The background is a complex abstract composition. It features a dark, almost black, sky-like upper portion that transitions into a lighter, blue-toned area. In the center, there are several translucent, multi-colored shapes that resemble pieces of paper or fabric floating in a fluid medium. These shapes are rendered with a mix of colors including blue, green, yellow, orange, and red, and have a slightly wavy, organic form. Below these floating elements, the background is filled with various textures and colors, including shades of blue, green, and brown, suggesting a landscape or a layered surface. The overall effect is one of movement and depth.

# **PAPIER FLOTTANT FLOATING PAPER**

**Commissaire / Curator : Elsa Guyot, PHD  
ELLEPHANT**





## **PAPIER FLOTTANT FLOATING PAPER**

### **Exposition de groupe - Group exhibition**

17.02.21 - 03.04.21

ELLEPHANT - 1201 Saint-Dominique, Montréal

Samuel Arsenault-Brassard

Adam Basanta

Nathalie Bujold

Robbin Deyo

Jean-Pierre Gauthier

Elisabeth Picard

Sabrina Ratté

Christine Redfern

Skawennati

Couverture / Cover: Sabrina Ratté, *Nuée*, 2020

Quatrième de couverture / Back cover: Samuel Arsenault-Brassard, *CULTVRAL Gallery*, 2020



**Papier flottant** présente un corpus d'œuvres qui s'envisage comme une réflexion sur le rapport qu'entretiennent les artistes travaillant dans le domaine des arts numériques avec la pratique du dessin. Elle réunit neuf artistes établi.e.s à Montréal et représenté.e.s par ELLEPHANT : Samuel Arsenaault-Brassard, Adam Basanta, Nathalie Bujold, Robbin Deyo, Jean-Pierre Gauthier, Elisabeth Picard, Sabrina Ratté, Christine Redfern et Skawennati.

Chaque artiste utilise, se réapproprie et réinvente le thème du dessin. Le goût pour l'expérimentation, la notion d'aléatoire qui se combine à celle de la grande maîtrise des technologies, le dialogue entre le mécanique et l'organique, l'intuitif et le contrôlé, l'abstraction et le figuratif sont autant d'éléments qui relient et unissent ces artistes. Pour ces derniers, le dessin, qu'il soit réalisé à main levée sur du papier ou sur un logiciel de modélisation 3D, permet souvent de révéler de nouveaux espaces, de nouveaux lieux à habiter, à explorer, à contempler.

Les propositions artistiques sont d'une grande richesse : réalité virtuelle, installation cinématique et robotisée, dessin au feutre, au graphite, à la gouache, à l'acide ou encore dessin brodé de fil noir. Les œuvres choisies nous plongent dans des univers très variés et personnels : chaque artiste permet d'ouvrir une nouvelle fenêtre à travers laquelle observer et découvrir le thème du dessin. Ce dernier, qu'il soit conçu dans un carnet à croquis ou sur ordinateur, permet à l'artiste de développer sa pensée créative, de l'affiner, de l'affirmer. Il est souvent considéré comme le lieu de naissance du projet artistique. En effet, on parle de dessin d'architecture, de story-board pour un film ou encore de dessin préparatoire pour une peinture ou pour une sculpture. Il peut ainsi être un outil et support à la création, tout en étant lui-même une œuvre indépendante ou encore une source d'inspiration, un sujet que l'on détourne, dont on s'amuse. Le dessin libère l'esprit : c'est souvent sur des papiers volants que nous inscrivons des idées flottantes dans notre imaginaire. Dans l'exposition *Papier flottant*, nous espérons que vous apprécierez cette vision particulière du dessin telle qu'elle se manifeste chez les artistes d'ELLEPHANT.

**Floating Paper** presents art that reflects the relationship between digital artists and the practice of drawing. The exhibition brings together nine Montreal-based artists represented by ELLEPHANT: Samuel Arsenaault-Brassard, Adam Basanta, Nathalie Bujold, Robbin Deyo, Jean-Pierre Gauthier, Elisabeth Picard, Sabrina Ratté, Christine Redfern and Skawennati.

The artists in the exhibition *Floating Paper* utilize, appropriate and reinvent drawing. What links and unites the artists is their taste for experimentation, their use of randomness combined with a mastery of technique, creating artworks that combine the mechanical and the organic, the intuitive and the controlled, abstraction and figuration. Drawing, whether it is done by hand or using 3D modeling software, opens up to the viewer new territories for our imaginations to inhabit, explore and contemplate.

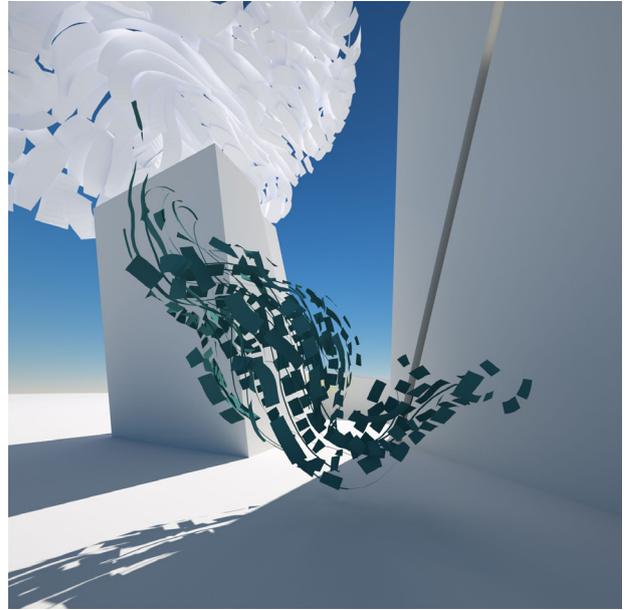
The artistic proposals are diverse: from virtual reality, kinetic and robotic installations to felt-tip pen, graphite, watercolour, etched and embroidered drawings. The selected artworks present each artist's eclectic and personal universe, shine a new light on the practice of drawing and enable new observations alongside a rediscovery of the art form. Whether done in a sketchbook or on a computer, the act of 'drawing' allows each artist to develop, refine and assert their thoughts. It is often considered the starting point of an artistic project: in architectural drawings, storyboards for films or preparatory drawings for paintings or sculptures. It can thus be a tool and support for creation, the end point in an artistic process or even a source of inspiration, a subject to return to, from which we derive pleasure. Drawing frees the mind, we often uncover our best ideas by scribbling on napkins, or doodling on a piece of loose leaf paper. In the exhibition *Floating Paper*, I hope you enjoy this special focus on drawing in the practices of the artists at ELLEPHANT.

**- Elsa Guyot, commissaire / curator**

## **Samuel Arsenault-Brassard, *CULTVRAL Gallery*. Œuvre en réalité virtuelle / Virtual Reality, 2020**

Si les œuvres de Samuel Arsenault-Brassard se dévoilent aux spectatrices et aux spectateurs avec un casque Oculus sur les yeux, c'est avec ses mains et son corps que cet artiste conçoit ses expériences en réalité virtuelle. Loin des représentations de la machine toute puissante que l'on imagine parfois dans ce domaine artistique, Samuel Arsenault-Brassard aime à évoquer le caractère manuel et charnel de ses créations : les lieux et les objets qui apparaissent à nos écrans ont été sculptés, maniés, configurés, assemblés des mains de l'artiste. Certaines de ses œuvres, comme *Salvo*, présentée à ELLEPHANT à Montréal en 2019 dans le cadre du festival Elektra, peuvent d'ailleurs être considérées comme les traces d'une performance, d'une présence, d'un passage : les formes qui apparaissaient sont celles laissées par les mouvements du corps de l'artiste, comme les vestiges virtuels d'une danse du passé. Dans ce nouveau projet intitulé *CULTVRAL Gallery* nous voyageons dans une galerie de formes, d'espaces et de dessins. Au sein de ces territoires virtuels, les murs, les sols, les objets peuvent être fragmentés, flottants, aériens. Cet univers poétique imaginé par l'artiste n'est pas sans rappeler l'espace lumineux du «white cube» où nous avons pris l'habitude de déambuler pour contempler les œuvres d'art auxquelles le cube sert de cadre aseptisé. Ici, toutefois, les murs blancs paraissent s'ouvrir sur des cieux éclatants et les œuvres semblent parfois en proie à s'envoler au vent. Samuel Arsenault-Brassard dessine la matière, une matière palpable pour les yeux, et sculpte les contours de ce musée imaginaire qui ouvre grand ses fenêtres et ses murs, quitte à prendre le risque de laisser s'évader quelques œuvres et notre esprit.

