

Lyla Rye, Kévin Pinvidic, Myriam Yates, Claude-Philippe Benoit, Claire Savoie

*Dix semaines, cinq artistes, une conversation*

du 22 novembre au 30 janvier 2026

Lyla Rye | [www.lylarye.com/](http://www.lylarye.com/)

Lyla Rye est représentée par General Hardware Contemporary

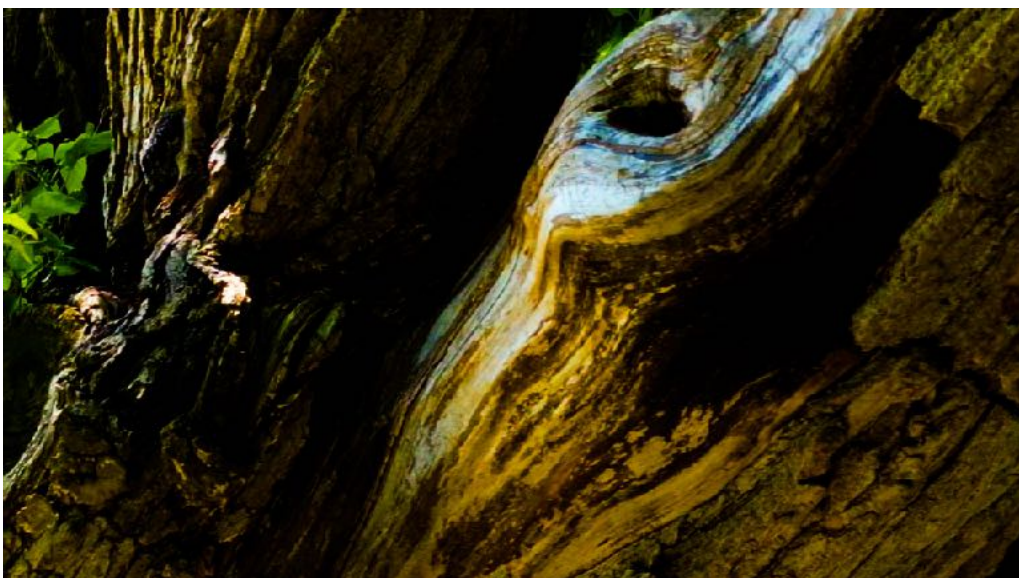
L'une d'une série de huit vidéos *Tree Poem* – 3:20

Qu'est-ce qui fait d'un arbre, un arbre ? J'ai exploré cette question en me concentrant sur un grand saule noir situé entre une allée piétonne très fréquentée et un chantier de construction. Avec son écorce profondément rainurée et son tronc tordu, il porte les cicatrices de branches perdues, abrite des plantes parasites et présente des cavités témoignant de la présence d'animaux. Pour moi, il incarnait la vie, la mort, le vieillissement, la régénération et le soin. Dans *Tree Poem #5*, je me suis intéressé par la manière dont les effets de couleur transforment notre impression de l'arbre, allant de l'inquiétant au nostalgique et passant par de nombreuses nuances entre les deux. »



