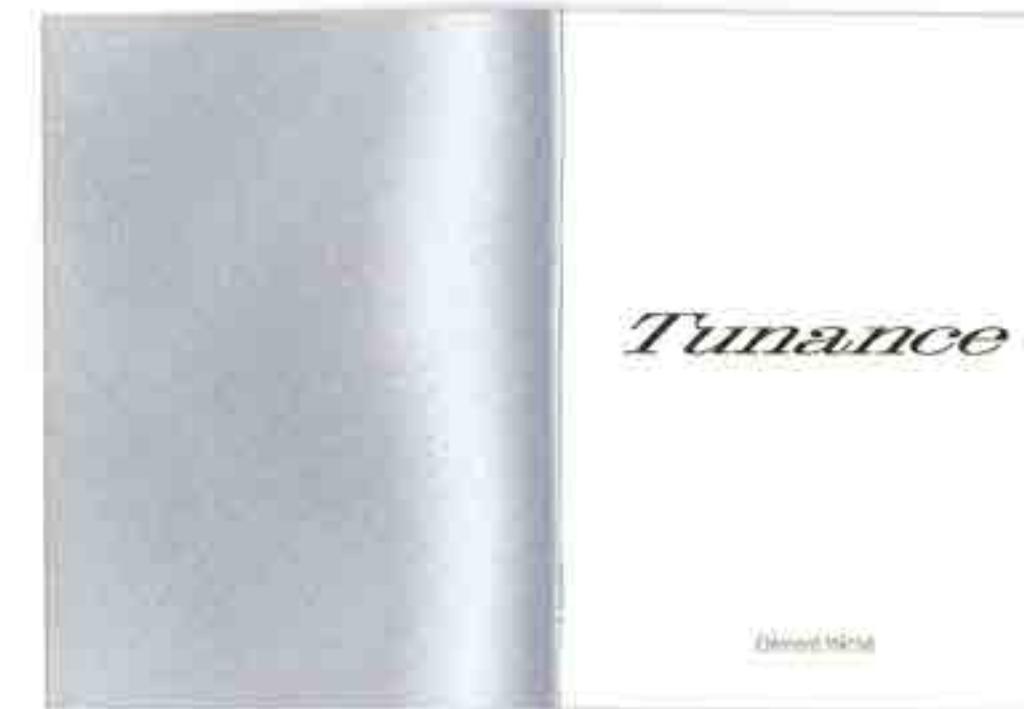
2024

Couverture: 180g/m<sup>2</sup> silver glitter paper

Intérieur: 90g/m<sup>2</sup> Fabriano sketch paper

100 x 140 mm

20 pages





*Le tanning*, tel qu'il comme l'entendent les dirigeants apportera à nos institutions des bénéfices tant sur le plan de leur fonctionnement qu'à une meilleure compréhension de l'état de ses dérapages pour mieux combattre et éviter. Pour cela, nous devons retrouver leurs origines qui nous permettront de comprendre comment il est né, en quoi cette culture culturellement dominante aux Etats-Unis, dans les années soixante, peut finalement prendre une ampleur considérable dans l'introduction en Europe, au début des années quatre-vingt, et pourquoi le succès de ces dernières élections au référendum belge est si proche à chaque pas. En France, ce n'est d'autant pas de cette voie qu'il convient, mais au contraire de développer la propre identité.

sur le plan sociologique, la culture ou l'usage de celles et celles qui s'approprient à la représentation de la production ou de la réception, offrant ainsi une forme d'expression individuelle ou collectivement des objets culturels, personnalisant une idéologie ou modèle de production et reçus par l'intermédiaire du langage.

Un tuning est une pratique populaire et universelle qui, de plus en plus 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 aussi le regard du jugement de goût. Le goûts évidemment ne sont pas une dimension sociale, ce qui peut entraîner des conflits culturels dans certaines positions dans la société. Cette approche soulève le concept de mauvais goût comme un jugement de valeur relevant plus que de classe sociale dominante. Le tuning est principalement pratiqué par les classes populaires, qui créent souvent une culture

Les modifications suivantes sont permises sans nécessiter de permission de l'éditeur : les ajouts, suppressions et corrections dans la mesure où elles ne dénaturent pas le sens des œuvres et ne entraînent pas de pertes de contenu.