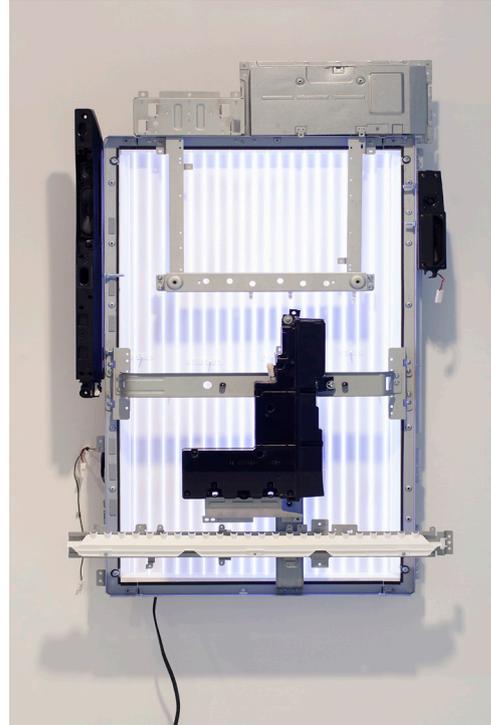
Artworks by Samuel Arsenault-Brassard are revealed to the audience via an Oculus head-set covering their eyes, yet he creates the VR experience using his hands and body. Far from the effects of an all-powerful machine that we imagine in charge of creating virtual-reality art, Arsenault-Brassard likes to evoke the handcrafted and sensual character of his designs. The places and objects that appear onscreen have been sculpted, handled, configured and assembled by the artist. Some of his works, such as *Salvo*, presented at ELLEPHANT during Montreal's Elektra Festival in 2019, can also be considered as traces of a performance, the marks of a former presence or earlier passage through the virtual space. The sculptures are made by the movements of the artist's body, like the virtual vestiges of a dance frozen in time. In the new project *CULTVRAL Gallery*, we travel through a gallery of shapes, spaces and lines. Within these virtual territories, walls, floors, and objects are fragmented, floating, aerial. This poetic universe, imagined by the artist, is reminiscent of the luminous "white cube", that we still often physically visit to contemplate contemporary art for which the cube acts as a neutral backdrop. In *CULTVRAL Gallery* however, the white walls open out onto bright skies and the art sometimes is literally blowing in the wind. Arsenault-Brassard draws the material forms for us to see, and places them within the contours of this imaginary museum, figuratively opening its windows and walls to free both the artworks and our spirits.



**Adam Basanta, *Dessin à main levée en rose et bleu / Freehand Drawing in Pink and Blue*, 2020  
*Autoportrait (Jan 2021) / Self-Portrait (Jan 2021)*, 104 x 63.5 cm, 2021**

Dans sa démarche artistique, Adam Basanta assemble des objets dans des relations non conventionnelles dans le but de perturber et de détourner leurs fonctions originelles. S'il a fréquemment recours aux nouvelles technologies, c'est qu'elles lui permettent d'orchestrer des performances qui semblent, en apparence, autonomes et qui nous permettent de réfléchir au rôle de l'artiste, et plus largement des interventions humaines, dans les processus de création. Au travers d'installations technologiques autogérées (*Tout ce dont nous aurons besoin est l'un et l'autre*) ou grâce à l'utilisation d'algorithmes (*Paysages Passé Futur*), il fabrique des images nouvelles et réinvente le rapport au geste créatif. Son *Dessin à main levée en rose et bleu* est une œuvre cinétique composée de pièces mises en relation directe les unes aux autres (c'est-à-dire qui n'implique pas, une fois le processus lancé, d'utilisateur humain). Un tube de plastique transparent fait le lien entre deux bidons remplis d'encre rose. Toutes les cinq minutes, l'encre chemine d'un bidon à l'autre et traverse le tube pendant quelques secondes, modifiant sa forme et sa couleur. La galerie en arrière-plan sert alors de toile de fond à ce dessin libre et flottant. La chorégraphie qui se joue sous nos yeux ne cherche pas à produire l'idée d'un dessin à main levée mais cherche plutôt à capturer l'énergie qui se dégage derrière le geste d'une main qui dessine. Cette œuvre cinétique est accompagnée d'une sculpture intitulée *Autoportrait (Jan 2021)*. Avec cette pièce, l'artiste fait un clin d'œil à la longue tradition du croquis à main levée réalisé par les artistes pour se portraiturer. Ici cependant, ni crayon, encre ou fusain ne sont sollicités. L'autoportrait qu'il propose est composé de pièces électroniques récupérées qu'il agence de sa main comme un casse-tête en ready-made.

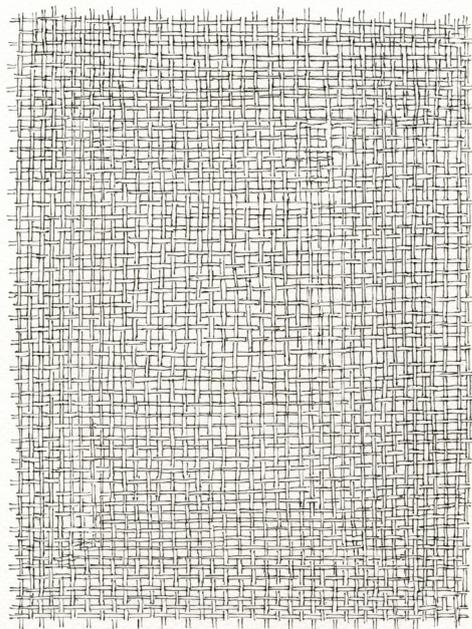
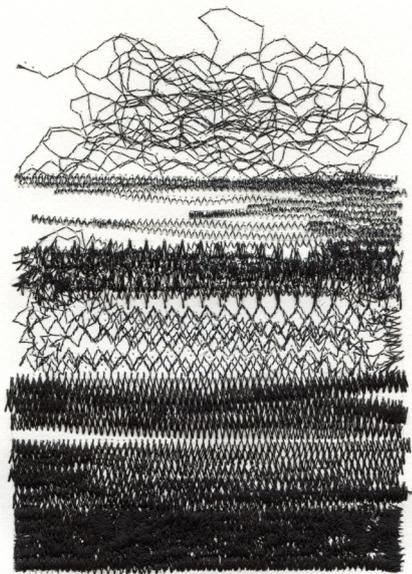
Adam Basanta's artistic approach consists of assembling objects in unconventional relationships, with the aim of disturbing and diverting their original functions. He frequently uses technology, because it allows him to orchestrate performances which seem autonomous, while allowing us to reflect on the role of the artist, and more broadly, of human interaction with the creative process. Through automated technological installations (*All We'd Ever Need Is One Another*) or through the use of algorithms (*Landscape Past Future*), he creates new images and reinvents the relationship with the creative gesture. His *Freehand drawing in pink and blue* is a kinetic work made up of parts in direct relation to one another (that is to say that it does not require, once the process has started, any human intervention). A transparent plastic tube links two canisters filled with pink ink. Every five minutes, the ink flows from one canister to another, travelling through the tubing for a few seconds, changing its shape and colour. The gallery itself then serves as a backdrop for this free and floating design. The movement that is performed before our eyes does not seek to produce the idea of a freehand drawing, instead it seeks to capture the energy that is released behind the gesture of a hand drawing. This kinetic work is accompanied by a sculpture titled *Self-Portrait (Jan 2021)*. In this piece, the artist nods to the long tradition of sketches by artists to portray themselves. Here, however, neither pencil, ink or charcoal is used. The self-portrait presented by Basanta is made of collected electronic pieces arranged with his own hands, like a ready-made puzzle.



**Nathalie Bujold, *Promenade / Walk*. Broderie sur papier / Embroidery on paper, 25 x 16 cm, 2020**  
***Trame / Weft*. Dessin au feutre / Felt-tip drawing, 25 x 16 cm, 2020**

Nathalie Bujold est une artiste qui brouille les pistes : elle mélange, dans son travail, l'artisanal au technologique, le geste millimétré à la surprise de l'aléatoire. Elle passe, avec une grande liberté, des arts du textile à la photographie, de la vidéo à la sculpture. Et elle n'oublie jamais de tisser des liens entre ces pratiques. Ses œuvres vidéo sont faites de boucles entremêlées, comme « tissées à la main ». C'est cette idée de dialogue actif entre les arts que cette œuvre spécialement conçue pour l'exposition met en lumière : on y voit tout d'abord une broderie réalisée sur papier qui imite un dessin au feutre et, ensuite, un dessin au feutre qui imite un morceau de tissu. Nathalie Bujold dessine à l'aiguille et elle tricote au stylo. Non sans humour, l'artiste nous fait réfléchir sur les ponts entre les pratiques et sur les allers-retours possibles entre les arts numériques et les arts traditionnels. *Promenade* et *Trame* s'inscrivent dans un processus créatif nouveau pour cette artiste et sont à mettre en lien avec toute une série de dessins qu'elle réalise pendant les confinements au Québec lors de la pandémie de Covid-19, en 2020 et 2021. Cette période, qui a énormément remis en question notre rapport au monde, a été pour de nombreux artistes un moment d'introspection, de réflexion et d'expériences. Chez Nathalie Bujold, cela s'est manifesté par une relation plus intime aux matériaux et outils traditionnels de création : papier, crayon, machine à coudre et fil. On peut lire dans ses nouveaux dessins en noir et blanc un renforcement de son intérêt pour la ligne, toujours fugace, qui creuse son sillon dans l'espace de la page vierge et nous accompagne dans nos trajets contemplatifs.