One, of a series of eight *Tree Poem* videos 3:20

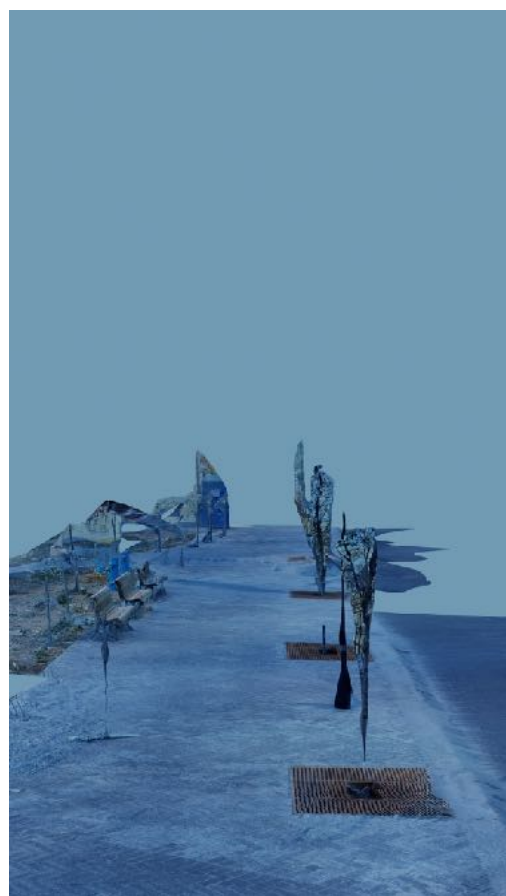
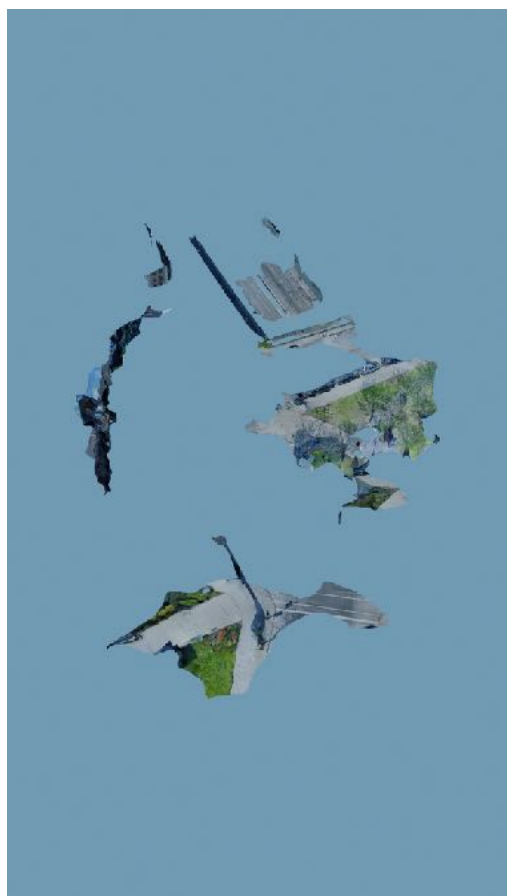
What makes a tree, a tree? I explored this question by focusing on a large Black Willow situated between a busy pedestrian walkway and a construction site. With deeply grooved bark and a twisted trunk, it bears scars from lost branches, supports parasitic plants and has holes bearing evidence of animal inhabitants. To me it embodied life, death, aging, regeneration and nurturing. In *Tree Poem #5*, I focused on how colour effects transform our impression of the tree from ominous to nostalgic and many places in between.