La lutte des classes dans le monde du tennis amateur est un sujet complexe qui mérite d'être abordé avec franchise. Les années ont amélioré essentiellement à jouer pour réduire les préjugés et les stéréotypes qui entourent cette passion. Mais que de choses, le tennis devrait être célébré comme une forme d'expression individuelle et sociale communautaire qui ne suit pas les préoccupations de tous horizons sociaux. Il faut temps de reconnaître la richesse et la diversité de ce jeu public, en mettant à son honneur le circuit amateur et l'ingénierie de ses institutions. De plus, que de plaisir aux amoureux

A photograph of a red Toyota Corolla hatchback modified with a large black front lip and side skirts. The car is parked on a white surface, and several people are standing around it, looking at the modifications. In the background, other cars and people are visible at what appears to be an outdoor car show.

#### \*Le tournant des années 1990

C'est au milieu des années 1990 que le tuning prit un tournant decisif. Initialement réservé aux amateurs (c'est-à-dire de mécanique), il commença à se diversifier pour devenir une pratique populaire ouverte à toutes. Rudeine fastidieusement contribue à cette émergence.

tout d'abord, le tuning offre à une jeunesse confrontée 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.

Bref, le tuning fait son apparition à la télévision, grâce à des films et des émissions tels que « Fast and Furious » ou « Top Gear », ainsi qu'à des jeux vidéo comme « Need for Speed » ou « Midnight Club ». Cet exposé historique nous contribue à la popularisation du tuning au début des années 2000 et particulièremment chez les ados français.

Enfin, de nombreux supports de communication, notamment des magazines tels que ADIXX, Boom Tuning et GTR mag, ont joué un rôle clef 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 connaissances 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 du plagiat et la quasi obligation de respecter strictement les modifications, afin que le travail ne soit pas seulement coûteux et un professionnellement.

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 passe-temps de turing ne se consacrent pas comme des artistes, et cela implique même cette comparaison. La créativité des hommes n'est pas forcément évidente à travers leurs œuvres, ce qui pose des questions sociologiques complexes quant à la dévotion et à la compréhension de « l'artiste ». Dans cette communauté, l'auteuriseur est né lorsque de la même manière que la créativité l'est dans le monde des arts, c'est-à-dire une connaissance horizontale qui s'étend de l'œuvre aux personnes mêmes, préoccupant l'université de celles et ceux qui partagent cette passion.



#### • Qui pratique le tuning ?

Dépôt légal d'Eric DUBAILLARD: 1600 exemplaires de  
l'édition, le format, Sociologie de l'Art 2012/3 (DPLG 21), les  
quatre étaffelés et 40 grands tirages des noms des et des  
listes de moins de 25 personnes. Le niveau d'édition est  
évidemment inférieur au baccalauréat. Plus souvent (18/24) que  
dans un CAP ou d'un BEP, beaucoup d'écrits en recherches  
systématiques ou en cartables, mais pas systématiquement.

une majorité sopravient à la jeunesse, mais l'âge moyen est élevé, ce qui compte parmi les plus clairement affectés de la génération «sacrifiée», confrontée à la déqualification, et à la difficile entrée sur le marché du travail alors qu'à la fin des années soixante-dix, au sein de l'transport public socio-économique, toutes les autres catégories d'âges, hommes et femmes, étaient tenues d'apporter leurs réponses au sondage. Mais les tuniques bleues se distingueraient néanmoins des plus démunis de la population, de ceux qui sont le moins bien préparés théoriquement dans le sens le plus large du terme, c'est-à-dire d'une faible individualisme et sociabilité.

A color photograph of a woman with long blonde hair, wearing a black top and white pants, sitting on a black tire. She is leaning against the front fender of a red car with her right hand. The car has its hood open. The background is a plain, light-colored wall.