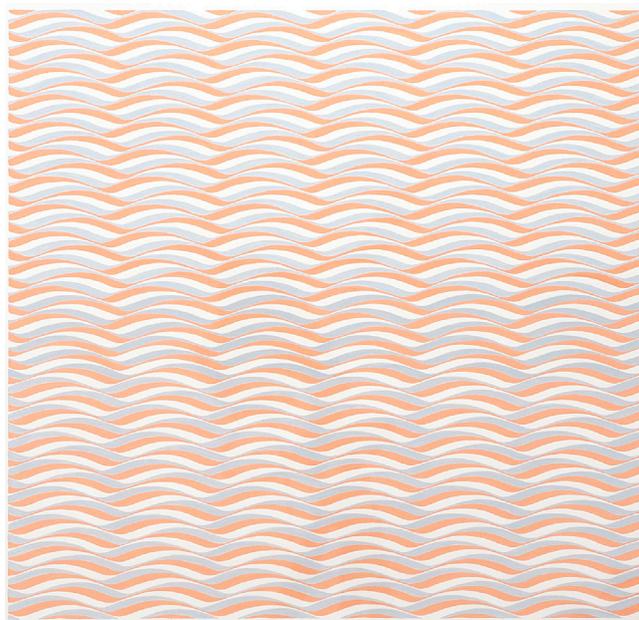
Nathalie Bujold blurs the line between mediums. In her work, she mixes traditional artistic forms with technology, tight patterns with the beautiful surprises of random glitches. She moves, with great freedom, from textile art to photography, from video to sculpture. And she never forgets to weave together these practices. Her video works are made of looped footage arranged in geometric designs and vertical slices. These effects are 'hand woven' (never created using a computer plug-in). This idea of an active dialogue between the arts makes Bujold's artworks particularly pertinent for the ideas being explored in *Floating Paper*. In *Walk*, we see embroidery on paper which emulates a felt-tip pen drawing. In *Weft*, a drawing made using a felt-tip pen mimics a piece of cloth. Nathalie Bujold draws with a needle and knits with a pen. The artist allows us to reflect on the bridges between different practices and with a great sense of humour, she plays back and forth between the digital arts and traditional arts. *Walk* and *Weft* reflect a new creative process for Bujold and are part of a series of drawings that she produced during the lockdowns in Quebec during the Covid-19 pandemic of 2020 and 2021. This period, which called into question our relationship to the world, was for many artists a moment of introspection, reflection and experiment. For Nathalie Bujold, this manifested itself in a more intimate relationship to traditional materials and tools of creation: paper, pencil, the sewing machine and thread. We can see in her new black & white drawings a reinforcement of her interest in the continuous and meandering line, which makes its path across the blank page, accompanying us on our own contemplative journeys.



**Robbin Deyo, *Les petits bouleversements de la vie #1 / Life's Little Upsets #1. Les petits bouleversements de la vie #2 / Life's Little Upsets #2. Gouache sur papier / Gouache on paper, 65 x 50 cm chaque / each, 2005***

Robbin Deyo est connue pour ses œuvres minutieuses qui mettent en forme son obsession pour les motifs qui se répètent. Les peintures qu'elle présente ici donnent l'illusion que les lignes, les traits et les couleurs ont été posés par un corps mécanique ; mais il n'en est rien. C'est la précision dans le geste et la régularité graphique qui nous surprend d'abord et c'est la présence de l'artiste, qui apparaît en filigrane derrière cette régularité plastique, qui nous émeut ensuite. Notre perception tangué entre la légèreté des traits qui évoquent tantôt des éléments naturels, comme des vagues secouées par le vent, et des éléments techniques, comme un moniteur à pulsations cardiaques. Vagues ondulantes ou battements du cœur ? Ou bien les deux ? Les dessins de Robbin Deyo sont, malgré leur apparente rigidité, vibrants de vie, de souffle et d'énergie. Comme le titre de l'œuvre l'indique, les irrégularités qui apparaissent et les subtiles imperfections qui brisent le mouvement continu n'engendrent jamais de catastrophes irréparables. Elles ne sont la manifestation que de « petits bouleversements » qui traversent, constamment, nos vies et l'art.

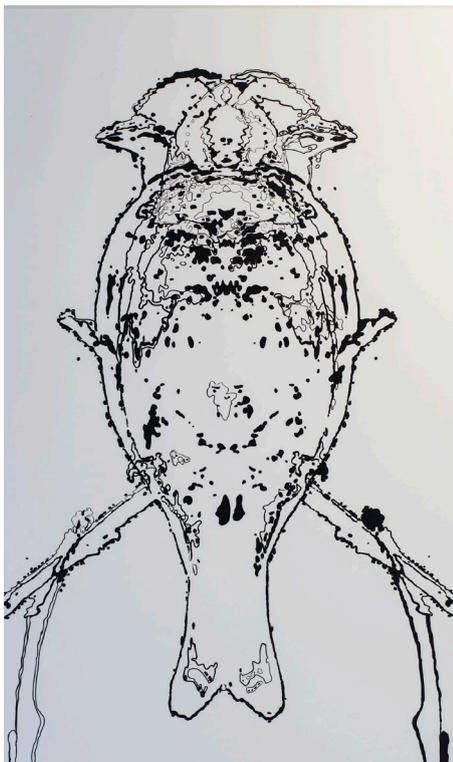
Robbin Deyo is known for her meticulous artworks that reflect her obsession with repeating patterns. The paintings she presents in the exhibition 'Floating Paper' give the illusion of perfect lines, strokes and colour created by a machine; but nothing is further from the truth. It is the precision in Deyo's artistic gesture and the graphic regularity that attracts us and it is the rhythmic fluidity of the artist's hand-drawn marks, which draw us in for a closer and longer inspection of the surface. The lightness of her lines evoke natural phenomena, such as a gust of wind on water or the mechanical repetition of a heart rate monitor. Rippling waves or heartbeats? Or both? Robbin Deyo's drawings echo these elements and more, visually pulsating with life, breath and energy. As the title *Life's Little Upsets* suggests, the irregularities that appear and the subtle imperfections that break the continuous movement never create irreparable catastrophes. They are only the result of the "small upheavals" that happen in the artworks, just as they do in our everyday lives.



**Jean-Pierre Gauthier, *Mille lieux acides*. Dessin en noir et blanc, dessin à l'acide sur aluminium et trame sonore / Black and white drawing, acid drawing on aluminum and soundtrack, 84 x 48 cm chaque / each, 2020-2021**

Si le dessin est souvent appréhendé comme la forme d'expression plus immédiate et spontanée, celui que présente ici Jean-Pierre Gauthier a nécessité une préparation délicate et un travail technique élaboré et minutieux. Le point de départ de l'œuvre est un dessin d'oiseau, un thème cher à l'artiste que l'on retrouve, par exemple, dans ses sculptures sonores *Les Oiseaux* (2011 et 2017). Ce dernier dessin en noir et blanc sert de modèle à un deuxième, réalisé à l'acide sur une plaque d'aluminium. Le diptyque ainsi formé d'une illustration sur papier et d'une illustration sur aluminium est accompagné d'une musique générative qui nous transporte dans paysage sonore, un univers boisé et sauvage, une sorte de jardin peuplé d'oiseaux métalliques, d'oiseaux sous acide. Dans de nombreuses œuvres de l'artiste, les sons, les éléments et les objets sont détournés de leur fonction : ici, l'acide qui est un élément réputé pour son pouvoir de dissolution donne naissance à l'œuvre avec un certain hasard et capture le contour et les formes de l'oiseau. L'installation nous donne le sentiment d'un hasard maîtrisé : elle est une ode à l'expérimentation et à la création qui apparaît sous le travail du temps et grâce aux rencontres entre les matériaux et les supports.

