Rapport de M. Pascal Joudrier
sur la bourse Georges Sadler, mention beaux-arts,
attribuée à M. Asbjorn Guiganti

C'est à l'unanimité que la commission artistique de l'Académie a choisi d'encourager le travail d'Asbjorn Guiganti, au prénom d'origine danoise, étudiant en design à l'ENSAD depuis quatre ans. Sa formation initiale lui a permis de développer ses appétences aussi bien pour la performance physique, à travers la discipline du Parkour, mode de déplacement sportif dans l'espace urbain, que par un apprentissage de menuiserie.

Mais depuis quatre ans, il se passionne pour les outils numériques de création les plus innovants, notamment le logiciel *Touch Designer*, qui lui semble « révolutionner la relation entre la technologie et le champ artistique », et lui permet de projeter des expérimentations engageantes et stimulantes autour du lien social, de la sensibilité écologique, ou de la place de l'art aujourd'hui. Ainsi, à l'ENSAD et dans divers stages, notre « designer interactif », comme il se définit lui-même, a pu par exemple développer une borne de médiation dans un centre d'art numérique, ou concevoir une projection verticale qui montre une forme suivant des personnes circulant dans un espace d'accueil, ou créer un jeu en réalité virtuelle, qui se déroule sur une île déserte emplie de déchets… Tout récemment, il a conçu et expérimenté « l'avatarisation » d'une main virtuelle contrôlable à distance, et la projection sur tulles de millions de particules attirées.

Ses divers projets sont simultanément mis en œuvre techniquement et réfléchis théoriquement. Il s'agit en effet pour ce jeune créateur non seulement de « développer des systèmes entrecroisant art, design et éducation », mais surtout de susciter la transformation d'un espace urbain souvent déstructuré et peu engageant en le requalifiant de façon ludique, en en révélant les enjeux sociétaux et citoyens sous l'angle de la « gamification ». Précisons que cet anglicisme désigne aussi bien une stratégie marketing qu'un moyen pédagogique de rendre, grâce au jeu, un apprentissage plus intéressant et interactif.

On appréciera cette volonté propre au designer de contribuer à esthétiser notre cadre de vie et de consommation, dans des espaces urbains largement enlaidis et banalisés au demeurant. Nul doute que les potentialités fulgurantes du numérique, du virtuel, et de l'intelligence artificielle transforment inévitablement nos modes d'apprentissage, de perception et de compréhension, et modifient en conséquence notre relation à l'art. Assurément le monde numérique ne fait pas que nous environner, mais il informe et façonne notre regard, il standardise ou tétanise notre jugement, et, à coups de téléchargements et d'applications, il en influence et il en filtre l'expression.

De fait, il y a de moins en moins d'œuvres d'art, au sens où naguère certains objets précieux et rares étaient la quintessence d'une culture exigeante, où, par un effort de concentration, un plaisir de contemplation, il était possible de s'élever par l'art à de « réelles présences »… Or moins il y a d'art, plus l'esthétique se diffuse et colore tout, au risque de laisser parfois la place à d'insignifiants ready-made, à de creuses installations, à de pseudo-transactions, à de futiles dispositifs opératoires suivant de complexes procédures, à des

ambiances branchées et interconnectées, comme il se doit. L'intervenant artistique est ainsi désormais devenu producteur et ingénieur d'expériences, et ses intentions, célébrées en de copieux discours conceptuels, se substituent aux œuvres !

À côté de la performance technique et ludique, du genre Fête des Lumières ou « mappings » sur les façades de nos châteaux et de nos cathédrales, il est pourtant intéressant que notre environnement le plus quotidien ne soit plus accepté par défaut ou subi, mais qu'il soit réapproprié et potentiellement ré-enchanté. Il est donc pour cela nécessaire que notre jeune designer maîtrise et utilise ces nouveaux logiciels et ces systèmes vidéo, 3 D et multimédia : il ne s'y laisse d'ailleurs pas fasciner mais il veut en comprendre les enjeux, en partager l'intérêt, afin de pouvoir habiter autrement un monde de plus en plus saturé d'images et d'informations, un monde opaque, à la fois menaçant et menacé.

Par-là, il est clair que notre jeune technologue, « développeur d'expériences en réalité virtuelle », est bien dans l'air du temps, et nous comprenons son enthousiasme à proposer des expériences « immersives, interactives », esthétiques évidemment, et « ludiques ». Bien des artistes contemporains et bien des collectivités soucieuses d'animation et de médiation y voient d'ailleurs la clé de l'attractivité muséale, festive ou touristique, dans la visée hédoniste de favoriser une vie plus heureuse, relâchée et détendue, au gré d'expériences plus « authentiques » et de sensations plus « vraies », quoique paradoxalement issues d'une réalité virtuelle et d'avatars.

Vous me pardonnerez ces propos teintés d'un humanisme d'arrière-garde, quelque peu dérouté par l'effacement des œuvres au profit d'expériences esthétiques et de leurs effets sur des spectateurs en quête de divertissement.

Mais notre jeune lauréat n'est évidemment en rien responsable de cette évolution globale : aussi lui remettons- nous bien volontiers cette bourse Sadler, en lui souhaitant de garder un regard critique, sinon ironique, sur la technologie grâce à laquelle il veut intervenir esthétiquement et même pédagogiquement dans l'espace commun.