*Mammans*, les rassemblements de bing jouent un rôle crucial dans la construction de l'identité masculine, mettant en avant 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, tamment 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 manifestations de leurs véhicules, réussissent à faire une place dans ce monde viril. Pendant, 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

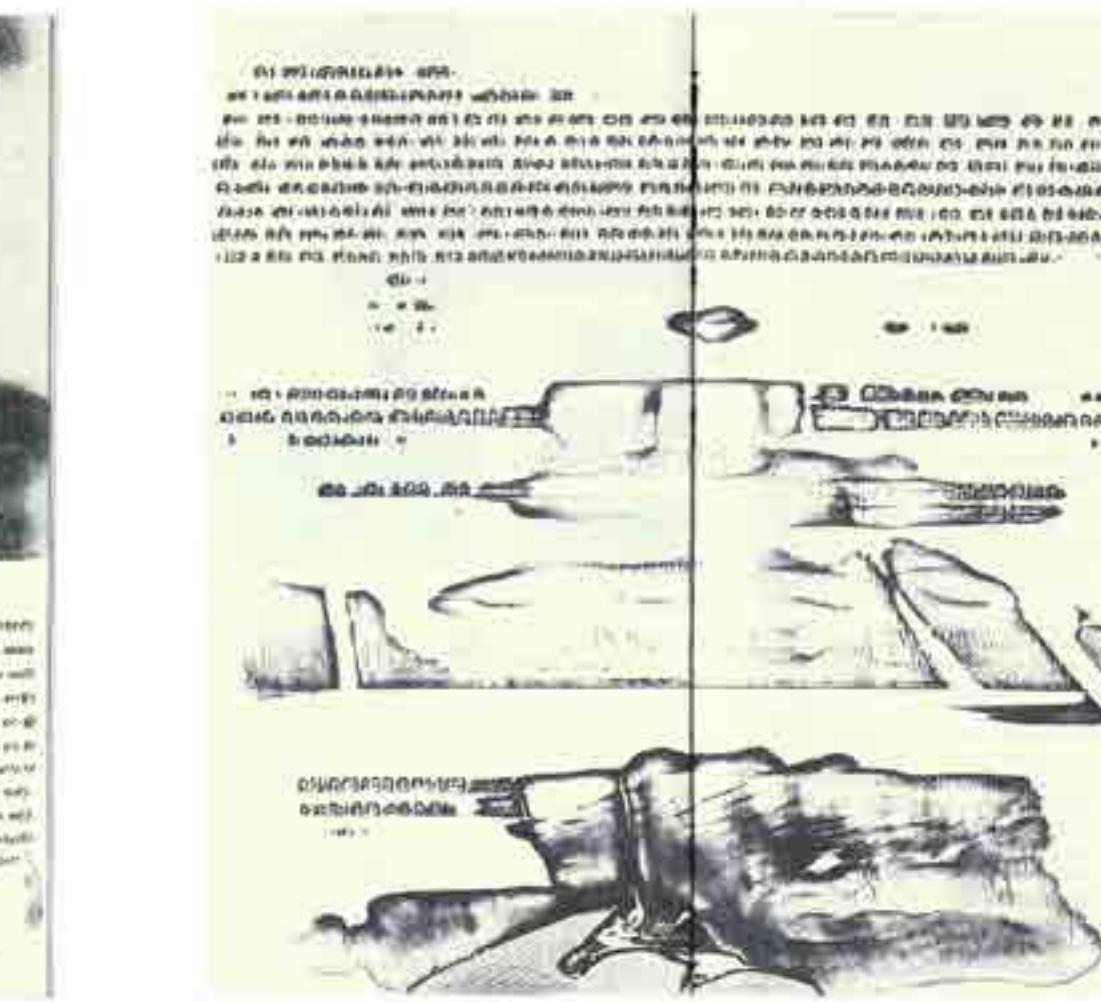
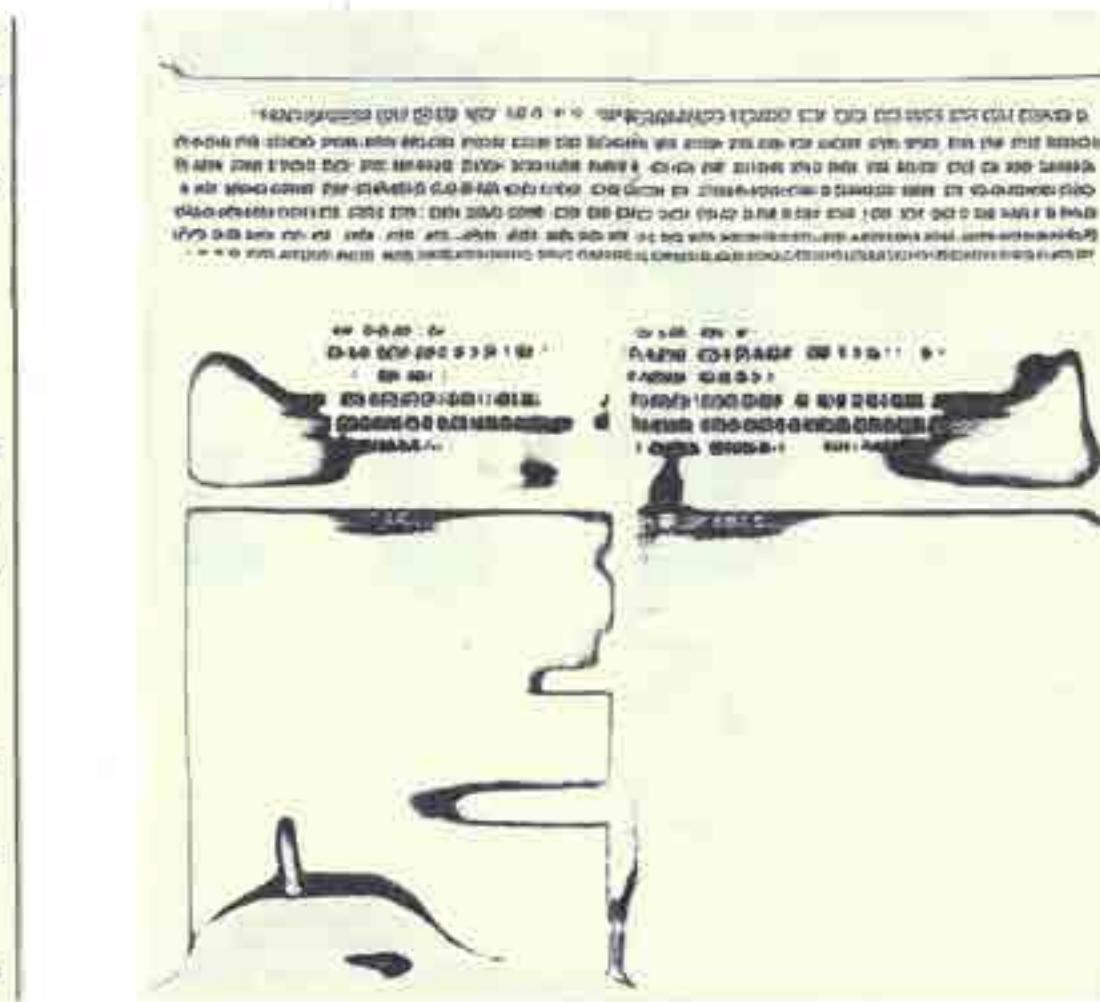
Couverture : 90g/m<sup>2</sup> Ultra Neon Yellow