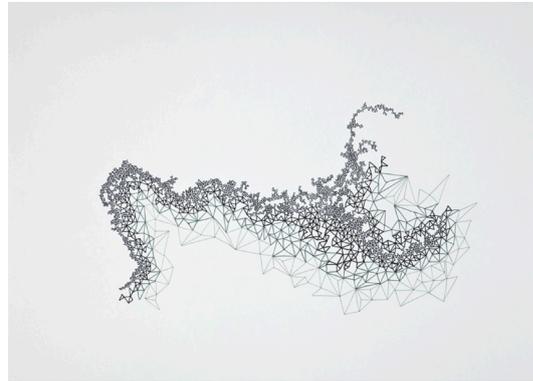
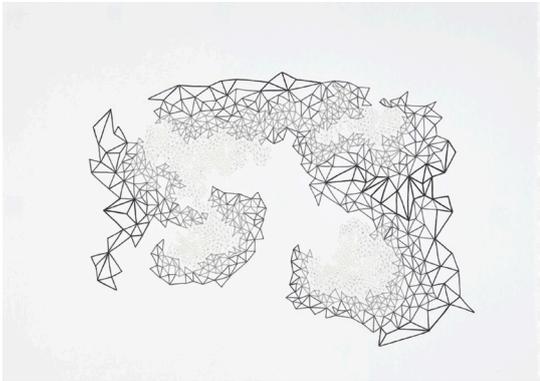
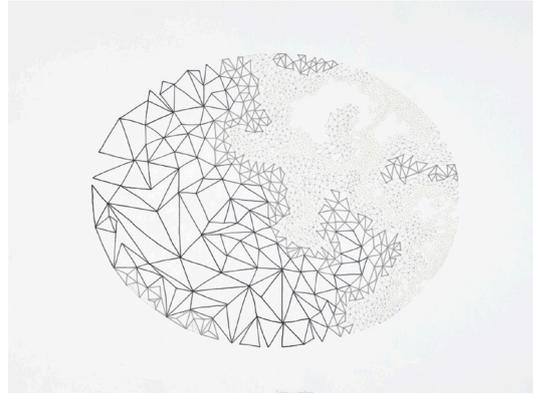
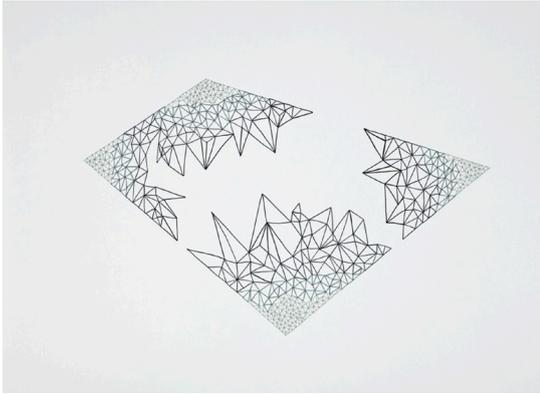
Drawing is often understood as the most immediate and spontaneous form of expression, but the one presented here by Jean-Pierre Gauthier required delicate preparation, alongside an elaborate and meticulous technical process. The starting point of the work is a drawing of a bird, a theme dear to the artist. Birds and recreations of birdsongs appear throughout his body of work, for example in his series of sound sculptures titled *The Birds* (2011 and 2017). In *Floating Paper*, the black and white drawing serves as a model for a second image of the same bird, etched with acid on an aluminum plate. The diptych thus formed of the drawing on paper next to the drawing on aluminum, is accompanied by generative music that transports us into a soundscape of a wooded and wild universe, a kind of garden populated by metallic, almost psychedelic birds. In many of Jean-Pierre Gauthier's works, sound elements and objects are diverted from their original function. In *Mille lieux acides*, the acid which is an element known for its power of corrosion, gives birth to the artwork with a degree of chance, creating the bird's outline and shape. The installation gives us the feeling of controlled chaos. It is an ode to experimentation and creation that appears over time and thanks to the coming together of different materials and supports.



**Elisabeth Picard, *Aire / Area, Sphère cristalline / Crystal Sphere, Givre / Frost, Corps / Body*  
Dessins au feutre / Felt-tip drawings, 64 x 84 cm chaque / each, 2011**

Elisabeth Picard réalise des sculptures qui peuvent tenir dans le creux de la main et remplir à elles seules une salle de musée. Elle est connue pour son utilisation du Ty-Rap, un objet servant à l'origine à sécuriser le câblage à l'intérieur des avions, qu'elle détourne dans des installations artistiques en les assemblant, en les coloriant et en les animant avec des moteurs. Comme chez Nathalie Bujold, l'intérêt pour le textile, le tissage, le tressage et la vannerie est au cœur de sa pratique. L'artiste crée des liens, façonne des nœuds, trace dans l'espace des silhouettes multicolores et éclatantes. Le dessin tient une place importante dans la conception de ses œuvres : elle l'appréhende comme un «langage complémentaire» à ses sculptures afin d'en saisir toute la complexité de la structure. Sur le papier blanc, Elisabeth Picard fait flotter des compositions mi-organiques mi-mécaniques à l'architecture légère et aérienne. Ses dessins, au feutre ou à l'aquarelle, se composent d'entrelacs de lignes tantôt souples tantôt rigides qui, comme toute l'œuvre de l'artiste, évoquent un monde naturel peuplé de corps, d'insectes, de cellules, de minéraux et de cristaux.

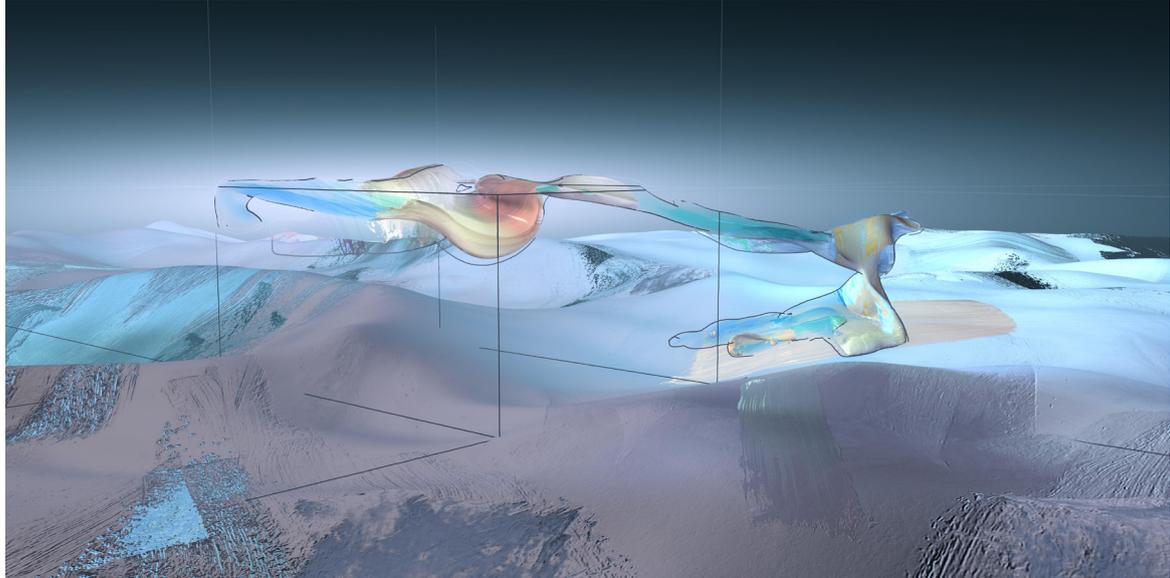
Elisabeth Picard creates sculptures that can fit in the palm of your hand or fill a room. She is known for her use of Ty-Rap, originally invented to secure wiring in planes, Picard manipulates these ties into artistic installations by assembling, dyeing and even animating them using motors. At the heart of her practice, (a trait she shares with artist Nathalie Bujold), is her strong connection to textiles, weaving, braiding and basketry. Picard creates loops, shapes, knots – tracing multicoloured and vibrant forms in space. Drawing occupies an important place in the conception of her artworks. She views drawing as a 'complementary language' to her sculptures, necessary to comprehend the full complexity of the structures. In her felt pen drawings on paper, Picard floats half-organic, half-mechanical compositions featuring light and airy architecture. Her drawings are made up of interlacing lines that are at times loose, other times rigid, which, like all of the artist's body of work, bring to mind the forms, cells, minerals and crystals found in the natural world.



**Sabrina Ratté, *Nuée*. Impression numérique / Digital print, édition 2/3, 50 x 100 cm, 2020**

Fabriquant des univers inspirés par la science-fiction, Sabrina Ratté déambule dans sa pratique artistique sur la fine ligne qui sépare le réel du virtuel, l'organique du mécanique. Les environnements qu'elle crée, à la fois familiers et dépaysants, nous emportent dans des paysages dystopiques qui nous invitent à réfléchir à notre rapport aux villes du présent et à celles du futur, aux villes imaginées et à celles impossibles à habiter. C'est sans doute la virtuosité avec laquelle l'artiste manipule et mixe les technologies analogiques et numériques qui donne à son travail cette impression de dualité complice entre le palpable et l'irréel, le charnel et le chimérique. L'œuvre exposée ici, *Nuée*, présente une structure qui se situe à mi-chemin entre l'architecture et le dessin. La force de cette création réside dans le fait de faire apparaître, en une seule image, la synthèse des nombreuses inspirations de l'artiste : on y retrouve, tout d'abord, le trait précis et le jeu de perspective qui rappellent son intérêt pour le dessin classique d'architecture. La pureté de la ligne et le paysage énigmatique dans lequel nous sommes plongés nous évoquent ensuite les tableaux de la peintre surréaliste Kay Sage. Également, comme dans le cinéma de David Cronenberg auquel l'artiste se réfère souvent dans son travail, il règne ici ce sentiment de confusion entre réel et virtuel. Le rendu visuel n'est enfin pas sans rappeler la touche et les tonalités de couleurs bleues, roses, beiges des autoportraits de Francis Bacon, auquel l'artiste a récemment consacré un cycle de dessins. Si ce sont des visages et des corps déformés que le peintre britannique met en scène sur ses toiles, Sabrina Ratté dispose ici, le long des lignes fines de ce blueprint, des formes couleur chair qui s'étirent et s'écoulent avec langueur et poésie.

