

EXPOSITION  
DES DIPLÔMES



MASTÈRE SPÉCIALISÉ  
CRÉATION ET TECHNOLOGIE  
CONTEMPORAINE

# MEDIUM<sup>3</sup>

RÉCITS TECHNOLOGIQUES CONTEMPORAINS

MAXIME MAIRE – KATHLEEN HANLEY MENDOZA – MARIE SALCE  
LOU PARISOT – FLORENCIA CHAVES HERNANDEZ – OLIVIER ESNAULT  
YANIS RATBI – SACHA CLAVEL – CLARISSE BRET – IRIS PILLEMENT

8-17

NOVEMBRE 2024

LE BIS

ENSCi  
LES ATELIERS

  
RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

52 BD DE LA BASTILLE  
75012 PARIS



POUR SUIVRE ET S'INFORMER SUR LA FORMATION

Hoverboardly est un projet qui questionne par l'absurde les projections rétro-futuristes et les attentes démesurées fondées par la technologie à travers 3 installations qui détournent l'hoverboard moderne pour appeler à la raison.

Ce projet traite l'enjeu de l'isolement, du maintien de l'identité et de l'estime de soi chez la personne âgée. L'outil mobilisé est la parole. Trois dispositifs sonores sont proposés pour permettre aux personnes âgées de se relier, se réaffirmer, et revisiter ce que vieillir signifie.



MAIXIME MAIRE

HOVERBOARDIFY



OLIVIER ENSAULT

RAMAGE

CE QUE DISENT LES OBJETS

MARIE SALCE



À travers un atelier de médiation participatif, ce projet propose de réinvestir les objets de sens en dévoilant leurs récits cachés, inscrits directement sur l'objet. Il vise à encourager une approche plus consciente de nos pratiques d'usage, en réorientant notre perception des objets.

BERTOUL

SACHA CLAVEL

FRANCILAINES

FLORENCIA CHAVES



Ce projet raconte l'histoire des bergers en région parisienne et propose de nouvelles pistes d'utilisation pour les précieuses laines d'Île-de-France. Le textile développé prend la forme d'une cloison ou d'une tapisserie, qui améliore l'isolation thermique et acoustique des appartements franciliens.

TRANSHUMANCE

YANIS RATBI

GESTES DEPOSES

IRIS PILLEMENT



L'Artiste contre lui-même, qui gagne ? Chacun, à sa manière. La Machine ne se contente pas de capturer, caractériser et reproduire le savoir-faire de l'Artiste : elle est son miroir, son outil et sa mémoire. Le protocole Gestes Déposés propose une nouvelle voie pour tenter de saisir l'impossible à saisir : l'identité du Geste.

FANTAWATT

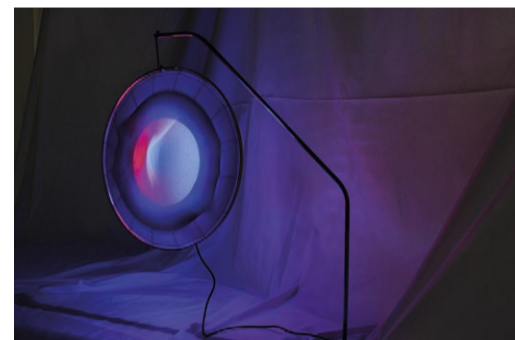
LOU PARISOT



Fantawatt : création d'un parcours scénique urbain questionnant l'énergie et l'invisible à travers des sculptures interactives greffées en ville, et se prolongeant dans un espace virtuel archéo-futuriste.

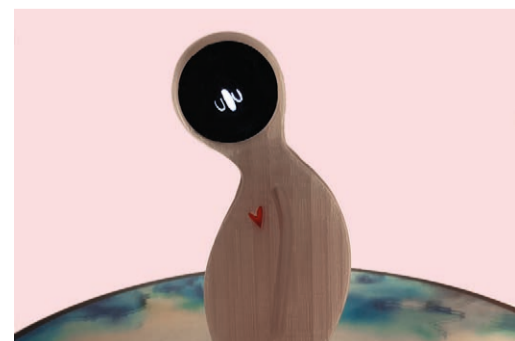
CLARISSE BRET

LUMIL



Lumil diffuse des formes lumineuses qui se meuvent avec les courants d'air et se colorent au rythme des vibrations. C'est une présence lumineuse à côtoyer au quotidien, que l'on oriente au gré de ses envies — sur un mur ou vers un coin lecture, pour dessiner l'espace et révéler les multiples facettes du chez-soi.

KATHLEEN HANLEY



« Projet Ananas » explore le rôle potentiel de l'intelligence artificielle en tant que compagnon. À travers une approche expérimentale, ce projet interroge la capacité de l'IA à s'intégrer dans nos vies émotionnelles et les enjeux de son utilisation.

PROMOTION 2023-2024  
 DIPLOME CREATION ET TECHNOLOGIES CONTEMPORAINES

Ce post-diplôme propose à des étudiants.e.s d'horizons multiples (design, art, architecture, ingénierie, recherche, artisans...) de questionner les rapports contemporains de la création et de la technologie.

Comment la création interroge-t-elle nos modèles technologiques ? Comment ces technologies modifient nos processus de création ?

Les projets présentés cette année explorent des intelligences multiples, à travers des objets proposant des interactions électriques. Ils questionnent nos relations à la ville, à nos lieux de vie, à nos habitudes ou à nos fascinations artistiques.

Le geste, qu'il soit robotique, artisanal ou augmenté, y occupe une place centrale.

365 jours dans un bocal font parfois naître des idées, fantasques : Ainsi, des hoverboards tentent de voler, des moutons génèrent du motif, des robots encodent du dessin, des sculptures se greffent en ville, des ananas deviennent compagnons de veille, des luminaires créent une magie domestique, des objets partent en quête de leurs origines, des mondes virtuels ouvrent des dialogues culturels, des coquillages captent des souvenirs et un garde-manger rivalise avec un frigo.

Ces projets utilisent les nouveaux médias, la fiction, l'imaginaire, pour tracer et créer des expériences immersives, nous invitant à envisager des réalités alternatives.

Avec les projets de :  
 Maxime Maire, Kathleen Hanley Mendoza,  
 Marie Salce, Lou Parisot, Olivier Ensault,  
 Florencia Chaves Hernandez, Yanis Ratbi,  
 Sacha Clavel, Clarisse Bret et Iris Pillement.