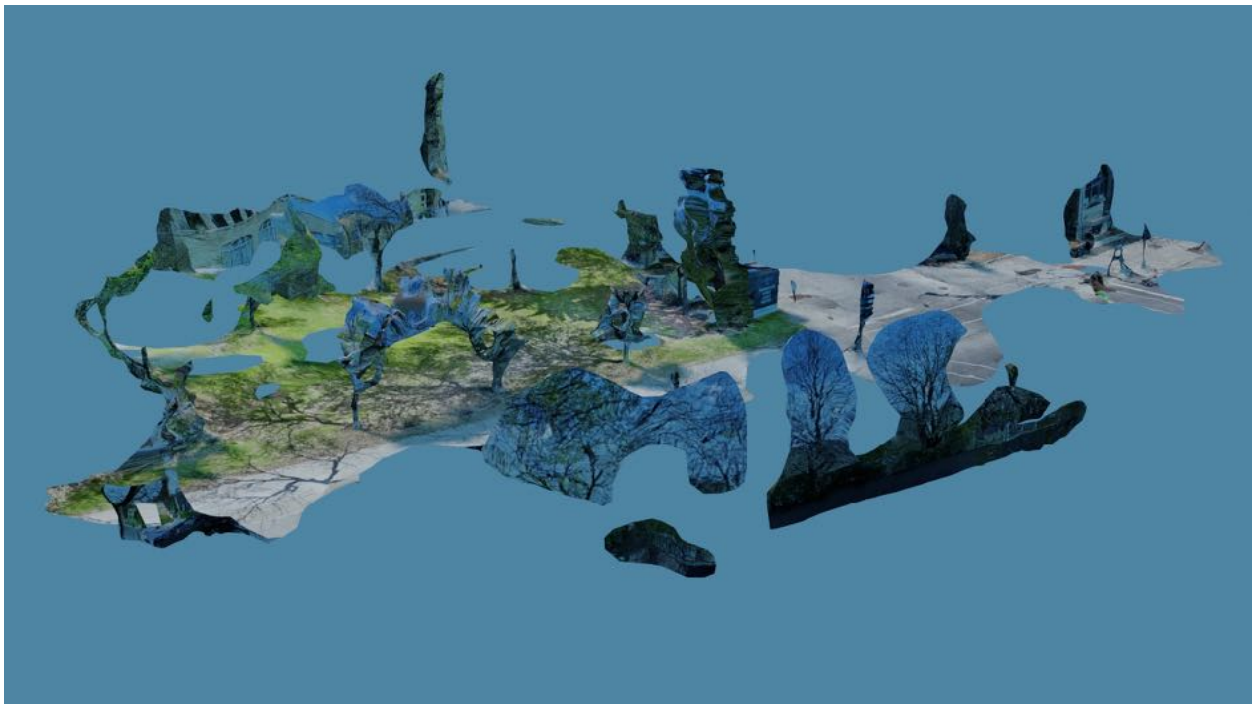


Kévin Pinvidic | [www.kevinpinvidic.com/](http://www.kevinpinvidic.com/)

*Square Viger, 3D Scan Site-Writing*, vidéo, animation et numérisation 3D, son, 8min 34s, mai 2022, Kévin Pinvidic

Cette œuvre numérique et vidéographique, réalisée en mai 2022, provient d'explorations urbaines menées à l'aide de la numérisation 3D, dans le contexte du chantier de revitalisation du square Viger, à Montréal. Elle s'inscrit comme une réponse sensible aux sensations et émotions ressenties pendant ma présence dans l'espace urbain. Ici, la numérisation 3D offre un engagement nouveau avec la ville pour faire émerger un sentiment d'appartenance, en habitant la ville différemment. En contrepoint à l'environnement matériel et sonore - agressant et étourdissant - de l'urbain en construction, le numérique ouvre une brèche : il transpose une expérience marquée par la perte de repères en laissant place au doux. Par une remise en perspective du réel, l'œuvre accueille le tendre, le contemplatif, le familier. La réorientation de l'expérience spatiale opère grâce aux mouvements libres, aux opérations de constructions et de reconstructions des surfaces formant une matérialité de l'étrange. L'espace se donne à vivre autrement, de l'intérieur, de l'extérieur, du dessus et du dessous, à travers ses plis, ses replis et multiples circonvolutions, et interroge notre positionnalité.





Myriam Yates | [www.myriamyates.com/](http://www.myriamyates.com/)

Gander Terminal (FR)



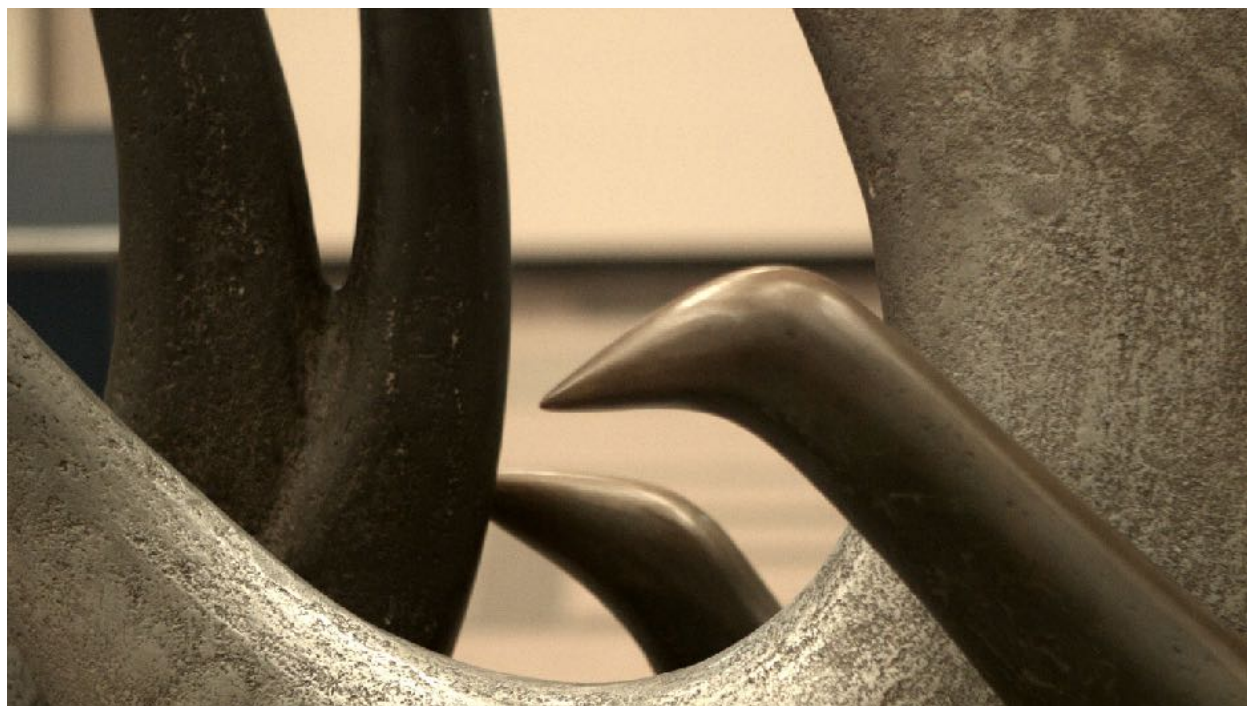
La notion de lieu forme mes principales sources d'inspiration. Avec des plans larges et contemplatifs, je choisis des sites modernes ou en transition dont les statuts singuliers questionnent les liens entre l'individu, la modernité et l'espace public.