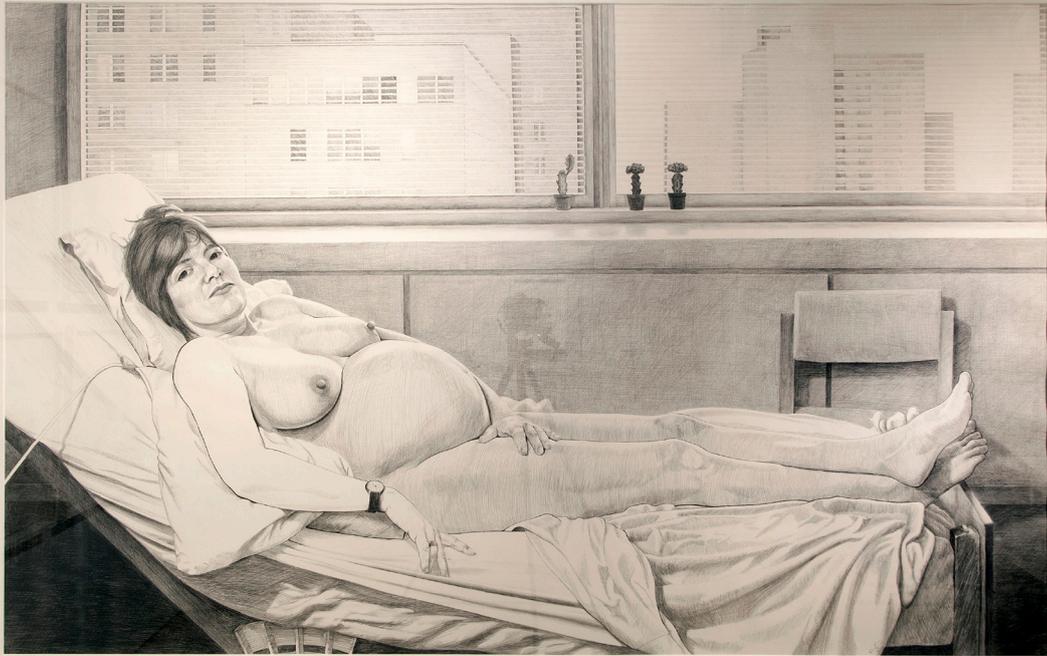
Imagining universes inspired by science fiction, Sabrina Ratté in her artistic practice straddles the fine line that separates the real from the virtual, the organic from the mechanical. The environments she creates, both familiar and exotic, take us into dystopian landscapes, inviting us to reflect on our relationship with the cities of the present and those of the future, some imaginary, others that are impossible to inhabit. It is undoubtedly the virtuosity with which the artist manipulates and mixes analog and digital technologies that gives her work a palpable duality between the tangible and the unreal, flesh and spirit. The work exhibited in Floating Paper, titled *Nuée*, presents an image that is part architecture, part drawing. The force of this particular artwork resides in its ability to coalesce, in one image, a synthesis of many of the artist's inspirations. It combines Ratté's precise line and her use of perspective which reflects her interest in classical architectural drawing. The clean drawn form and the enigmatic landscape found in *Nuée* are also a nod to the paintings of Surrealist artist Kay Sage. Ratté's art is also akin to the films of David Cronenberg, in the way they are able to lure viewers in with their mix of the familiar with the strange. Finally, the rendering and the blue, pink and beige colour tones are reminiscent of Francis Bacon's self-portraits, to which the artist recently devoted a series of drawings. Where the British painter depicts deformed faces and bodies on canvas, Ratté drips over the thin structural lines, flesh-coloured shapes that stretch and flow with languor and poetry.



**Christine Redfern, *Olympia (Sheri)*. Graphite sur papier / Graphite on paper, 122 x 200 cm, 1996**

Avant d'être commissaire d'exposition et directrice d'une galerie spécialisée dans les arts numériques, Christine Redfern, portée par le désir de savoir ce qui se cache derrière l'enveloppe charnelle, a effectué une formation pour se perfectionner dans la réalisation de dessins médicaux. Cette spécialisation l'a conduite à développer un art dans lequel le corps est toujours présent, souvent en mouvement, parfois abîmé, parfois morcelé ; des corps en action, des corps en attente, des corps jeunes ou vieux, dynamiques ou fatigués. Le dessin présenté ici s'inscrit dans la tradition classique du nu féminin cultivée par Titien, Vélasquez ou Goya. Point de Vénus ou de princesse ici cependant. L'artiste nous montre une femme de notre temps, enceinte, entièrement dévêtue et allongée dans un lit d'hôpital d'une ville moderne qui se dessine en arrière-plan. Par son cadrage, par la position du corps, des pieds et des mains, et bien sûr par le regard du modèle qui se plonge dans le nôtre, l'œuvre fait référence à une peinture considérée dans la mythologie de l'histoire de l'art comme le point de rupture entre l'art du passé et la modernité : *L'Olympia* de Manet, qui créa le scandale à Paris au Salon de 1865 car elle représentait dans un format originellement consacré aux peintures d'histoire, le portrait d'une prostituée entièrement nue et fixant le spectateur. Cette œuvre, qui fut ridiculisée et injuriée lors de sa présentation pour son caractère provocant et trivial, a depuis obtenu le statut d'icône incontournable. Christine Redfern s'amuse à multiplier les clins d'œil avec elle et propose plusieurs mises à jour pour recontextualiser la vision de Manet d'un point de vue plus contemporain et féministe : la servante a été remplacée par un bouton d'appel d'hôpital, le bouquet sensuel de fleurs par trois petits cactus phalliques (et dangereux) et le bracelet en or par une montre. Le temps a passé, la femme « disponible » est maintenant enceinte d'un enfant. Dans ce dessin réalisé au crayon graphite, l'artiste troque l'atmosphère feutrée et sexualisée imaginée par Manet pour le noir et blanc d'un espace médicalisé et nous place en tête à tête avec son modèle qui nous invite, de son regard sûr, à un dialogue muet et complice.

Before becoming the curator and director of a gallery specializing in digital arts, Christine Redfern, driven by a desire to know what is under our skin, underwent training as a medical artist. This specialization led her to develop an artistic practice where the body is always present, often in movement, sometimes scarred, sometimes fragmented; bodies in action, waiting, young and old, excited or tired. The drawing presented in the exhibition *Floating Paper* follows in the classic tradition of the female nude cultivated by Titian, Vélasquez or Goya. However, this is not a drawing of a Venus or a princess. Redfern depicts a contemporary woman, pregnant, undressed and lying in a hospital bed, a present-day city outside the window. By its framing, the position of the body, feet and hands and, of course, by the gaze of the model, the work refers to a painting considered in the mythology of the history of art as the dividing point between art from the past and modern art: Manet's *Olympia*. It created a scandal at the Paris Salon of 1865 for representing, in a context originally devoted to historical paintings, the portrait of a naked prostitute staring directly at the viewer. This work, which was ridiculed and insulted during its presentation for its provocative tone and subject matter, has since obtained iconic status. Redfern makes multiple playful updates to recontextualize Manet's vision to a contemporary and feminist perspective: the servant is replaced by a hospital call button, the sensual bouquet of flowers by three small phallic (and dangerous) cacti, the gold bracelet by a watch. Time has passed, the 'available' woman is now pregnant with child. In this pencil drawing, the artist swaps the sexualized atmosphere imagined by Manet for the sterilized black and white clinical space and places us face to face with her model, which in turn invites us, with her self-assured gaze, to a silent and intimate dialogue.



