

CV

Yannick Guéguen est artiste multidisciplinaire, designer numérique et architecte paysagiste (AAPQ).

Formations

2003-2007, Maîtrise en aménagement option « Design et complexité », Département de design industriel, Faculté d'aménagement, Université de Montréal, Québec.

2004-2004, Cours du Diplôme d'Études Approfondies « Ambiances architecturales et urbaines », Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain, École d'architecture de Grenoble, France.

2000-2001, Certificat d'études supérieures en paysage, École du paysage de Versailles, France.

1993-1998, Diplôme national supérieur d'expression plastique, École d'art de Cergy, France (Lorient, Caen, Paris, Grenoble, Cergy-Pontoise).

Activités professionnelles

2014-2021, Designer numérique, Yannick Guéguen Studio, Montréal, Québec.

2008-2014, Directeur artistique, scénariste, designer, co-fondateur d'Audiotopie, Montréal, Québec.

2004-2007, Architecte paysagiste AAPQ, Montréal, Québec (Conception paysages, Sainte-Julie, Vlan paysages, Montréal, Espace Drar, Montréal).

2001-2002, Chef de projet Recherche et développement, centre de recherche et de production numérique QIO, « Passage vers un nouveau médium », Pontoise, France.

Ateliers pédagogiques

2017-2019, Artiste intervenant à la Mission Old Brewery, École des arts visuels et médiatiques (UQAM).

2017, Artiste intervenant à la Maison de la culture Pointe-aux-Trembles.

2017, Atelier de participation citoyenne, Bibliothèque du Plateau Mont-Royal.

2014, Atelier de création et atelier de participation citoyenne, Arrondissement de Rivière-des-Prairies.

2013, Atelier de création, École Saint-Henri, Montréal.

2010, Atelier de création, École Pierre-Dupuis, Montréal.

Recherches

2007, Guéguen, Yannick, *Concevoir dans le parcours, méthodologie pour une représentation distribuée du projet*, Montréal : Université de Montréal, mémoire de maîtrise.

Publications

2019, *Rumeurs de l'écorce*, Comme une rivière en dérouine, La Traversée, UQAM.

2016, *Hodoraga*, représentation de données sensorielles, Hochelaga imaginaire, La Traversée, UQAM.

2015, *Méandres*, En sentinelle dans les méandres de la Saint-Charles, La Traversée, UQAM.

2002, Guéguen, Yannick, *Un paysage de la distance*, dans Grout, Catherine, Art et paysage ou la ville au quotidien, Enghien-les-Bains : In Situ.

Bourses | distinctions

2021, Recherche et création, Conseil des Arts et des Lettres du Québec, *Métabotanica*.
2020, Perfectionnement, Conseil des Arts du Canada, *Sensorama 3D*,
2018, Perfectionnement, Conseil des Arts du Canada, Projet *Lumina botanica*.
2018, Bourse de résidence, Conseil des Arts et des Lettres du Québec, Projet *Cinématis*, Paris, Woma fablab.
2017, Bourse de voyage, Conseil des Arts et des Lettres du Québec, Invisible Places, São Miguel, Azores.
2016, Résidence mobile, Conseil des Arts du Canada, Bretagne, Pays de la Loire, France.
2015, Conseil des Arts du Canada, Projet *Conversations croisées*, Toronto.
2013, Bourse Phyllis Lambert Design Montréal, Résidence à Nagoya, Shenzhen, Séoul.
2012, Bourse de recherche du Conseil des Arts et des Lettres du Québec, Application Iphone.
2012, Conseil des arts de Montréal, projet *Neige*.
2012, Conseil des Arts et des Lettres du Québec, projet *Nuages*.
2012, Livres comme l'art, Conseil des arts de Montréal, projet *Géophonie*.
2012, Plateformes et réseaux numériques, Conseil des arts et des lettres du Québec, projet *Géophonie*.
2005, Bourse de l'Observatoire de la ville intérieure de la Faculté d'urbanisme de l'Université de Montréal.
2004, Bourse d'excellence, Faculté d'aménagement de l'Université de Montréal.

Expositions

2021, *Parfum sonore*, Admare centre d'art, Îles de la Madeleine.
2017, *Sandscape*, Un million d'horizons, Accès culture, Maison de la culture Pointe-aux-Trembles.
2013, *Partition*, ABC Montréal, Centre canadien d'architecture, Montréal.

Acquisitions

2020, Portraits photographiques *In/visible*, Service de toxicomanie et médecine urbaine et au Service de psychiatrie urbaine de l'Hôpital Notre-Dame, Faculté des Arts (UQAM).