C'est dans cet esprit que le corpus vidéo Gander Islands s'inscrit, dont un des éléments du triptyque *Gander Terminal* est présenté dans la Vitrine, Atelier Daigneault/Schofield.

L'aéroport de Gander à Terre-Neuve était le plus grand de la planète en 1940 et il a joué un rôle de premier plan dans le convoi aérien entre l'Amérique du Nord et la Grande-Bretagne pendant la Deuxième Guerre mondiale. Dans les années suivantes, avec l'augmentation des vols civils transatlantiques, l'aéroport nécessite un nouvel aéronef. Le Terminal International de l'aéroport de Gander est aménagé en 1959 selon l'esprit moderniste qui s'y manifeste par du mobilier des designers Ray et Charles Eames et Robin Bush, une murale du peintre canadien Kenneth Lochhead et un plancher de terrazzo rappelant Mondrian. Ces choix esthétiques et stratégiques contribuent à présenter une image progressiste du Canada aux voyageurs en transit dont l'aéroport sera, dans la majorité des cas, le seul contact avec le pays. Cet arrêt nécessaire au ravitaillement en essence pour les vols transcontinentaux a toutefois vite été obsolète grâce aux avancées

rapides de l'aéronautique. L'imposant lounge de la zone internationale, au design étudié, est au moment du tournage en 2016, pratiquement désert depuis des décennies. Seuls y transitent encore à l'occasion les forces armées américaines et quelques dignitaires voyageant à bord d'avions privés. Dans une succession de plans fixes et de courts travellings l'aménagement moderniste d'un terminal isolé et inoccupé se révèlent dans ce lieu en attente.

Le statut du Terminal International fut longtemps précaire et incertain, entre son obsolescence et son apport historique. En 2019, le Gander International Airport Authority annonce un plan pour restaurer son terminal international historique. Une firme de design est engagée pour mettre en valeur le lieu en introduisant des artéfacts et panneaux explicatifs. En 2023, une nouvelle organisation à but non lucratif, l'International Lounge Foundation, est créée avec pour mission de conserver et de célébrer le patrimoine bâti et l'héritage de l'aéroport de Gander.



Gander Terminal (EN)

The concept of place forms my primary source of inspiration. With wide, contemplative shots, I choose modern or transitional sites whose unique status questions the relationship between the individual, modernity, and public space.

It is in this spirit that the Gander Islands video series was created, one element of which, from the Gander Terminal triptych, is presented in the Vitrine, Atelier Daigneault/Schofield.