### **Skawennati, *She Falls For Ages*. Machinima HD Video, Anglais / English, 21 min, 2017**

Au premier abord, on pourrait légitimement se demander quelle place occupe le dessin dans la pratique d'une artiste comme Skawennati, qui s'est imposée depuis les années 1990 comme une pionnière dans les arts numériques et qui ne cesse d'explorer ce que le cyberspace (environnements en ligne, jeux vidéo et mondes virtuels) a à offrir comme possibilités créatives. En réalité, cette place est cruciale. Tout comme les réalisatrices et les réalisateurs ont recours au storyboard pour préparer leur scénario, pour imaginer leurs personnages et pour anticiper le montage des différentes scènes, Skawennati utilise le dessin pour concevoir ses machinimas, films réalisés dans des environnements virtuels. Skawennati s'intéresse dans son travail, et notamment grâce aux machinimas, à la création d'espaces pouvant servir de lieux alternatifs d'échange, de création et de diffusion pour raconter l'histoire d'un point de vue autochtone. Les œuvres d'art qu'elle crée sur Internet ou les films d'animations qu'elle scénarise et réalise mettent souvent en scène des personnages réels et des personnages de fiction qui évoluent dans des univers tantôt historiques tantôt futuristes. Ses représentations passées, présentes et futures des Premières Nations lui permettent de combattre les stéréotypes véhiculés par les médias et d'affirmer la vibrance d'une culture autochtone actuelle avec un long futur devant elle. Les pages du storyboard de *She Falls For Ages*, exposées pour la première fois au public, nous permettent de saisir la manière dont elle pense le mouvement, les images et les plans. Nous découvrons sur papier les personnages qui habitent ce récit de science-fiction basé sur l'histoire de la création des Haudenosaunee (Iroquois). Le passage du storyboard, dessiné à la main, à la machinima achevée, nous offre une occasion privilégiée d'observer le processus créatif de l'artiste.

At first glance, one could legitimately wonder what place drawing occupies in the practice of an artist like Skawennati, who has established herself since the 1990s as a pioneer in the digital arts and who continues to explore what cyberspace (video games, online environments and virtual worlds) has to offer in creative potential. In reality, drawing plays a crucial role in the development of her artworks. Just as directors use storyboards to prepare their screenplay, to imagine their characters and to anticipate the editing of different scenes, Skawennati uses drawing to design her machinimas – her films made in virtual environments. In her art practice, Skawennati is interested in creating landscapes that serve as alternative places of exchange, creation and dissemination of stories from an Aboriginal perspective. The animated films that she scripts and directs, depict characters both real and fictional. Her past, present and future representations of First Nations people allows the artist to combat stereotypes and to affirm the ongoing vibrancy of Aboriginal culture, one with a long future ahead of it. The pages of the storyboard for *She Falls For Ages*, exhibited for the first time to the public in the exhibition *Floating Paper*, captures the way Skawennati thinks about movement, images and film shots. We discover in these drawings, the characters who inhabit her sci-fi retelling of the creation story of the Haudenosaunee (Iroquois). Seeing how the hand-drawn storyboards translate into the finished machinima, allows us to better understand the vital role of drawing in the artist's creative process.

Zoom into Raronto:tó's sleeping face. visual  
Dream sequence. black + white (or other treatment)  
lol!



party scene, ending on Iottsisitson's face

tables of food    trays of drinks    line-up of people?    ? show scene from 'future'?  
Iottsisitson in ceremonial costume?

off screen "Good morning, Raronto:tó"



## Biographies

**Samuel Arsenault-Brassard** est un artiste spécialisé dans la conception d'œuvres d'art et d'espaces en réalité virtuelle et augmentée, ainsi que dans la sculpture virtuelle et l'architecture spéculative. Originellement intéressé par la peinture traditionnelle, il se convertit en 2016 à la sculpture virtuelle dans le but de créer des œuvres qu'il pourrait explorer et habiter physiquement. Ses réalisations se composent habituellement de sculptures complexes faites à la main en réalité virtuelle et de bâtiments spéculatifs explorant les limites architecturales de la réalité virtuelle. En 2019, ELLEPHANT a présenté deux sculptures en réalité virtuelle de Samuel Arsenault-Brassard : *Oasis*, un projet spécial à Art Toronto et *Salvo* à ELLEPHANT Montréal, dans le cadre du festival Elektra. Reconnu pour son expertise dans le domaine de l'art VR / AR, Arsenault-Brassard a été invité comme conférencier à l'Université Carleton et est le co-commissaire du programme VR à la galerie ELLEPHANT. Il est également le commissaire invité du programme d'art en réalité virtuelle organisé par la galerie Art Mûr en 2021 à Montréal.

**Samuel Arsenault-Brassard** is an artist specializing in virtual and augmented reality art, as well as in virtual sculpture and speculative architecture. Originally working in traditional painting, in 2016 he started to develop virtual sculptures to create art that he could explore and inhabit physically. His body of work consists of intricate handcrafted sculptures in virtual reality and speculative buildings exploring the architectural limits of virtual reality. In 2019, ELLEPHANT presented two virtual reality sculptures by Samuel Arsenault-Brassard: *Oasis*, a special project at Art Toronto and *Salvo* at ELLEPHANT in Montreal, as part of the Elektra Festival. Recognized for his expertise in the field of VR / AR Art, Arsenault-Brassard has been invited as a lecturer at Carleton University and is the co-curator of ELLEPHANT's ongoing VR Program. He is also a guest curator for VR Art at Art Mûr Gallery, Montreal in 2021.

**Adam Basanta** est un artiste, compositeur et interprète de musique expérimentale. Né à Tel-Aviv et élevé à Vancouver, il vit et travaille depuis 2010 à Montréal. Depuis 2015, ses œuvres ont été exposées dans des galeries et des institutions dont le Musée des beaux-arts de Montréal, le Centre d'art contemporain Optica (Canada), le Fotomuseum Winterthur (Suisse), la galerie d'art Arsenal (Canada), la Galerie Charlot à Paris, le National Art Center Tokyo, le V Moscow Biennale for Young Art, le Carroll / Fletcher Gallery (Royaume-Uni), American Medium Gallery à New York, le Serralves Museum (Portugal), le Edith-Russ-Haus für Mediakunst (Allemagne), le York Art Gallery (UK) et The Center for Contemporary Arts Santa Fe. Ses œuvres se sont vu décerner de nombreux prix internationaux prestigieux dont le Japan Media Arts Prize (2016) et le Aesthetica Art Prize (2017). En 2018, il est nommé pour le Prix Sobey pour les arts, et en 2019, il est lauréat du Prix Pierre Ayot. Il reçoit en 2020 le Prix Sobey pour les arts. Son travail se retrouve dans les collections institutionnelles du Musée d'art contemporain de Montréal, du Musée national des beaux-arts du Québec, du Musée des beaux-arts de Montréal et de la Ville de Montréal.

**Adam Basanta** is an artist, composer, and performer of experimental music. Born in Tel-Aviv and raised in Vancouver, since 2010, he lives and works in Montreal. Since 2015, his works have been exhibited in galleries and institutions including the Musée des beaux-arts de Montréal, Optica Centre d'art contemporain (CAN), Fotomuseum Winterthur (CH), Arsenal Art Contemporain (CAN), Galerie Charlot (FR), National Art Centre Tokyo, V Moscow Biennale for Young Art, Carroll/Fletcher Gallery (UK), American Medium Gallery (NYC), Serralves Museum (POR), Edith-Russ-Haus für Mediakunst (GER), York Art Gallery (UK), and The Center for Contemporary Arts Santa Fe. His work has been awarded several international prizes, including the Japan Media Arts Prize (2016) and the Aesthetica Art Prize (2017). In 2018 he was longlisted for the Sobey Art Award, and in 2019 he was the winner of the Prix Pierre Ayot. In 2020 he received the Sobey Art Award. His work can be found in the collections of the Musée d'art contemporain de Montréal, the Musée national des beaux-arts du Québec, the Montreal Museum of Fine Arts and the City of Montreal.

**Nathalie Bujold** est une artiste multidisciplinaire vivant et travaillant à Montréal. Elle compte parmi les membres fondateurs du centre d'artistes l'Œil de Poisson, en 1985. Elle termine un baccalauréat en arts à l'Université Laval, à Québec, en 1992 et remporte le Prix universitaire René-Richard. Vingt-quatre ans plus tard, elle termine une maîtrise à l'Université du Québec à Montréal. Diverses expositions, résidences et échanges l'ont emmenée à parcourir le monde, en passant par La Havane, Turin, Bogota, Beyrouth, Berne ou encore Marseille. Ses monobandes ont été présentées dans des programmes monographiques au Groupe Intervention vidéo (GIV) et à Vidéographe à Montréal, à Pleasure Dome à Toronto et au Palais des Beaux-arts Lille en collaboration avec Vidéochroniques. Ses œuvres ont été présentées au Musée national des beaux-arts de Québec, à la Cinémathèque québécoise de Montréal, à Vidéochroniques à Marseille et récemment à la Art Gallery of Guelph. Elle a participé au premier Symposium des Îles-de-la-Madeleine, à la Biennale internationale d'art numérique, au Symposium Sympo-fibres international de Saint-Hyacinthe, à Akousma, au Festival international du film sur l'Art à Montréal, au Festival international de musique actuelle de Victoriaville, aux rencontres internationales des arts multimédias à Marseille, au festival Phos à Matane et aux Percéides à Percé. Bujold est lauréate du Prix à la création artistique du Conseil des arts et des lettres du Québec (2008).

