

Communiqué de presse pour
diffusion immédiate

Le Printemps numérique

Du 23 au 28 avril 2024
Inauguration : 5 à 7, le mardi 23 avril

Rouyn-Noranda, le 22 avril 2024. -À l'occasion du Printemps numérique, le MA ouvre son espace aux étudiants des cycles de baccalauréat et de maîtrise du programme de Création numérique et nouveaux médias de l'UQAT. Venez rencontrer de jeunes créateurs émergents et découvrez des expériences numériques allant des jeux vidéo aux installations de mapping laser en passant par la réalité augmentée.

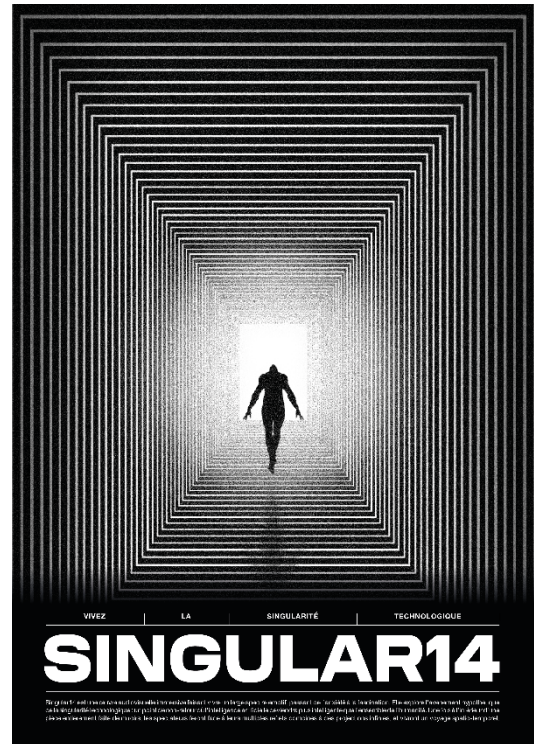
Alors qu'on imagine souvent l'expérience numérique comme un espace désincarné, les « natifs » du numérique aiment bien mettre leur corps et celui des visiteurs à l'épreuve de nouvelles expériences sensorielles.

Tout au cours de la semaine, les visiteurs auront le privilège d'être accompagnés par les créateurs des environnements numériques pour une expérience convaincante. Comme le démontrent les titres des œuvres et la description des projets, les jeunes bacheliers ou aspirants maîtres s'interrogent sur les manœuvres addictives et l'hypermarketing développé par les grands concepteurs commerciaux du numérique. Ils développent un appareil critique face au numérique et sont tout enthousiastes de partager leurs réflexions.



SINGULAR14
Collectif Humano
Paul Lavenant et Sébastien Duplessis

Singular14 est une œuvre audiovisuelle immersive d'une dizaine de minutes faisant vivre une large palette d'émotions, de l'anxiété à la fascination. Singular14 explore l'avènement hypothétique de la singularité technologique : ce point de non-retour où l'intelligence artificielle deviendra plus intelligente que l'ensemble de l'humanité. Une fois à l'intérieur d'une pièce entièrement faite de miroirs, les spectateurs feront face à leurs multiples reflets combinés à des projections infinies, et vivront un voyage spatio-temporel.



Dark Patterns
Collectif Torus
Fanny Pimpurniaux et Camelia Zahi

DARK PATTERNS

Dark Patterns se situe au croisement du design spéculatif et de l'art interactif. Il s'agit d'envisager des futurs possibles à partir des avancées actuelles, en invitant à la réflexion sur les implications sociales et éthiques de la technologie.

L'objectif de l'équipe Torus est de faire vivre à l'utilisateur une expérience qui le pousse à réfléchir sur les implications du marketing dans sa vie quotidienne.

Comment la création d'un dispositif interactif participe à une réflexion critique sur le design marketing ? Muni d'un casque VR, le spectateur visionne une vidéo filmée en plan séquence. Celle-ci démontre l'utilisation abusive des dark patterns – des interfaces truquées – et des publicités dans notre société. Tout au long de l'expérience, le casque VR utilise l'eye tracking – l'oculométrie – pour manipuler le spectateur en le forçant à regarder à certains endroits.



Les soutiens financiers

Le Musée d'art reçoit un soutien annuel de la Ville de Rouyn-Noranda, du ministère de la Culture et des Communications du Québec, d'Hydro-Québec et de Caisse Desjardins de Rouyn-Noranda.

- 30 -

Pour Informations supplémentaires :

Jean-Jacques Lachapelle

Directeur général et conservateur en chef

819-762-6600