

## Démarche

Yannick Guéguen est détenteur d'un diplôme en arts et en architecture de paysage (École nationale supérieure du paysage de Versailles). Il a complété une maîtrise en Design et complexité de l'Université de Montréal et un enseignement approfondi au Centre de recherche sur l'espace sonore (Cresson, Grenoble) sur les méthodes d'enquête in-situ.

Il s'intéresse aux formes artistiques contextuelles, notamment les parcours sonores géolocalisés, les expériences numériques situées et les arts en lien avec la communauté. Les arts littéraires, sonores et numériques qui engagent le spectateur physiquement avec la réalité et qui modifient la perception du réel sont au cœur de sa démarche.

Ses œuvres s'appuient sur différentes formes de réalités augmentées, qu'elles soient sonores ou visuelles dans la perspective d'interroger les interactions concrètes avec les niveaux de réalités vécues et les systèmes qui les régissent. Il conçoit notamment des applications et des œuvres immersives étroitement liées au contexte en misant sur la création d'expériences sensorielles engageant le visiteur dans le point de vue d'autrui pour expérimenter une nouvelle dimension d'une situation donnée.

Pour se faire, ses recherches empruntent une perspective décloisonnée intégrant la recherche sur les sens, l'action et les dimensions cognitives, une pratique de l'écriture contextuelle et de l'exploration de compositions sonores basées sur les ambiances paysagères. L'intégration de méthodologies basées sur les parcours et d'approche de design thinking et collaboratif, lui permet de développer des contenus et des œuvres sonores et graphiques basées sur les récits citoyens.

Sa pratique s'est élargie dans le développement d'applications ou de dispositifs participatifs et immersifs mettant en valeur l'expérience d'un lieu, invitant l'expérimentateur à jouer avec la réalité. Il publie ainsi des applications mobiles utilisant les différents capteurs des téléphones intelligents. Il a ainsi été amené à explorer les différents outils numériques utilisés dans l'industrie du jeu vidéo ainsi que de la création 3D procédurale et la réalité virtuelle. Son expérience s'est aussi enrichie dans la création pour le web.

Ses œuvres ont été exposées dans des lieux reconnus de l'art contemporain (Studio XX, Agence topo, Dare-Dare, Art Souterrain, Centre Canadien d'Architecture (CCA), Festival Échos du fleuve, Elektra, Praxis art actuel (St-Thérèse), Verticale (Laval), Maison des arts et de la culture (Brompton), Futur en seine (Paris)), Voix visuelle (Ottawa), Admare (îles de la Madeleine) ainsi que dans l'espace public.

En plus de nombreuses bourses, Yannick Guéguen s'est vu décerner la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal qui souligne le travail de designers montréalais de la relève se démarquant par la qualité exceptionnelle de leurs études et travaux, ainsi que pour leur intérêt marqué pour la ville.