

Ardito Kévin

contact@ardkev.com
www.ardkev.com

Actuellement :

FabManager :

enseignement supérieur au Labo NRV
(ENSBA Lyon) depuis 2018

Freelance: IA, Métavers,
modélisation 3D, programmation et
jeux vidéo VR.

Artiste chercheur : au sein de
l'unité de recherche numérique des
beaux art de Lyon.

Intervenant pédagogique

numérique (3D, vr, métavers,
programmation visuel et jeux vidéo et
robotique)

FORMATION

2023 : Diplôme Supérieur de
recherche en Art (ENSBA Lyon,
Recherche Numérique)

2018 : Diplôme Supérieur
d'enseignement Plastiques ENSBA
LYON

2015-2016: Concordia, Montréal,
Canada

2015 : Diplôme National Arts
Plastiques ENSBA LYON

2011-2012 : Faculté Jean Moulin de
Saint Etienne

2011 : Lycée Champolion, Grenoble:
Bac Littéraire/Arts Plastiques.

Présentation :

Artiste-chercheur et designer immersif, diplômé du DSRA (ENSBA Lyon), je développe une pratique à la croisée de l'art immersif et du storytelling environnemental. Fort d'une expérience en recherche, création et transmission, j'évolue à la fois comme artiste, et pédagogue, en intégrant les outils numériques aux champs de l'art contemporain, du spectacle vivant et du design immersif.

Compétences technique

Programmation visuelle et sonore: Max MSP, Processing, Puredata, Touchdesigner.

Outils des fablab : Impression 3D, Découpe laser, broderie numérique, plotter

Outils 3D : Blender (modélisation et animation), Motion capture (rokoko) , divers outils de scan 3D, photogramétrie (métashape, polycam, meshroom)

Jeux vidéo et réalité virtuelle : Unity, Unreal, Godot,

Electronique : Arduino, raspberry, robotique.

Web : HTML, CSS, WebGL

Multimédia et Image : Photoshop, Illustrator, Première pro, Final Cut, After effect, Ableton, Clip Studio

Volume/Plastique: Matière synthétique, moulage, menuiserie, Métallurgie, Mécanique.

Compétences Généraliste

Gestion Pédagogique :

recherche, préparation de cours, workshop, accompagnement aux projets théorique et pratique.

Gestion de lieu technique : veille technologique, partenariat, commandes, auto-formation, organisation.

Gestion de projets : Direction artistique et technique, Consulting, planification, budgétisation, connaissance des institutions publique.

Anglais Courrant.

Artiste Numérique

Mai 2025 : *Biennale Internationale de Design de Saint Etienne, exposition collective faire, encore ad•rec*

Mai 2025 : Festival DNA, Grenoble

Avril 2025 : Exposition collective, Living Room
Musée d'art contemporain de Lyon

Octobre 2024 : Résidence, Chateau Ephémère,
Carrière sous Poissy.

Decembre 2023, *Exposition Personnelle, "No particles", Lyon.* refectoire des nonnes à Lyon.

Mars 2022 : Exposition collective "Résolution" au refectoire des nonnes à Lyon.

Mars 2022 : Exposition collective "Mutanx-Momix" au refectoire des nonnes à Lyon.

Octobre 2021 : Exposition collective "RMF" au musée d'archéologie de Grenoble.

Mars 2020 : Exposition collective "Modus Tollens" Mirage Festival, Lyon.

Janvier 2020 : Exposition collective "Hyper",
Création 57, Lyon.

Sepembre 2019 : Exposition collective "Valis" Ars electronica, Linz, Autriche,

Juillet 2019 : Exposition collective "Space cheap",
Shadok, Strasbourg, France

Mai 2019 : Festival DNA, Grenoble.

Avril 2019 : Exposition collective "île intérieur" au
Mirage Festival Lyon.

Mars 2019 : Biennale des villes transition, Grenoble

Janvier 2019 : Residence "Création en cours"

Octobre 2018 : Residence au Laboratorio
Alemda (institut d'art numérique de Mexico), Mexico.