**Nathalie Bujold** is a multidisciplinary artist living and working in Montreal. She was a founding member of the artist-run center l'Œil de Poisson, Quebec, in 1985. She completed a Bachelors of Fine Arts at Laval University in Quebec City in 1992 and won the university's René-Richard Award. Twenty-four years later, she completed her master's degree at the Université du Québec à Montréal (UQAM). Various exhibitions, residencies and artistic exchanges have taken her around the world, including to Havana, Turin, Bogota, Beirut, Bern and Marseille. Her single channel videos have been presented in solo exhibitions at Groupe Intervention vidéo (GIV) and Vidéographe in Montreal, at Pleasure Dome in Toronto and at the Palais des Beaux-arts in Lille in a collaboration with Vidéochroniques. Her work has been presented at the Musée national des beaux-arts du Québec, at La Cinémathèque québécoise in Montreal, at Vidéochroniques in Marseille and at the Art Gallery of Guelph. She participated in the first Symposium of Magdalen Island, the International Digital Art Biennial, the International Festival des films sur l'art and Akousma in Montreal, the last Sympo-fibres international Symposium of Saint-Hyacinthe, Festival international de musique contemporaine de Victoriaville, Rencontres internationales des arts multimedia in Marseille, Phos festival in Matane and Percéides in Percé. Bujold is the winner of the Artistic Creation Prize for Video from the Conseil des arts et lettres du Québec (2008).

**Robbin Deyo** est née dans les Basses-terres continentales de la Colombie-Britannique et elle vit et travaille à Montréal. Détenant un baccalauréat du Emily Carr Institute of Art & Design (1995), elle a également obtenu une maîtrise en Beaux-Arts de l'Université Concordia (1998). Son travail a été présenté dans des expositions à travers le Canada, aux États-Unis et en Europe. Parmi ses expositions individuelles, on peut citer parmi les plus importantes : *Still Moving* à la Ottawa Art Gallery, *Spin* à la Truck Gallery, *Imagining the invisible* à Axene07, *Flow* à La Chambre Blanche et *sweet sensation* à la Southern Alberta Art Gallery. Sa participation à des expositions collectives d'envergure inclut : *Manif d'art : Biennale de Québec* (Musée national des beaux-arts du Québec, 2017), *Op! L'art optique* (Maison des arts de Laval, 2015-2016), *Les Matins infidèles. L'art du protocole* (Musée national des beaux-arts du Québec, 2013-2014), *Artefact Montréal 2007 – Urban Sculptures, Specific Objects* (Charles H. Scott Gallery, CB, 2004) et la première édition de la *Manif d'art* (Manifestation internationale d'art de Québec, 2000).

**Robbin Deyo** was born and raised in the Lower Mainland of British Columbia, and lives and works in Montreal. She completed a BFA at Emily Carr Institute of Art & Design (1995) and received a MFA from Concordia University (1998). Her work has been presented in exhibitions across Canada, in the United States, and Europe. Among her solo exhibitions, some of the most groundbreaking were: *Still Moving* at Ottawa Art Gallery, *Spin* at Truck Gallery, AB and *Imaging the invisible*, Axeneo7, QC, *Flow* at La Chambre Blanche, QC and *sweet sensation* at Southern Alberta Art Gallery. Important group exhibitions include *Manif d'art : la Biennale de Québec* (Musée national des beaux-arts du Québec, 2017), *Op! L'art optique* (Maison des arts de Laval, 2015-2016), *Les Matins infidèles. L'art du protocole* (Musée national des beaux-arts du Québec, 2013-2014), *Artefact Montréal 2007 – Urban Sculptures, Specific Objects* (Charles H. Scott Gallery, BC, 2004) and the 1st edition of *Manif d'art* (Manifestation internationale d'art de Québec, 2000).

**Jean-Pierre Gauthier** utilise des dispositifs visuels, sonores et cinétiques et fait se rencontrer de façon poétique le hasard, le contrôle, le désordre, le chaos, l'accident. Il déconstruit, détourne, assemble, bricole, mais aussi il fabrique et compose. Dans ses installations les sons et les formes se déploient de manière envahissante et tentaculaire. Plutôt systémique que robotique, ses œuvres sont conçues comme des systèmes interconnectés et réactifs où les visiteurs ont les rôles de déclencheurs et de générateurs. Ces installations ont une dimension performative ; elles se déploient, s'activent, s'affolent, s'affairent, s'égosillent, s'usent, s'arrêtent. Son travail a été présenté lors de plusieurs manifestations dédiées aux arts numériques, entre autres, *Transmediale* (Berlin, 2006), *Electrohype* (Lund, 2006), *Tonspur* (Vienne, 2010), *FILE* (Sao Paulo, 2012), *International Triennial of New Media Art* (Pékin, 2014), *Elektra* (Montréal, 2019). Des expositions individuelles et collectives ont également eu lieu en Amérique du Nord, en Amérique du Sud, en Europe et en Asie. Gauthier est récipiendaire de nombreux prix tels que le Sobey Art Award en 2004, le Victor Martyn Lynch-Staunton en 2006 ainsi que le Louis-Comtois en 2012.

**Jean-Pierre Gauthier** uses visual, sound and kinetic devices to bring together in a poetic way – chance, control, disorder, chaos, accident. He deconstructs, hijacks, assembles, tinkers, but he also manufactures and composes. In his installations, sounds and shapes unfurl in an invasive and sprawling way. Rather systemic, than robotic, his works are conceived as interconnected and reactive systems where visitors have the roles of triggers and generators. These installations have a performative dimension; They unfurl, activate, panic, bustle, groan, wear out, stop. His work has been presented at several digital arts events, including *Transmediale* (Berlin, 2006), *Electrohype* (Lund, 2006), *Tonspur* (Vienna, 2010), *FILE* (Sao Paulo, 2012), *International Triennial of New Media Art* (Beijing, 2014), *Elektra* (Montreal, 2019). Individual and collective exhibitions were also held in North America, South America, Europe and Asia. Gauthier is the recipient of numerous awards such as the Sobey Art Award in 2004, the Victor Martyn Lynch-Staunton in 2006 and the Louis-Comtois in 2012.

**Elisabeth Picard**, artiste québécoise établie à Montréal, est fascinée par les processus de croissance et de transformation du monde vivant ainsi que par l'architecture des formes naturelles. Elle a exploité avec ingéniosité les techniques de fabrication de structures textiles, dont la vannerie, le nouage et la teinture, afin de créer des installations d'ampleur à l'aide d'attaches de nylon. Ses recherches ont été soutenues par l'Université Concordia, le CRSH, le FQRSC, le CALQ et la SODEC. Son travail a été exposé au Canada, à Cuba, en France et en Lituanie ainsi que dans plusieurs publications et sites internationaux. Elle a notamment participé à la Biennale internationale du lin in Portneuf, à la Biennale nationale de sculpture contemporaine de Trois-Rivières, au Red Bull Music Academy Montréal au Centre Phi, au Subtle Technologies Festival à Toronto, à Le Banquet au salon Révélation au Grand Palais de Paris ainsi qu'à *Joueuses/joueurs* au Musée des beaux-arts de Montréal. Picard a été en résidence à Est-Nord-Est à Saint-Jean-Port-Joli QC, Artmandat à Barjols France et The Rooms parc national du Gros-Morne (NL). Jusqu'à présent elle a réalisé cinq œuvres publiques permanentes dans le cadre de la politique de l'intégration des arts à l'architecture du Québec.

**Elisabeth Picard**, a Quebec artist based in Montreal, is fascinated by the processes of growth and transformation of the living world, as well as by the architecture of natural forms. She ingeniously exploits techniques used to fabricate textiles, basketry, knots and dyeing processes, to create large-scale installations using nylon zip-ties. Her research has been supported by Concordia University, SSHRC, FQRSC, CALQ and SODEC. Her work has been exhibited in Canada, Cuba, France and Lithuania, as well as in several publications and international events. She has notably participated in the Biennale internationale du lin in Portneuf, the National Biennial of Contemporary Sculpture in Trois-Rivières, the Red Bull Music Academy Montreal at the Phi Center, the Subtle Technologies Festival in Toronto, Le Banquet at the Révélation salon in the Grand Palais de Paris, and in the exhibition *Artists at Play* at the Montreal Museum of Fine Arts. Picard was an artist-in-residence at Est-Nord-Est in Saint-Jean-Port-Joli QC, Artmandat in Barjols France and The Rooms parc national du Gros-Morne (NL). To date, she has produced five permanent public artworks by winning the competitions for Quebec's policy of integrating art into architecture.

**Sabrina Ratté** est une artiste canadienne travaillant et vivant entre Montréal et Paris. Sa pratique s'intéresse aux multiples manifestations de l'image numérique : la vidéo analogique, l'animation 3D, la photographie, l'impression, la sculpture, la réalité virtuelle et l'installation. L'intégration continue de nouvelles techniques appuie formellement les thèmes qui traversent ses œuvres tels que l'influence psychologique qu'exerce l'architecture et l'environnement numérique sur notre perception du monde ainsi que la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence. Elle est nommée sur la liste préliminaire pour le Prix Sobey pour les arts en 2019 et elle reçoit ce prix en 2020. Ses œuvres ont été présentées internationalement par plusieurs institutions dont le Musée Laforet (Tokyo), le Centre Pompidou (Paris), le Musée national des beaux-arts du Québec, la Thoma Foundation (Santa Fe), le Centre PHI (Montréal), Whitney Museum of Art (New York), Chronus Art Center, (Shanghai) et le Museum of the Moving Image (New York).