Gander Airport in Newfoundland was the largest in the world in 1940 and played a leading role in air transport between North America and Great Britain during the Second World War. In the following years, with the increase in transatlantic civilian flights, the airport required a new terminal. The International Terminal at Gander Airport was designed in 1959 in a modernist style, featuring furniture by designers Ray and Charles Eames and Robin Bush, a mural by Canadian painter Kenneth Lochhead, and a terrazzo floor reminiscent of Mondrian.

These aesthetic and strategic choices contribute to presenting a progressive image of Canada to transit passengers, for whom the airport will, in most cases, be their only contact with the country. This necessary refueling stop for transcontinental flights, however, quickly became obsolete thanks to rapid advances in aviation. The imposing lounge in the international zone, with its carefully considered design, had been practically deserted for decades at the time of filming in 2016. Only the American armed forces and a few dignitaries traveling on private jets still occasionally pass through. In a succession of static shots and short tracking shots, the modernist layout of an isolated and unoccupied terminal is revealed in this waiting room.

The status of the International Terminal was long precarious and uncertain, caught between its obsolescence and its historical significance. In 2019, the Gander International Airport Authority announced a plan to restore its historic international terminal. A design firm was commissioned to enhance the space by introducing artifacts and explanatory panels. In 2023, a new non-profit organization, the International Lounge Foundation, was established with the mission of preserving and celebrating the built heritage and legacy of Gander Airport.

L'artiste remercie le Conseil des arts et des lettres du Québec et le Conseil des arts du Canada de son soutien pour la réalisation du corpus Ganders Islands.

The artist thanks the Conseil des arts et des lettres du Québec and the Canada Council for the Arts for their support in the creation of the Ganders Islands corpus.



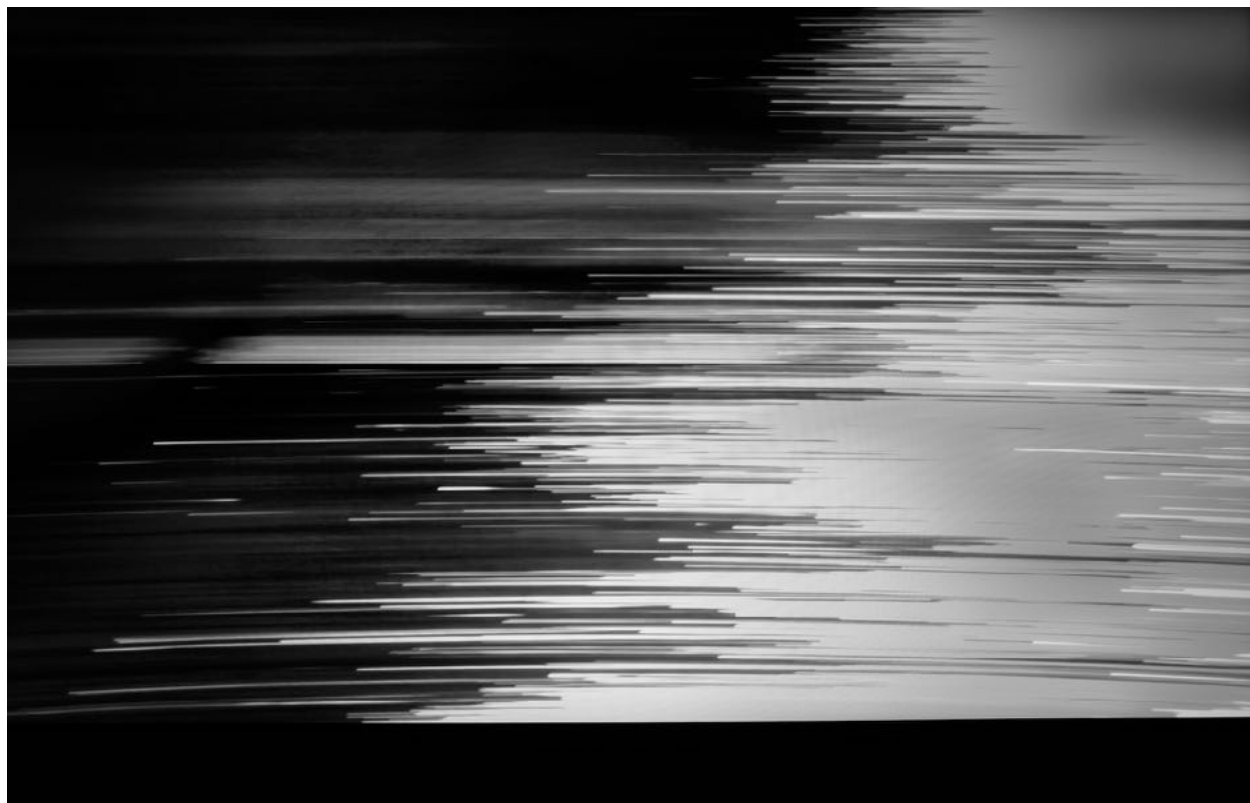
Claude-Philippe Benoit | [www.instagram.com/benoitclaudephilippe/](http://www.instagram.com/benoitclaudephilippe/)

