

## Michel Lemieux s'associe à Behaviour dans le cadre d'un nouvel espace artistique et d'une exposition immersive présentée en première mondiale à Montréal

Pour diffusion immédiate. Montréal, 12 décembre, 2023.

Les deux plus récents projets artistiques de l'artiste Michel Lemieux, l'Espace 4D ART - une galerie d'art virtuelle, et Vulnérable - une expérience interactive d'art public, voient le jour grâce à un récent partenariat entre le plus grand studio de jeu au Canada, Behaviour Interactif, et la compagnie artistique 4D ART. Les projets Espace 4D ART et Vulnérable visent le tissage de liens entre les industries de jeux vidéo et des arts multidisciplinaires et entre des acteurs locaux de la métropole.

L'[Espace 4D ART](#) voit la naissance d'une galerie d'art virtuelle pour 4D ART qui a ainsi pu franchir une nouvelle étape pour aligner sa vision numérique avant-gardiste au développement durable. En effet, le projet évolutif, qui se vit avec un casque de réalité virtuelle, se verra bonifié au fur et à mesure que de nouvelles œuvres immersives s'y ajouteront et que des liens virtuels seront créés entre cet espace et d'autres œuvres d'artistes locaux et internationaux et d'autres lieux de diffusion virtuels.

La première version de l'Espace 4D ART a été lancée en septembre dernier en **grande première mondiale** dans le cadre de [l'exposition Pionniers numériques](#) organisée par le Centre PHI pour souligner le 60<sup>e</sup> anniversaire de la Place des Arts de Montréal (PDA) et peut être visionnée gratuitement jusqu'au 30 décembre dans la salle d'exposition de la PDA.

Vulnérable est une expérience d'art public interactive (*location-based experience* - LBE) divertissante et bouleversante sur la différence, l'intimidation et la bienveillance. L'expérience nous rappelle les effets de nos gestes et paroles sur les autres et vise à favoriser une prise de conscience. L'œuvre utilise la détection de mouvements via caméra pour permettre aux utilisateurs d'interagir avec celle-ci. Par ailleurs, une présentation de la prémisse du projet sera faite par l'artiste Michel Lemieux dans le cadre de la conférence « Accessibilité et diversité : réinventer le paysage culturel au moyen de la technologie » le 18 octobre dernier dans le cadre de l'événement HUB Montréal 2023.

Comme le mentionne Marian Tremblay, directeur général et producteur de 4D ART « c'est un privilège de travailler avec Behaviour, une grande entreprise de jeux vidéo, qui reconnaît les artistes et talents locaux et qui décide de mettre à disposition ses ressources pour permettre à l'artiste Michel Lemieux de développer les projets artistiques qu'il a en tête. Le souci de qualité artistique et la soif d'innovation de nos deux entreprises sont au cœur de ce partenariat et ont permis de rendre cette expérience si naturelle. »

« Par une collaboration comme celle-ci, Behaviour redonne à la communauté autant qu'il en profite. Nous sommes fiers de nous associer à une compagnie toujours innovante et pionnière de l'industrie numérique telle que 4D ART dans un projet de recherche et développement pour exposer nos équipes et technologies de jeu vidéo à d'autres perspectives et les pousser vers de nouveaux horizons. Ce projet nous permet de sortir de notre zone de confort et de développer notre expertise en réalité virtuelle et en expériences interactives » évoque Dominique Lebel, vice-président senior, Solutions d'affaires chez Behaviour Interactif.

## 4D ART

Avec leur compagnie artistique 4D ART, [Michel Lemieux et Victor Pilon](#) conçoivent des créations artistiques uniques où les sens et les émotions sont magnifiés par l'utilisation des nouvelles technologies depuis près de 40 ans. Parmi les œuvres sur lesquelles Lemieux et Pilon ont bâti leur réputation, mentionnons Cité Mémoire, Territoires oniriques et les nombreux spectacles hybrides combinant scénographie et personnages numériques et vivants qui ont parcouru le monde : Temporel, Icare, La Belle et la Bête, La Tempête de Shakespeare, et NORMAN, un hommage au cinéaste canadien Norman McLaren.

Plus récemment, Michel Lemieux a travaillé sur le parcours de réalité augmentée IN SITU pour 17 institutions culturelles de Montréal et plusieurs courts métrages 3D : Icarus VR, Intouché et Invisible. 4D ART bénéficie du soutien du Conseil des arts du Canada, du Conseil des arts et des lettres du Québec, et du Conseil des arts de Montréal.

<https://4dart.com/> | [facebook.com/lemieuxpilon](https://facebook.com/lemieuxpilon) | [twitter.com/4dart](https://twitter.com/4dart)

## BEHAVIOUR INTERACTIF

Behaviour Interactif est le plus grand studio de jeu au Canada et compte plus de 1 300 employés dans le monde. Behaviour est surtout connu pour sa franchise phare, *Dead by Daylight*, le jeu d'horreur et de survie multijoueur, qui compte aujourd'hui plus de 50 millions de joueurs à l'échelle mondiale et est diffusé sur de multiples plateformes. Behaviour s'est également imposé comme l'un des principaux fournisseurs mondiaux de services de développement externe. L'entreprise s'est associée à de nombreux leaders de l'industrie du jeu, dont *Microsoft, Sony, EA, Warner, Netflix* et *Take-Two*, parmi tant d'autres. En 30 ans, Behaviour a développé une culture inégalée et primée. L'entreprise a été nommée l'un des meilleurs endroits où travailler au Canada par *GamesIndustry.biz*, et a reçu les prix *Enterprise Fast 15* et *Best Managed Company* de Deloitte Canada. Behaviour dont le siège social est basé à Montréal, a étendu sa présence avec des studios à Toronto (Behaviour Toronto), Seattle (Midwinter Entertainment), au Royaume-Uni (Behaviour UK – North et Behaviour UK-South) et à Rotterdam (Behaviour Rotterdam).

<https://www.bhvr.com/>

—30—

Extrait vidéo (Espace 4D ART) : <https://youtu.be/AoenB6PyQWM>

Informations et entrevues :

**Behaviour Interactif**, Frédérique Du Sault, [fdusault@bhvr.com](mailto:fdusault@bhvr.com), 514-679-5565

**4D ART**, Jean-Frédéric Bergeron Poudrier, [jeanfrederic@4dart.com](mailto:jeanfrederic@4dart.com), 514-284-5005