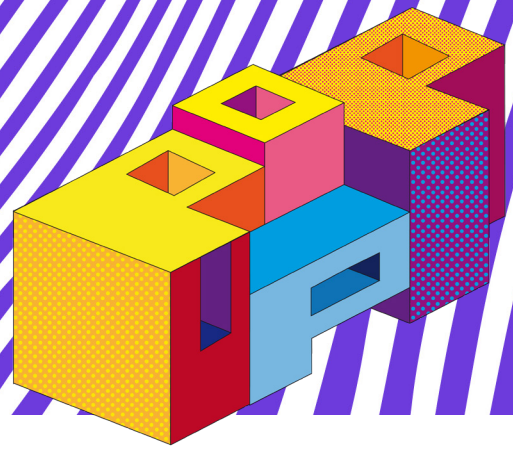


JULIEN
BENOÎT-SIMARD



Ergotisme et autres visions saintes

Grâce à l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle, Julien Benoît-Simard explore la frontière entre le réel et le virtuel. Dans *Ergotisme et autres visions saintes*, l'ergot¹ ne sera point consommé, mais les hallucinations seront bien de mise. Pour ce faire, il a produit des créatures improbables et colorées inspirées de bandes dessinées aux traits graphiques prononcés comme *Maus*, *La Terre des fils*, *La chambre de l'oubli*, ou *Mutafukaz*. Ces créatures, pourtant stables sur la toile, se voient animées par l'entremise du casque quand le spectateur le glissera devant ses yeux. La réalité augmentée souligne le contraste entre stabilité/instabilité et fera découvrir au public un univers imaginaire des plus intrigants. L'animation est inspirée d'univers vidéo-ludique qui par leur aspect visuel et leur intrigue narrative ont marqué l'artiste. On y retrouve des titres tels que *Botanicula*, *Samorost 3*, *Limbo*, *Don't Starve*, et autres.

La démarche de Julien Benoît-Simard est teintée par sa fascination pour les nouveaux médias, plus particulièrement les jeux vidéo. Il travaille avec la malléabilité, l'immersibilité et la singularité de ce médium qu'il intègre couramment dans ses oeuvres. Les jeux vidéo l'influencent énormément et il s'en inspire pour générer un lieu propice à l'interaction. En combinant l'iconographie des jeux vidéo à son art, l'artiste souligne l'empreinte complexe de ceux-ci vis-à-vis la sphère artistique et la société. De plus, la démarche picturale de Julien Benoît-Simard est de créer un parallèle entre l'activité vidéo-ludique et la création d'oeuvres bidimensionnelles. La surface devient à l'instar des environnements virtuels, un terrain de jeu où le pinceau devient le « joystick » et l'artiste le joueur.

Julien Benoit-Simard a une formation professionnelle en procédés infographiques où il a acquis les principes de communications visuelles. Animé par le besoin d'explorer sa créativité, Julien B. Simard se réoriente en arts visuels avec le programme offert au Cégep de Sherbrooke. À la fin de son DEC, en 2015, il remporte le prix «Fonds d'Arts Visuels» pour la qualité et l'originalité de son travail. Présentement, Julien exécute sa dernière année d'étude à l'Université Bishop's en arts visuels et en histoire de l'art. Dans ces disciplines, il a reçu deux bourses d'études en raison de ses résultats académiques. Plus, récemment, Julien fut sélectionné par un jury comme finaliste pour le prix Albert-Dumouchel pour la relève 2018. Cette exposition dans une galerie d'art contemporain à Montréal donna à Julien sa première expérience professionnelle dans le monde des arts.

¹ Ce fut un des fléaux qui ravagea l'Europe au Moyen Âge. Surnommée, « mal des ardens », ou encore « feu de Saint Antoine », cette maladie était attribuée au diable tant elle était terrible. Des symptômes nerveux se manifestaient d'abord, puis survenaient les convulsions, les contractions musculaires, la gangrène, ainsi que des hallucinations, du délire et des vertiges. À partir du XVIe siècle, le lien est fait entre le seigle avarié, dû à l'ergot de seigle, et la maladie prend le nom d'ergotisme.