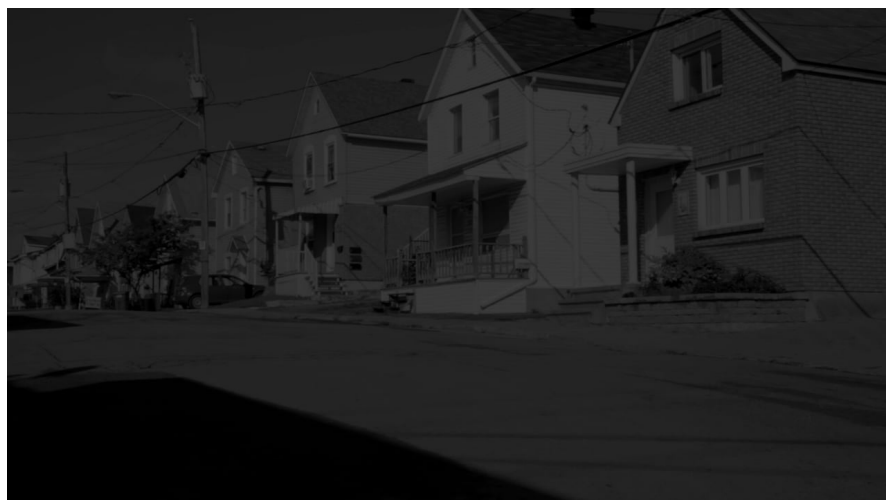
Six minutes trente-six secondes

C'est l'été d'une journée ensoleillée sur une rue paisible d'un quartier ouvrier et soudainement un ballon s'échappe, il roule, il roule, la caméra le suit et tout s'envole comme dans une bourrasque. Le temps devient du vent. L'atmosphère est celle d'un mouvement rapide et perpétuel. Cette course effrénée, la vitesse à l'état brut, témoigne d'une durée insaisissable. L'horizontalité dessine des balayages éblouissants qui s'emballent et maintiennent un rythme affolé et constant. Ces échappées de rayons lumineux qui nous aveuglent parlent aussi du temps qui file à vive allure; il se volatilise malgré les meilleurs efforts de la conscience humaine.

Parfois l'image devient fixe pour quelques instants comme pour respirer et empoigner un morceau de temps. Une abstraction. Cette prodigieuse course reprend aussitôt; elle file, elle file et nous emporte.

Le travelling s'arrête enfin et un cercle bleu clignote dans l'obscurité. Comme le cœur qui bat, ce voyant lumineux est tout simplement la vie. Et tout à coup, suspendu dans le noir, il s'arrête. Les méandres de l'imaginaire ne font que commencer. C'était six minutes trente-six secondes.





Claire Savoie | [www.claresavoie.com/cv.html](http://www.claresavoie.com/cv.html)

***Aujourd'hui (dates-vidéos)***, en cours depuis 2006, est le projet de Claire Savoie de réaliser une vidéo par jour, inspiré des *Date Paintings* d'On Kawara. Environ 2000 vidéos composent l'ensemble, dont celles pour *La Vitrine* qui ont été sélectionnées par Stephen Schofield. Laboratoire de création, l'œuvre explore le moment présent et la subjectivité de la perception, en superposant faits, souvenirs, actualités, phénomènes naturels et réflexions sur la présence et l'impermanence. Bien qu'autoréférentiel, *Aujourd'hui* relève de la fiction et s'apparente à un roman où pronoms et prénoms vivent indépendamment.