Intérieur : 90g/m<sup>2</sup> Canson® sketchbook paper

95 x 190mm

20 pages

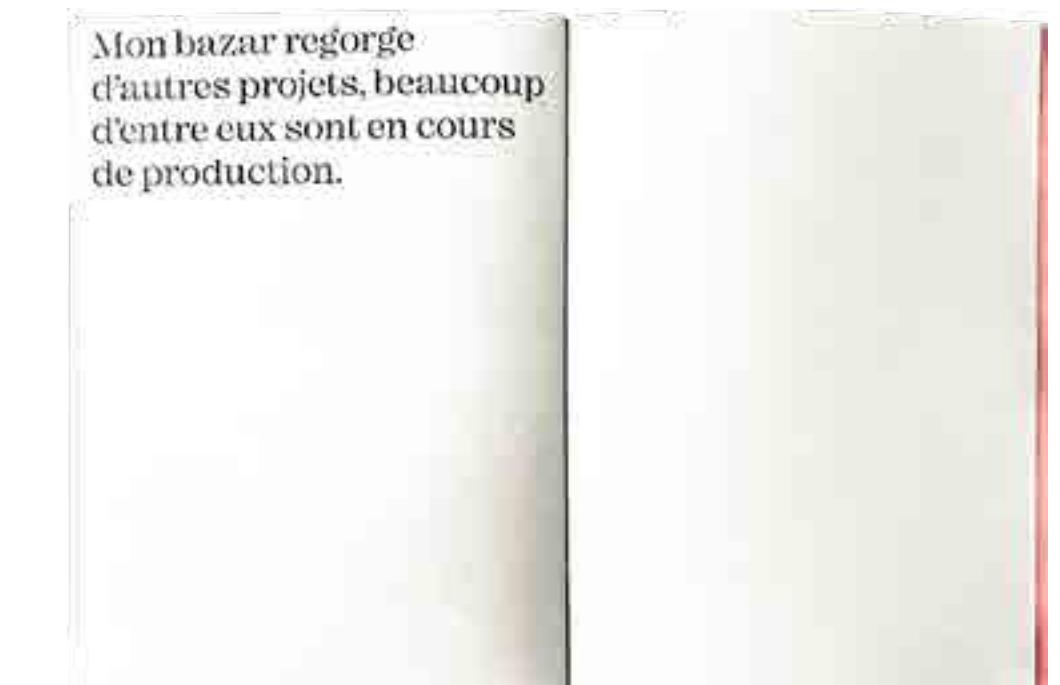
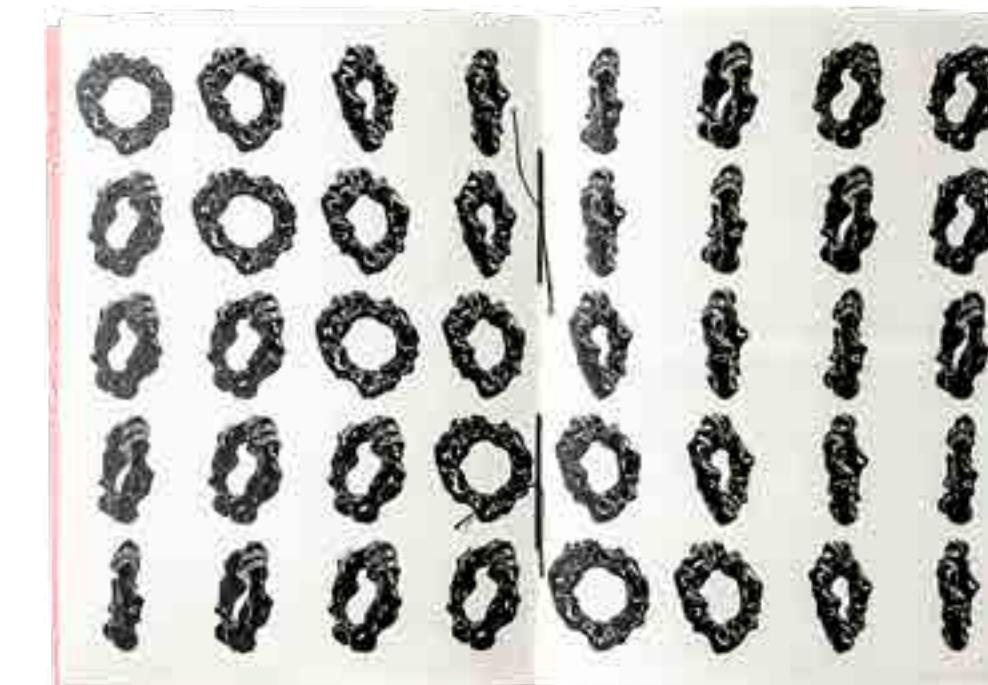