Résidences

2021, Parc et résidence d'artistes D'arts et de rêves, Sutton, projet *Métabotanica*.
2021, ÉlectroLitt, Alto éditeur et Rhizome production, Québec, projet *Climatic*.
2021, Admare centre d'art, Îles de la Madeleine, projet *Parfum sonore des îles*.
2017, Résidence Invisible Places, São Miguel, Azores, projet *Spectrum*.
2016, Résidence mobile, Conseil des Arts du Canada, Bretagne, Pays de la Loire, France.

RÉALISATIONS

Installations participatives interactives

2019, *Attractexte*, Lampe interactive littéraire et dispositif participatif, Techno Culture Club, Bibliothèque de Montréal Nord, Collège de Rosemont, Montréal.
2017, *Sandscape*, Installation sonore interactive, Maison de la culture Pointe-aux-Trembles, Montréal.

Applications mobiles et réalité augmentée

2017, *Hexplore*, cartographie sonore en réalité augmentée, Maison de la culture Pointe-aux-Trembles.
2017, *Spectrum*, application de réalité augmentée sonore, Invisible Places, Azores.
2017, *BiblioPlateau*, interface interactive tactile, application, Programme Design Montréal, sensibiliser à l'architecture.

Expériences sonores et narratives géolocalisées

2016, *Parc des réalités augmentées*, Journée de la culture, Place des Festivals, Montréal.
2015, *Conversations croisées*, Le Labo, Toronto.
2014, *Idéogrammes*, Arrondissement de Rivière-des-Prairies, Montréal.
2013, *Biotope*, Maison des arts et de la culture de Brompton.
2013, *Nuages*, Elektra, Montréal.
2011, *Dislocation*, Studio XX, Perte de Signal, Conseil des Arts du Canada, Montréal.

Parcours sonores et narratifs immersifs

2014, *Cinq regards sur l'art public*, Bureau d'art public de la Ville de Montréal.
2014, *L'écho du lac*, La Traversée - atelier québécois de géopoétique, Lac Marie-Le Franc, Laurentides.
2013, *Rue Ontario*, Écomusée du fier monde, Montréal.
2013, *Géophonie*, Libre comme l'art, Musée des Ondes Émile Berliner, Lire Mtl – Édition III Saint-Henri.
2012, *Stéréobus*, Galerie Verticale, Conférence Générale des Élus de Laval, STL, Laval.
2011, *Dans le ventre du parc Jarry*, Coalition des amis du parc Jarry, Montréal.
2011, *Réso électro II*, Festival Art souterrain, Montréal.
2011, *Onde*, Parcs Canada, Canal de Lachine, Montréal.
2010, *Bêta cité*, Agence Topo, Ville de Montréal, Montréal.
2010, *Accessibilité universelle*, Conscience urbaine, Action des femmes handicapées Montréal.
2010, *Les rues ont des oreilles*, Centre d'animation de français du Cégep du Vieux-Montréal, Montréal.
2009, *Audiotrace*, Praxis, Art Actuel, Montréal.
2009, *En ville sans ma voiture*, AMT, 7e édition de la journée En ville sans ma voiture, Montréal.
2009, *Audiotrame*, Arrondissement Rosemont-La Petite Patrie, Semaine du son.
2008, *Réso électro I*, Festival Art souterrain, Montréal.

Vidéos et vidéoguides

2019, *Ville de partage*, Mission Old Brewery et Faculté des Arts (UQAM).
2018, *Ma ville c'est*, Mission Old Brewery et Faculté des Arts (UQAM).
2017, *Symphonie underground*, Mission Old Brewery et Faculté des Arts (UQAM).
2010, *Inclusion tactile*, Peristyle Nomade, CAM, Conférence Régionale des Élus de Montréal.
2009, *Vidéotactile*, Off-Biennale, Dare-Dare.

Performances sonores déambulatoires

2014, *Attraction*, Les Voisins, Eric Mattson commissaire, Montréal.
2014, *Post-Choc*, Lire Montréal Édition IV Côte-des-Neiges, Montréal.

2012, *Ambiances réactives*, 2e Congrès international sur les ambiances, Montréal.

2012, *Post-Choc*, Colloque « Les territoires de l'interdisciplinaire : art et environnement », RAIQ, Montréal.

2009, *Audioportable*, Écho d'un Fleuve, ateliers Panta Rhei, Peristyle Nomade, Montréal.

Photographies

2019, *In/visible*, Mission Old Brewery et Faculté des Arts (UQAM).

Conception web

2021, *Parfum sonore*, Admare centre d'art, Îles de la Madeleine.

2021, *Climatic*, ÉlectroLitt, Alto éditeur et Rhizome production.

2020, *Mes mots, mon quartier*, projet de l'artiste Caroline Barber, Agence Topo.

Expérimentations en réalité virtuelle

2019, *Cinématis*, Oeuvre en réalité virtuelle et maquettes numériques.

2019, *Multiframe*, Oeuvre en réalité virtuelle réalisée avec Quill VR.