Mars 2018 : Biennale Musique en Scène:
Exposition Collective "NetSounds"

Designer Immersif

Mars à septembre 2024 :

Assitant IA en langage naturelle en réalité virtuelle pour le CEA

Conseil sur l'élaboration d'une expérience dans le cadre d'une recherche en science cognitive, production d'une solution logiciel IA, d'avatar, et d'un environnement virtuelle pour discuter avec une IA incarné en langage naturelle. Première brique d'une solution commerciale

Decembre 2022 à Mars 2023 :

Recherche théorique, pratique et technique pour Arte France, autour des métaverses.
Création d'espace, contre-rendu théorique, mise en place de solutions.

Avril à mai 2022:

Direction artistique et technique, sur un metavers pour le CEA
Création de 3 espaces immersifs et collaboratifs.

Janvier à Février 2021 :

Création de l'espace virtuelle pour l'exposition Mutanx-Momix. *Création et gestion d'un espace virtuel en ligne pour la préparation de l'exposition et sa conversation après coup par un accès libre en ligne.*

Janvier 2021 à Decembre 2021:

Direction artistique et technique, sur le métavers "Second Lab" pour le laboratoire d'innovation technologique de la ville de Lyon : Erasme
Création de 3 espace immersif géant (nature, urbain, culture) et 4 lieu de production et rencontre en ligne quotidien.

Octobre 2020 à Decembre 2020:

Direction artistique et technique de 4810 pixels création d'un métavers à destination de la médiation de l'observatoire du mont blanc.
Création de 6 scènes de rencontre et de vie en ligne entre les chercheurs reprenant de véritables pans de la montagne

Juin à Juillet 2020 :

Programmation artistique pour deux clips 3D en temps réel pour Sony et Warner.
sous la Direction Artistique du studio Golgotha et Julien Humbert

Pédagogie :

Depuis 2021 : Intervention pédagogique en enseignement supérieur à la Martinière Diderot
Consultation sur les projets numériques des étudiants en DSAA, cours, et pédagogie techniques.

Mars à Avril 2025 : Projet jeune commissaire avec l'institut d'art contemporain de Villeurbanne.
interventions pédagogique autour du jeu vidéo et de L'IA dans un collège, création d'une véritable exposition avec une classe de Lycéen à partir des oeuvres de la collections de L'IAC.

Fevrier 2025 : *Formation IA pour professeur.e d'enseignement artistique dans le secondaire. Chateau Ephemere Carriere sous Poissy.*

Janvier 2025 : : Cours magistraux, histoire de arts et de la technique de la 3D Université Nimes, Section Design.

Février 2023 : Workshop IA, lors de l'université Ephémère du design pour L'école Nationale d'Architecture de Grenoble.
Formation aux outils d'IA (video, son, image, LLM) Création plastique à L'IA et production d'une exposition à L'YSPOT partners (CEA Grenoble)

Janvier 2023 : Workshop réalité virtuelle à L'ESAM Caen.
Production d'expériences en réalité virtuelles par groupes, élèves en design et Art de la 2ème à la 5ème années.

Fevrier 2022 : Workshop exposition numérique à L'école d'art et commerce (EAC) De Lyon, Enseignement Supérieur.
Création de deux espaces d'expositions, commissariat virtuel, médiation pédagogique, pensée et gestion d'espace et de leur circulation

Septembre 2020 - Aout 2022 : cours adulte et ados de pratiques plastiques amateurs numériques, impression 3D, images et vidéos 3D, robotiques, et retouches d'images, Maison pour tous Nancy

Janvier 2019 à Mars 2020 :
Création et circulation de l'atelier d'initiation à la robotique et aux technologies des makers :

Conférence et spectacle

Février 2026 : *CNSP 1, No acces to memory, Spectacle de théâtre improvisé et numérique, le local des optimistes. Lyon.*

Décembre 2025 : *Message in a bottle, Festival Conférence performance, IA et création. Ecole d'architecture de Grenoble et Beaux art de Grenoble, représentation*

Septembre 2025 : *Third Wheel, Playformance, Soirée Playformances, par sous les néons, théâtre de l'Elysée. Lyon*

Juin 2025 : *Table ronde, IA et éducation, Biennale Internationale de Design de Saint Etienne,*

Avril 2025: *Message in a bottle, Conférence performace au Living Room Musée d'art contemporain de Lyon*

Mars 2025 : *Me Myself and my choom, spectacle d'improvisation théatrale et playformance, Living Room Musée d'art contemporain de Lyon*

Septembre 2022 : Conférence, séminaire Humanibots, distancielles.

Mai 2022 : Conférence machine et animal, Séminaire Humanibots, Ardèche.