# Bazar orgaziné

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 image displays six screenshots of Aphex Twin's website, arranged in a 2x3 grid, demonstrating various interactive features:

- Top Left:** Home page featuring large, stylized text: "TRACKS", "VIDEOS", "TOUR", "SHOP", and "SIGN IN".
- Top Middle:** Track listing for "EPICALYPSO" showing a video thumbnail for "Aphex Twin - infektion [VIDEO CLIP]".
- Top Right:** Track listing for "London 03.06.17" showing a grid of 3D models for tour merchandise.
- Bottom Left:** Tour section showing four circular 3D models for tour dates: "Manchester 20.05.17", "London 14.05.17", "London 15.05.17", and "Budapest, TK 16.05.17".
- Bottom Middle:** Track listing for "London 03.06.17" showing a video thumbnail for "Aphex Twin - Infektion (Live at London 03.06.17)".
- Bottom Right:** Online shop displaying a collection of 3D modeled tour merchandise items.

# 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



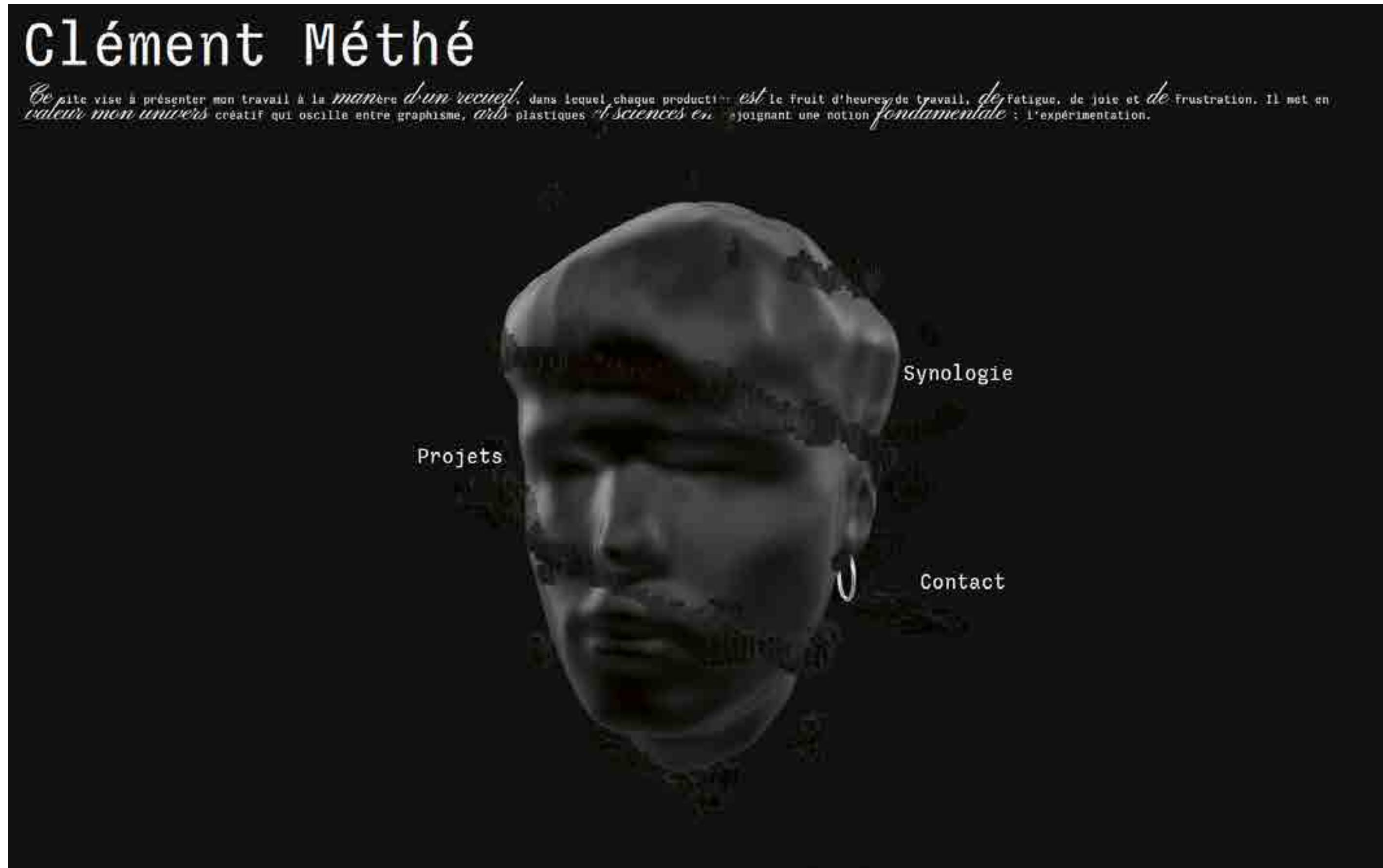
Déclinaison du projet BINC dans laquelle je présente d'autres installations en 3D. Elles explorent les aspects techniques et fonctionnels liés au développement de cette technologie. Le décor, semblable à un laboratoire, reflète une atmosphère froide et clinique, évoquant les dilemmes moraux entourant 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 mes projets sur l'interaction et l'ergonomie. Ce projet, le seul interactif depuis le portfolio au format de site perso, présente les principes de conception, tout comme une grande partie de mes travaux se déroulent.