**Sabrina Ratté** is a Canadian artist who works and lives in Montreal and Paris. Her practice includes video, animation, installations, sculptures, audio-visual performances and prints. Mixing analog technologies, photography and 3D animation, she investigates the psychological influence exerted by architecture and digital environments on our perception of the world as well as our relationship to the virtual. She was longlisted for the Sobey Art Award (CAN) in 2019 and received the award in 2020. Her work has been presented internationally by various institutions including Laforet Museum (Tokyo), Centre Pompidou (Paris), Musée national des beaux-arts du Québec, Thoma Foundation (Santa Fe), PHI Center (Montreal), Whitney Museum of Art (New York), Chronus Art Center, (Shanghai), Museum of the Moving Image (New York).

**Christine Redfern** est une artiste, écrivaine, commissaire d'exposition et directrice de galerie canadienne. Elle a fondé en 2015 la galerie d'art ELLEPHANT à Montréal, spécialisée dans les arts numériques. Active dans le monde de l'art contemporain depuis 1994, Redfern s'est toujours donnée le mandat de créer diverses opportunités pour faire en sorte que l'art contemporain rejoigne un public élargi. À l'aise aussi bien dans le champ des arts que celui de la science, elle détient un baccalauréat en sciences des communications biomédicales de l'Université de Toronto, département de chirurgie, faculté de médecine et un baccalauréat en arts plastiques de l'Université Concordia, Montréal. Elle a écrit sur les arts visuels à Montréal de 2000 à 2011. Ses articles ont notamment été publiés dans les journaux tels Montreal Mirror, Montreal Gazette, The Globe and Mail et Canadian Art. Elle est l'auteure de la bande-dessinée *Qui est Ana Mendieta?* illustrée par Caro Caron, publiée en 2011.

**Christine Redfern** is a Canadian artist, writer, curator and gallery director. In 2015, she founded ELLEPHANT, an art gallery in Montreal specializing in post-digital art. Active in the contemporary art world since 1994, her mandate has always been to expand the opportunities for art to connect with a broader public. Comfortable in the fields of both art and science; she holds a BFA in Studio Art from Concordia University and a BSc. in Biomedical Communications from the Dept. of Surgery, Faculty of Medicine, University of Toronto. She wrote on the visual arts in Montreal from 2000 to 2011. Her articles have appeared in newspapers such as Montreal Mirror, Montreal Gazette, The Globe and Mail and Canadian Art. She is the author of the graphic biography *Who is Ana Mendieta?* illustrated by Caro Caron, published in 2011.

**Skawennati** est née à Kahnawà:ke, territoire Mohawk. Elle détient un baccalauréat en beaux-arts de l'Université Concordia à Montréal, où elle vit. Elle crée des œuvres qui abordent les notions d'histoire, d'avenir et de changement, d'un point de vue autochtone. Elle est reconnue pour ses machinimas – des films réalisés dans des environnements virtuels – et elle produit également des images fixes et des sculptures. Ses projets nouveaux médias novateurs incluent la galerie virtuelle/espace de clavardage *CyberPowWow* (1997-2004), le voyage dans le temps grâce à la poupée de papier de *Imagining Indians in the 25th Century* (2001) et les machinimas *TimeTraveller™* (2007-2013), *She Falls For Ages* (2017), *The Peacemaker Returns* (2017) et *Words Before All Else* (2018-2021). Ses œuvres ont été présentées dans plusieurs expositions internationales majeures, dont "Uchronia | What If ?", dans le HyperPavilion de la 57e Biennale de Venise ; "On Desire" à la B3 Biennale of the Moving Image, Francfort, Allemagne; "Now? Now!" à la Biennale des Amériques; "Looking Forward (L'Avenir)" à la Biennale de Montréal; et "Changing Hands: Art Without Reservation 3" au Museum of Art and Design de la ville de New York. Son travail, plusieurs fois récompensé, est présent dans des collections publiques et privées. Elle est codirectrice de Aboriginal Territories in Cyberspace (AbTeC), un réseau de recherches pour artistes, universitaires et technologues dédié à l'exploration, à la création et à la critique d'environnements virtuels autochtones. Elle codirige également Skins, un atelier pour les jeunes orienté vers les médias numériques et la culture autochtone.

**Skawennati** was born in Kahnawà:ke Mohawk Territory. She holds a BFA from Concordia University in Montreal, where she resides. She makes art that addresses history, the future, and change from an Indigenous perspective. She is known for her machinimas – movies made in virtual environments – and also her still images called Machinimagraphs, sculptures and textiles. Her pioneering new media projects include the online gallery/chat-space and mixed-reality event, *CyberPowWow* (1997-2004); a paper doll/time-travel journal, *Imagining Indians in the 25th Century* (2001); and the machinimas *TimeTraveller™* (2007-2013), *She Falls For Ages* (2017), *The Peacemaker Returns* (2017) and *Words Before All Else* (2018-2021). These have been widely presented in major exhibitions across the globe, including "Uchronia | What If ?", in the HyperPavilion at the 57th Venice Biennale; "On Desire" B3 Biennale of the Moving Image, Frankfurt, Germany; "Now? Now!" at the Biennale of the Americas; "Looking Forward (L'Avenir)" at the Montreal Biennale; and "Changing Hands: Art Without Reservation 3" at the Museum of Art and Design in New York City. Her award-winning work is included in both public and private collections. She is Co-Director, with Jason E. Lewis, of Aboriginal Territories in Cyberspace (AbTeC), a research network of artists, academics and technologists investigating, creating and critiquing Indigenous virtual environments.

## **Commissaire d'exposition / Curator**

**Elsa Guyot** est historienne de l'art, spécialisée dans les études muséales et l'histoire culturelle du Québec. Elle détient un doctorat en histoire et théorie de l'art, réalisé en cotutelle entre l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 et l'Université de Montréal. Dans le cadre de ses recherches postdoctorales, elle participe au projet de base de données du Laboratoire numérique d'études sur l'histoire de l'art du Québec (LANÉHAQ) à l'Université du Québec à Montréal. Elle est membre du Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoises (CRILCQ). Auteure de nombreux articles en histoire de l'art, elle a également fait rayonner ses recherches dans le cadre de colloques au Canada, en France et en Inde. Depuis 2019, elle occupe le poste de directrice de la recherche et des communications à la galerie ELLEPHANT. Elle est l'auteure du livre *Rejouer l'histoire. Le Moyen Âge dans les musées du Québec*, publié chez Leméac (Montréal) en 2021.

**Elsa Guyot** is an art historian specializing in museum studies and the cultural history of Quebec. She holds a PHD in Art History and Art Theory, carried out jointly between the Université Paul-Valéry Montpellier 3 and the Université de Montréal. As part of her postdoctoral research, she is currently participating in the database project of the Laboratoire numérique d'études sur l'histoire de l'art du Québec (LANÉHAQ) at the Université du Québec à Montréal. She is a member of the Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoises (CRILCQ). She is the author of numerous articles in art history and has disseminated her research at conferences in Canada, France and India. Since 2019, she has held the position of director of research and communications at ELLEPHANT gallery. She is the author of the book *Rejouer l'histoire. Le Moyen Âge dans les musées du Québec*, published by Leméac (Montreal) in 2021.

Chez **ELLEPHANT**, nous présentons l'art sous forme immersive et interactive. Il peut s'agir d'installations, d'œuvres digitales et analogiques, vidéo, cinétiques, robotiques, textiles, en réalité virtuelle, en intelligence artificielle, en DIY ou en réalité augmentée. La galerie est un lieu unique où se rencontrent l'art contemporain et les nouvelles technologies. Située sur la Place de la Paix, dans l'ancien district du Red Light, ELLEPHANT fait partie du secteur culturel renommé du Quartier des spectacles.

At **ELLEPHANT**, we curate encounters with analog, digital, video, installation, kinetic, robotic, DIY, VR, AR, AI, textiles, immersive and interactive art forms. ELLEPHANT is a place where contemporary art and technology meet. Located on Peace Park, in the heart of Montreal's former red-light district, ELLEPHANT is part of Montreal's celebrated cultural sector, the Quartier des spectacles.



**ELLEPHANT Press**  
Montréal 2021



# **PAPIER FLOTTANT FLOATING PAPER**

Samuel Arsenault-Brassard

Adam Basanta

Nathalie Bujold

Robbin Deyo

Jean-Pierre Gauthier

Elisabeth Picard

Sabrina Ratté

Christine Redfern

Skawennati