Le portfolio est l'aboutissement de plusieurs mois de réflexion et de plusieurs expériences expérimentales, alors que mon travail fait évoluer, également, vers d'une conception plus aboutie, de plus en plus intégrée et harmonieuse entre les paramètres de ces projets de personnalité.

Cependant, cette partie est également améliorée avec davantage de l'interaction avec son environnement, bien que cela n'en empêche pas l'absence de certains éléments. Malgré toute cette réflexion et tout ce travail en maison en cours de conception, il n'y a rien de vraiment original à propos de l'interaction d'un produit culturel ou scientifique et de l'ergonomie qui nous rapporte aux domaines latéraux matériels et humains avec l'humain ambiante, la perception, la connaissance et la réaction, et la manipulation ou non-manipulation d'un produit. Cependant, alors que le résultat de cette étude semble être assez simple, il n'en est pas moins utile qu'il puisse et qu'il faille une grande sensibilité à l'homme et au monde qui nous l'accompagne.

Il se peut que certains peuvent juger le rapport aux thèmes humains et l'interaction un peu superficiel et simpliste, mais c'est entre les personnes sensibles et éduquées.

Il est donc appréciable, la relation au système d'apprentissage à nos diverses perceptions, utilisant ces relations qui nous permettent une meilleure communication aux personnes sensibles ou elles aussi éduquées, éduquées, éduquées ou éduquées.

### .Agora

[.Mes reliques du passé](#)

[.Synesthesia](#)

[.BA08I<sup>2</sup>](#)

[.BINC](#)

— Agora Mes Reliques du passé Synesthesia BA08I BINC

Le site Synologie a été réalisé par moi-même, à l'aide de plusieurs logiciels, dont Three.js, pour créer une interaction entre l'humain et l'ambiance. Si les objets visuels deviennent plus de deux, alors toutes les relations sont de plus en plus complexes. Ces objets sont alors utilisés pour créer des interactions entre eux, et leur positionnement et leur orientation sont également pris en compte.

Il est donc à l'heure actuelle, c'est à dire à la finition d'un système qui est un système d'interaction humain-hôte. Ce site, toutefois, des projets, une fois terminé, devient aussi, ses objets se voit alors atteindre un statut de certaine dignité avec une valeur démontrée entre eux dans ce sujet.



# 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.

